YAPANLAR

Baş Tasarımcı: Christopher Perkins

Yaratıcı Danışmanlar: Tracy ve Laura Hickman

Tasarımcılar: Adam Lee, Richard Whitters, Jeremy Crawford

Yazı İşleri Müdürü: Jeremy Crawford

Editör: Kim Mohan Editoryal

Yardım: Scott Fitzgerald Grey

D&D Baş Tasarımcıları: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Sanat Yönetmeni: Kate Irwin

Ek Sanat Yönetmenliği: Shauna Narciso, Richard Whitters

Grafik Tasarımcı: Emi Tanji

Kapak Illustrator: Ben Oliver

İç Mimarlar: Dave Allsop, François Beauregard, Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Jedd Chevrier, Daarken, Hurwitz Gölü, Chuck Lukacs, Howard Lyon, Ben Oliver, Adam Paquette, Rob Rey, Chris Seaman, Richard Whitters, Kieran Yanner

Haritacılar: François Beauregard, Mike Schley, Ben Wootten

Proje Yöneticileri: Neil Shinkle, Heather Fleming

Ürün Mühendisi: Cynda Callaway

Görüntüleme Teknisyenleri: Sven Bolen, Carmen Cheung, Kevin Yee

Baskı Öncesi Uzmanı: Jefferson Dunlap

Diğer D&D Ekip Üyeleri: Greg Bilsland, Chris Dupuis, David Gershman, John Feil, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Ben Petrisor, Hilary Ross, Liz Schuh, Matt Sernett, Nathan Stewart, Greg Tito

Feragatname: Wizards of the Coast, Ravenloft'un korkunç alemine girmenin likantropi, vampirizm, ölü şeylerin korkusu, canlı şeylerin korkusu, gece lambası olmadan uyuyamama gibi uzun vadeli yan etkilerinden sorumlu tutulamaz. Ayrıca yastığınızın altında +5 kutsal intikamcı bulundurmanızdan ve Strahd'ın bu kadar kolay yenilemeyecek kadar zeki olduğu ve tüm bunların gücünü Barovia'nın ötesine genişletme planının bir parçası olduğu yönündeki rahatsız edici şüphelerdende. O istemedikçe kaçabileceğini düşünmedin, değil mi?

Bu kitap, 1983 yılında TSR, Inc. tarafından yayınlanan 32 sayfalık D&D macera Ravenloft'a dayanmaktadır. İşte o kitabın jeneriği:

Tasarımcılar: Tracy ve Laura Hickman Kurgu: Curtis Smith Craphic Tasarımcı: Debra Stubbe Çizer: Clyde Caldwell Kartograf: David C. Sutherland III

Aşağıdaki D&D kitapları da materyal ve ilham kaynağı oldu:

Cordell, Bruce R. and James Wyatt. Expedition to Castle Ravenloft. 2006.

Elrod, P.N. I, Strahd: The Memoirs of a Vampire. 1993.

Hickman, Tracy and Laura. Rahasia. 1984.

Nesmith, Bruce with Andria Hayday. Realm of Terror. 1990.

Pozas, Claudio. "Fair Barovia." Dungeon 207. 2012.

TSR, Inc. Van Richten’s Monster Hunter’s Compendium, Volume One. 1999.

--- Van Richten's Monster Hunter’s Compendium, Volume Three. 2000.

Playtesters: Robert Alaniz,\* Mai A’menz,\* Clen Ausse, Jerry Behrendt, Teddy Benson, AnthonyCaroselli,\*Christopher D'Andrea,\* Jason Fransella,\* Jeff Calper, Elyssa Crant, Steve Heitke, Mary Hershey, Sterling Hershey, Justin Hicks, Shaun Horner, Donald Jacobs, James Krot, Yan Lacharite,\* Jonathan Longstaff,\* Michael LeClair, Ray Lillard, Eric Lopez, J.M., Matt Maranda,\* Cris McDaniel, Randy Merkel, Lou Michelli,\* Mike Mihalas,\* Daniel Norton,\* Lucas Pierce, Claudio Pozas,\* John Proudfoot,\* Rob Quillen II, Karl Resch,\* Jason Riley, Sarah Riley, Arthur Severance,\* Sam Sherry,\* Zach Sielaff, David "Oak” Stark,\* Jayson Thiry, Steve Townshend,\* Kyle Turner,\* Will Vaughn, Peter Youngs

\* Bu oyun testçisi bir grup için geri bildirim sağladı.

KAPAKTA

Ravenloft'un ustası akşam yemeğine misafir ağırlıyor ve siz de davetlisiniz. Ben Oliver, karanlık geçmişi anlatılması gereken bir masal olan ve kötülüğü sınır tanımayan vampir Strahd von Zarovich'e ışık tutuyor.

620B6S17000001 EN

ISBN: 978-0-7869-6598-4

İlk Basım: Mart 2016

987654321

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, Ravenloft, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Masier's Guide, diğer tüm Wizards of the Coast ürün adları ve bunların logoları Wizards of the Coast'un ticari markalarıdır. ABD ve diğer ülkeler. Tüm karakterler ve ayırt edici benzerlikleri Sahil Büyücülerinin malıdır. Bu materyal, Amerika Birleşik Devletleri telif hakkı yasaları ile korunmaktadır. Wizards of the Coast'un açık yazılı izni olmadan burada yer alan materyal veya sanat eserinin herhangi bir şekilde çoğaltılması veya izinsiz kullanımı yasaktır.

ABD'de basılmıştır. © 2016 Wizardsofthe Coast LLC, POBox 707, P.enton, WA 98057-0707, ABD - Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31.2800 Delemont, CH tarafından üretilmiştir. Hasbro Europe tarafından yeniden basılmıştır. 4 Meydan. Slackley Parkı, Uxbridee, Middlesex. UB11 1ET. İngiltere.

------------------------------------------------------------------ 003 -------------------------------------------------------------

ÖNSÖZ: RAVENLOFT’U TEKRAR ZİYARET ETMEK

KÖŞEYİ DÖNDÜK VE BİR VAMPİR VARDI.

İnledi ve gözlerimi yuvarladım.

1978'di ve ilk zindan maceralarımdan birinde oynuyordum. Lisede tanıdığım bir arkadaşım John Scott Clegg tarafından yönetiliyordu ve o günlerde insanların oynadığı macera türüne benziyordu. Her şey zindan koridorları ile bağlantılı odaların bir hodgepodge koleksiyonunu keşfetmek, karşılaştığımız canavarları dövmek, hazine aramak ve deneyim puanı kazanmakla ilgiliydi.

Otuz dört rasgele karşılaşmayla yüz yüze kalmıştık: bir vampir. Büyük V'ye sahip bir Vampir değil, çok sayıda Hit-Dice vs …… bir AC, küçük harfli bir vampir. Zindandaki başka bir canavar.

O sırada burada ne yapıyorsun diye düşündüğümü hatırlıyorum. Bu yaratık, şimdiye kadar gördüğümüz Koboldlar, Orclar ve Jelatinimsi küplerle tamamen alakasız görünüyordu. Bu, kendi ortamını hak eden ve sadece dolaşan bir canavardan çok daha fazlası olan bir yaratıktı. O oyundan eve geldiğimde, tüm bu düşünceleri Laura'ya anlattım.

İşte o zaman Strahd von Zarovich doğdu.

Strahd sonradan düşünülemezdi- kendi ortamını, kendi trajik tarihini talep etti. Laura ve ben vampiri çevreleyen mitoloji ve folkloru araştırmaya başladık. 1931'de Bela Lugosi'nin belirsiz, siyah beyaz görüntüsü ile başladık, ama çok daha fazlasını bulduk.

Vampirin ilk "modern" edebi temeli, John Byron'un hikayesinin bir parçasına dayanan John William Polidori tarafından kaleme alındı. Byron ve Polidori, Mary Wollstonecraft ile Cenevre Gölü'nün yanındaki kiralık bir ev olan Villa Diodati'de tanıştı.

Godwin ve kocası Percy Shelley. Haziran ayında bir gece, Byron her birinin bir hayalet hikayesi yazmasını önerdi. Mary Shelley'nin bu çabalara katkısı daha sonra Frankenstein ile olacaktı. 1819'da yayınlanan "The Vampyre" adlı kısa hikaye Polidori'nin katkısıydı. O, Byron'un kişisel doktoruydu ve Polidori'nin elindeki sözde "romantik" vampirlerden ilki aslında Lord Byron'dan sonra modellendi.

Byron gibi, Polidori'nin Lord Ruthven'dan Bram Stoker'in sondan bir önceki çalışmasına kadar esinlendiği kurgusal vampirler gibi- çökmekte olan bir yırtıcı, romantik bir örtü arkasına saklanmış bir istismarcıydı. O yakışıklı ve çekici bir canavardı, ama yine de bir canavardı. Türün en eski yıllarının romantik vampiri sadece bir eş tacizcisi değil, bir eş katili, en kötü türden yıkıcı bağımlılıktaki tacizin arketipiydi.

Laura ve benim için bunlar, Strahd von Zarovich'i gerçekten tanımlayan unsurlardı- trajik bir romantizm maskesinin ardında sonsuza kadar gizlenen bencil bir canavar, sadece avı için kamufle edilmiş kurtuluş yanılsaması.

Başlangıçta, Laura ve benim 1978'de kendi yayınladığımız Nightventure adını verdiğimiz bir dizi oyundan biri olan Vampyr macerasının adını verecektik. Kalenin adı Ravenloft'du ve her yıl Cadılar Bayramı geldiğinde, arkadaşlarımız bize soruyordu "şu Ravenloft oyunu" nu tekrar oynayabilir miyiz? ... ve böylece daha iyi bir başlık kazandı. Kısmen, bu tasarım nedeniyle TSR, Inc. tarafından 1982'de DUNGEONS & DRAGONS maceralarını yazmak için işe alındım, kısa süre sonra 16 Ravenloft yayınlandı.

O zamandan beri, Ravenloft hayranları Barovia (1947'de Where There’s Life adlı Bob Hope filminde tam tesadüf eseri yer alan bir ülke) üzerine birçok farklı yaratıcı bakış açısı gördüler. Tüm zamanların en popüler DUNGEONS & DRAGONS maceralarından biri olmaya devam ediyor. Çeşitli enkarnasyonlarında, her tasarımcı eski Strahd efsanesine yeni bir şeyler getirmeye çalıştı ve her birine minnettarız.

Ancak vampir türü son yıllarda köklerinden döndü. Bugün sık sık gördüğümüz vampir, orijinal arketipin karşıt kutupları örneklendiriyor: istismarcı bir canavarla romantizme girmenin sorun olmadığı yalanı, çünkü onu yeterince seviyorsan değişecek.

Laura ve ben, Christopher Perkins'ten Ravenloft'u yeniden ziyaret etmekle ilgili bir telefon aldığımızda, vampir halk masalının mesajını orijinal uyarıcı köklerine geri getirebileceğimizi umduk. Wizards of the Coast'taki yetenekli ekip, önerilerimizi nezaketle kabul etmekle kalmadı, aynı zamanda Barovia'nın kapılarının ötesindeki kabusa yeni bakış açıları sağlayan bir diyalog başlattı.

Şimdi cesaretiniz varsa sizleri misafirlerimiz olarak tekrar Svalich Ormanı'ndan geçmeye davet ediyoruz. Burada romantizm trajik bir şekilde tehlikelidir ... ve yaklaşımlarınıza gerçek bir canavar gülümser.

Tracy Hickman. Mayıs 2015

------------------------------------------------------------------ 005 -------------------------------------------------------------

GİRİŞ

Azgın fırtına bulutları altında, Ravenloft Kalesi'nin antik duvarlarına karşı yalnız bir figür duruyor. Vampir Kont Strahd von Zarovich, aşağıdaki köye dik bir uçurumdan bakıyor. Soğuk, acı bir rüzgar etrafındaki ölü yaprakları döndürüyor, pelerini karanlıkta savuruyor.

Şimşek bulutları tepeden ayrılıp üzerinden beyaz ışıklar saçar. Strahd gökyüzüne döner, ışık yüzünün ve ellerinin kaslarını açığa çıkarır. Güç ve deliliğin bir karışımı gibi. Bir zamanlar yakışıklı yüzü, gecenin kendisinden daha karanlık bir trajedi tarafından çarpıtılmıştır.

Yıldırımlar, kalenin yüksek kulelerinde patlıyor. Rüzgarın uğultusu artarken Strahd’ın bakışları Barovia kasabasına doğru dönüyordu. Uzaklarda; ancak Strahd’ın görüşünden uzak olmayan bir yerde bir grup maceracı onun topraklarına giriyordu. Strahd’ın yüzüne, hain planlarını ortaya çıkaran bir gülümseme yerleşti. Strahd, onların geleceğini biliyordu ve neden geldiklerini de biliyordu; her şey plana uygundu. O, Ravenloft'un Efendisi, onlara katılmak üzereydi.

Başka bir şimşek çakması karanlığı yarıyor, gök gürültüsü kalenin kuleleri boyunca yankılanıyor. Fakat Strahd gitmişti. Sadece rüzgârın uluyan- ya da belki yalnız bir kurdun -sesi gece yarısı havasını dolduruyordu. Ravenloft Şatosu’nun efendisinin akşam yemeğine misafirleri olacak ve sen de davetlisin.

MACERAYI OYNATMA

Strahd’ın laneti, 1-10. Seviyedeki dört ila altı maceracıdan oluşan bir parti için DUNGEONS & DRAGONS rol yapma oyunu macerası olarak sunulan gotik bir korku hikayesidir. Karakter sınıflarının dengesi yararlı olur, çünkü maceracılar çeşitli zorluklarla karşı karşıya kalacaktır. Her karakter sınıfı kesinlikle parlama anına sahip olacaktır.

KLASİK BİR DÖNÜŞ

Bu macera, 1983 yılında TSR, Inc tarafından yayınlanan orijinal Ravenloft macerasını yeniden canlandırıyor. O zamandan beri orijinal, şimdiye kadarki en büyük DUNGEONS & DRAGONS maceralarından biri olarak ün kazandı ve devam etti. 1990'da aynı adlı bir kampanya ortamının oluşturulmasına ilham vermek için: Dread Domains'in evi olan Ravenloft.

Modül 16: Tracy ve Laura Hickman tarafından yazılan Ravenloft, karmaşık ve dehşet verici bir kötü adam içeren, yer tabanlı kadar hikaye odaklı bir D&D macerası sunarak yeni bir çığır açtı. Şaşırtıcı üç boyutlu haritaları ile Ravenloft Kalesi, bugüne kadar tüm D&D zindanlarının en ikonik ve unutulmazlarından biri olmaya devam ediyor.

Bu kitap orijinal macerayı ve Tracy ve Laura Hickman ile istişare ederek geliştirilen genişletilmiş materyali içermektedir. Ravenloft Kalesi çevresindeki topraklar hakkında bildiklerimizi genişletiyor ve kalenin efendisinin karanlık geçmişine yeni bir ışık tutuyor. Barovia toprakları, D&D çoklu evreninde unutulmuş bir dünyadan ve bu macera o dünyaya bir bakış veriyor. Zamanla lanetli Barovia, karanlık güçler tarafından kendi dünyasından koptu ve Shadowfell'deki Dehşet Alanlarından biri olarak siste bağlandı.

Bu kitap DM olmak isteyen kişi içindir. Oynatmaya çalışmadan önce maceranın tamamını okumanızı öneririz. 5E Player's Handbook, Dungeon Master's Guide'a ve Monster Manual'a sahip olduğunu varsayıyoruz.

Monster Manual, bu macerada bulunan canavarların ve oyuncu olmayan karakterlerin (NPC'lerin) çoğu için stat blokları içerir. Yeni canavarlar ve NPC'ler için açıklamalar ve durum blokları ek D'de verilmiştir. Bir canlının adı *italik* ve **blod** yazı tipinde göründüğünde, bu sizi Monster Manual deki canlının stat bloğuna yönlendiren görsel bir ipucudur. Stat bloğu ek D'de ise, maceranın metni size bunu söyler.

Macerada bahsedilen büyüler ve büyülü olmayan ekipmanlar Player's Handbook da açıklanmıştır. Maceranın metni sizi ek C'deki bir öğenin açıklamasına yönlendirmediği sürece, sihirli eşyalar Dungeon Master's Guide'da açıklanır.

Bunun gibi bir kutuda görünen metin, karakterlere metinde açıklandığı gibi ilk kez bir yere veya belirli bir duruma ulaştığında yüksek sesle okunmalı veya yorumlanmalıdır. İç mekan ve gece tanımlamaları, maceracıların görmek için bir meşale veya başka bir ışık kaynağı kullandıkları varsayımıyla yazılmıştır.

HİKAYEYE GENEL BAKIŞ

Yabancı bir ülkenin maceraperestleri kendilerini ölümcül sisle çevrili, bir vampir ve sihirbaz olan Strahd von Zarovich tarafından yönetilen gizemli bir bölge olan Barovia'da bulurlar. Geleceklerini tahmin etmek için bir tarokka kartı destesi kullanan Madam Eva adlı bir falcı, onları Ravenloft Kalesi'nde bir vampir avıyla doruğa ulaşacak, Barovia'nın birçok köşesine götüren karanlık bir rotaya yönlendiriyor.

Madam Eva halkına Vistani denir. Yabancıları Strahd'ın alanına getirmek için yemliyorlar, dünyadan dünyaya kapalı vagonlarda seyahat ediyorlar.

Barovia; hayaletler, kurtadamlar ve diğer düşmüşler ülkesidir. Vahşi doğa, Strahd'ın fatih olarak hayatının hikayesini anlatan unutulmuş harabeler ve savaş alanları da dahil olmak üzere birçok sırrı gizliyor. Vahşi doğayı keşfeden maceracılar Strahd'ın eski düşmanlarının kalıntılarını bulurlar, hepsi beklendiği kadar ölü değildir.

Barovia halkı için bu uğursuz topraklardan kaçış yok. Vallaki kasabası kendisini Strahd'ın hizmetkarlarına karşı savunmaya hazırdır, ancak olduğu iddia edilen kutsal alandan çok uzaktır. Krezk Köyü, Strahd'ın alanının kenarında, manastırı ise kötü, yanlış yönlendirilmiş yaratıkların pençelerinde bulunuyor.

Strahd'ın sahasındaki tüm yerleşim yerlerinden Barovia köyü en çok ezilendir. Dükkanlarının çoğu kapalı ve yerliler umutsuzluğa yenik düşmüştür. Strahd'ın, köy yöneticisinin evlatlık kızı Ireena Kolyana'yı arzuladığı iyi bilinmektedir. Köylüler, vampirin gazabına uğramadan onu koruyamaz ya da ona zarar vermez. Ireeria'nın Stiahd'ın ölü sevgilisi Tatyana'ya esrarengiz bir benzerlik taşıdığını çok az kişi biliyor.

------------------------------------------------------------------ 006 -------------------------------------------------------------

Barovia köyü Ravenloft Kalesi, Strahd'ın evi ve kalesinin gölgesindedir. Kale büyük bir kaya helezonunun üstünde duruyor, yenilmez ve her zaman tetikte görünüyor. Her gece binlerce yarasa beslenmek için kaleden uçar. Strahd'ın bazen onlarla uçtuğu söylenir. Barovia, kaledeki kötülük yok edilene kadar asla güvende olmayacak.

Strahd maceracıların farkına vardığında, o ve casusları onları yakından izler. Zamanı geldiğinde, Strahd "konuklarını" Ravenloft Kalesi'ne davet eder. Diğer pek çok ziyaretçiyle yaptığı gibi, onları birbirine çevirmeyi, eziyet etmeyi ve öldürmeyi hedefliyor. Bazıları Undead köleler olacak. Diğerleri bir daha asla doğmayacak.

Maceracıların Strahd'ı yenmek için en iyi umudu sırlarını öğrenmek, çünkü o sıradan bir vampir değil. Madam Eva'nın kart okumasının rehberliğinde, hayatta kalmaya çalışırken, etki alanını ve kalesini, onu zayıflatabilecek veya öldürebilecek sihirli eşyalar için araştırmalar yapmaları gerekiyor.

Maceracılar Strahd'ı öldürerek kaçabilirler, ancak gerçekten yok edilemez. Barovia onun hapishanesidir ve ölüm bile onu lanetinden kurtaramaz.

Macera, Strahd von Zarovich veya karakterler yenildiğinde sona erer. Amacınız, elindeki tüm yetenekleri ve kaynakları kullanarak Strahd'ı mümkün olduğunca uzun süre oyunda tutmaktır.

MACERA YAPISI

Maceranın eyleminin çoğu, maceracıların kararları ile Strahd'ın hedefleri arasındaki çatışmadan kaynaklanıyor ve maceracıların ve vampirin hepsi, Bölüm 1, "Sislere Doğru '' bölümünde ayrıntılı olarak verilen özel bir kart okumada anlatılıyor. Macerayı oynatmadan önce, hikayenin anahtarı olan birkaç öğenin yerini ve Strahd'ın bulunabileceği yerlerden birini belirlemek için bu okumayı yapmanız gerekir.

Bölüm 1 ayrıca Strahd'ın hedeflerini de özetlemektedir ve oyuncu karakterlerini Barovia'nın lanetli alanına çekmek için macera kancaları önermektedir. Karakterler 1. seviye ise, ek A'daki karakter arka planı kullanılabilir ve Barovia'daki zamanlarına ek B'deki mini-macera "Ölüm Evi" ile başlamayı düşünebilirsiniz.

Bölüm 2, "Barovia Toprakları" aleme genel bir bakış sağlar ve gizemli Vistani de dahil olmak üzere, onun ve halkı için özel kurallar içerir. Bölüm 3-15, Bölüm 2'deki Barovia haritasındaki yerlere karşılık gelen detay alanlarıdır.

Epilog, macerayı bitirmen için yollar sunuyor. Ek C, maceraya büyülü veya başka türlü tanıtılan özel eşyaları detaylandırıyor ve Ek D, Strahd ve Barovia'da karşılaşılabilecek çeşitli NPC'ler ve canavarlar için stat blokları sağlıyor. Ek E, Vistani'nin falcılık için kullandığı tarokka kartlarını gösterir ve Ek F, oyunculara göstermeniz için el notları içerir.

KARAKTER SEVİYELERİ

Macera, 1-10. Seviyedeki karakterler içindir ve bu seviyeler ve ötesi için tehditler içerir. Strahd bu seviyelerde özellikle ölümcül bir mücadele olabilir. Karakterlerin macera boyunca seviye kazanacağı ve karşılaşmaları lehlerine çevirebilecek müttefikler ve güçlü sihirli eşyalar edineceği varsayılmaktadır. Önce güçlerini arttırmadan doğrudan Ravenloft Kalesi'ne giden karakterler muhtemelen öleceklerdir.

Düşmanların yenilgisi için deneyim puanları verebilir, kilometre taşı ödüllerini veya her ikisinin bir karışımını kullanabilirsiniz. Maceranın çoğunun savaştan ziyade sosyal etkileşim ve keşif içerdiği göz önüne alındığında, kilometre taşı ödülleri kullanırsanız muhtemelen işiniz daha kolay olacaktır. Uygun kilometre taşı ödülleri aşağıdakileri içerir:

**Eserleri Bulma.** Karakterler, Strahd Tome, Sunsword veya Ravenkind'in Kutsal Sembolünü elde ettiklerinde bir seviye kazanırlar.

**Kötüler Mağlup.** Karakterler, eski Bonegrinder'deki Hags gibi bir yerde antagonisti(ler) yendiklerinde bir seviye kazanır (bölüm 6).

**Hikaye Hedeflerine Ulaşma.** Karakterler önemli bir şey başardıklarında seviye kazanırlar, Argynvostholt'un işaretini yakmak (bölüm 7), Yester Tepesi'nde druidlerin ritüelini engellemek (bölüm 14) veya Ezmerelda d'Avenir ile bir ittifak kurmak (appendix D) gibi.

Ek B, "Ölüm Evi", örnek olarak kilometre taşı ödüllerini kullanmaktadır.

Maceranın son derece açık uçlu olduğu gerçeğine hazır olun- orijinal Ravenloft'un ayırt edici özelliklerinden biri. Bölüm 1'deki kart okuması ve maceracıların seçimleri onları harita üzerinde yönlendirebilir ve bir parti güçlerinin çok ötesinde bir alana kolayca girebilir. Onları seviyelerine karşılık gelen yerlere yönlendirmek istiyorsanız, “Levele Göre Alanlar” tablosuna bakın, ancak karakterlerin seçimlerinin önemli olduğu duygusunu baltalamaktan kaçının. Bazen maceracılar çok zor anlarda sadece saklanmalı ya da kaçmalılardır.

Maceranın bir alanı gizem veya tehlikeden uzak kalırsa, uğursuzluğu artırmak için "Korku İşaretleri" bölümündeki ipuçlarını kullanmayı düşünün. Bir savaş karşılaşması çok kolay geliyorsa, (a) olabildiğince çabuk sonuna kadar yönlendirin veya (b) canavarlar / tuzaklar ekleyerek bir düşmanın HP aralığının üst kademesine kadar, maksimuma yükselterek tehdidi artırın.

LEVELE GÖRE ALANLAR

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ort. Level** | **Alan** | **Bölüm** |
| 1st-3rd | Barovia Köyü | 3 |
| 4th | Vallaki Kasabası | 5 |
| 4th | Eski Kemik Öğütücü | 6 |
| 5th | Krezk Köyü | 8 |
| 5th | Şarap Sihirbazı Şaraphanesi | 12 |
| 6th | Van Richten'in Kulesi | 11 |
| 6th | Yester Tepesi | 14 |
| 7th | Argynvostholt | 7 |
| 7th | Kurt Adam İni | 15 |
| 8th | Tsolenka Geçidi | 9 |
| 8th | Berez harabeleri | 10 |
| 9th | Ravenloft kalesi | 4 |
| 9th | Amber tapınağı | 13 |

------------------------------------------------------------------ 007 -------------------------------------------------------------

KORKU İZLERİ

İğrenç bir canavarın kötü kokulu nefesine benzeyen bir hava, Ravenloft Kalesi'ndeki kulenin basamaklarına tırmanırken maceracıları selamlıyor. Tepeye yaklaşırken, yukarıdaki karanlıkta bir kalbin atışını duymaya başlarlar. Bir insan kalbi değil, canavarca ve korkunç bir şeyin kalbi; Gotik korkunun doğası budur: beklenti ile yetiştirilen korku ve karanlık gerçekleşme, zaman içinde gerçekten ve korkunç bir şekilde ortaya çıkacaktır.

Aşağıdaki ipuçları bu macerayı siz ve oyuncularınız için ürpertici bir deneyim haline getirmenize yardımcı olabilir.

BİLİNMEYEN

Korku, bilinmeyenin korkusundan doğar. Karanlık bizi içine aldığında ve göremediğimizde veya gerçek kilitli bir kapının arkasında, bir örtüyle örtülmüş veya yumuşak toprağa gömüldüğünde korkumuz artar. Korku üreten canavar değil, gölgesi. Bir canavar hakkında ne kadar çok şey bilirsek, o kadar az korkarız, bu yüzden hile onu mümkün olduğunca uzun süre ışıktan uzak tutmaktır. Bilinmeyene dair korkuyu artırmak için iki püf noktası:

• Karakterlerin her şeyi kontrol altındaymış gibi göründüğünde, aniden meşalelerinin ateşini uçurarak onları karanlığa daldıracak bir rüzgârınız olabilir.

• Bir canavar ortaya çıkmadan önce, ondan önce gelen kokuyu, verdiği ürkütücü sesi veya verdiği tuhaf gölgeyi tanımlayın.

ÖNGÖRME

Öngörme, henüz açığa vurulacak korkunç bir gerçek hakkında ipuçları bulmakla ilgilidir. Aşağıdaki örnekleri düşünün:

• Karakterler bir canavarla karşılaşmadan önce, canavarın varlığına dair pençe izleri, kemirilmiş kemikler ve kan lekeleri gibi ipuçları verin.

• Karakterler uzun süre dinlendiğinde, bir karaktere henüz bulamadığı veya karşılaşmadığı bir şeyi gördüğü kehanetli bir rüya gösterin.

YAŞ

Barovia, ölümsüz efendisinin korkunç yansımasıdır. Buradaki hemen hemen her şey eski ve yıpranmış. Maceracıların gittiği her yerde ölüm, çürüme ve kendi ölümlerini hatırlamaları gerekir. İşte bu yaygın temaları güçlendirmenin birkaç yolu:

• Binaların çürüyen kerestelerini, Barovia köylülerinin solmuş ve güve yemiş giysilerini, eski kitapların solucan basmış sayfalarını ve demir parmaklıklar ve kapılardaki pasları tanımlamak için zaman ayırın.

• Bir aynaya, havuza veya başka bir yansıtıcı yüzeye bakan bir karakter, kendisinin daha eski, daha yıpranmış bir versiyonunu görebilir.

IŞIK

Tonda sürekli karanlık olan bir hikaye çok çabuk yorucu hale gelir. Kontrast için zaman zaman ışık sunması ve bir umut duygusu yaratması gerekiyor. Canavarlar ve diğer dehşetler, karakterlere karanlığa karşı durmak için daha fazla neden vererek, nazik ve sevimli yaratıklarla dengelenmelidir. İşte trajik bir hikayeye ışık parıltısı eklemenin birkaç yolu:

• Barovia kadar kasvetli bir ülkede, bir mezarın üzerinde büyüyen güzel bir çiçek gibi zaman zaman güzellik sahnesini tanımlamak için zaman ayırın.

• Kahramanların, Vallaki'deki Martikov'lar veya Krezk'teki Krezkov'lar gibi dürüst, arkadaş canlısı ve yardımsever NPC'lerle temas kurduğundan emin olun.

KİŞİLEŞME

İnsan özelliklerini cansız bir şeye atfetmek, sıradan bir şeyi kötü niyetli bir şeye dönüştürmenin bir yoludur. İnleyen bir ev, ağlayan rüzgar, canavara benzeyen çamur ve çömelmiş biri gibi görünen sandık sadece sıradan şeyler değildir-onlar hikayenizdeki karakterlerdir, insan benzeri özellikleri sayesinde hepsi ürpertici bir hale gelirler. Meşaleler gergin bir şekilde titrer, paslı menteşeler ani acı gıcırdamalarıyla sessizliği paramparça eder ve örümcek ağları bizi sessizce kıyametimize çağırır. Daha fazla örnek:

• Karanlığı, karakterleri her yerde takip eden ve uyurken onlara bakan sessiz bir kalabalık olarak hayal edin.

• Ağaçları, hareketsiz duran ancak karakterler Svalich Ormanı'nın tehlikeleriyle yüzleşirken her zaman tetikte olan devasa devler olarak hayal edin.

DETAYLAR

Bir korku hikayesinde, tehlikenin nerede gizlendiğini bilemezsiniz. Cılız bir Gargoyle, kılık değiştirmiş bir canavar veya sadece şeytani bir heykel olabilir. Duvarda asılı duran bir ayna, ona bakan herkesi şaşkına çevirme gücüne sahip olabilir veya sıra dışı bir şey olmayabilir. Bir korku öyküsünde, bir nesneyi ayrıntılı olarak anlatmaya zaman ayırmak, ona dikkat çeker, kişiyi ondan şüphelendirir ve gerçek tehlikeden uzaklaştırabilir. İşte kullanabileceğiniz birkaç numara:

• Belirli bir karşılaşma alanında, ayrıntılı olarak açıklamak için bir nesne veya özellik seçin. Hikaye için önemli olmasına gerek yok.

• En yüksek pasif Wisdom (Perception) puanına sahip olan karakterin, kimsenin algılayamadığı bir şeyi görmesine, duymasına veya koklamasına izin verin.

MİZAH

Korku ve mizahtan daha garip yatak arkadaşları yoktur. Gerginlik süresiz olarak sürdürülemez, bu yüzden bir dizi mizah bir soluklanma sağlar, dehşet daha sonra gizlice girip bizi mizahdan uzaklaştırır. Macerayı yönetirken mizahi durumlar doğal olarak ortaya çıkar, gerektiğinde mizah yaratmak için bazı ipuçları:

• NPC'lerin (kötü olanların bile) şaka yapmasına, komik bir sesle konuşmasına veya aptalca davranmasına izin verin. Marazi mizah bile hiç olmamasından iyidir.

• Bir kahraman, kötü adam veya canavarın saldırı zarı, yetenek kontrolü veya saving throw zarında 1 attığında, düşük zarın bir sonucu olarak ortaya çıkan mizahi bir aksilik tarif edin, örneğin: sessizce saklanmaya veya hareket etmeye çalışırken bir lambaya yanlışlıkla çarpması ve bazı perdelerin yanmaya başlaması.

------------------------------------------------------------------ 008 -------------------------------------------------------------

BÖLÜM 1: SİSLERE DOĞRU

Ürkütücü sisler Barovia'yı çevreler ve orada yaşayanları bağlar. Bu bölüm, maceracıların bu sislere yolculukları için hazırlamanız gereken bilgileri verir. Bu bölüm ilk olarak Kont Strahd von Zarovich'in tarihini ve hedeflerini özetler, böylece karakterleri bekleyenlere hazır olursunuz. "Ravenloft’un kaderi" bölümünde, bölüm sizi maceranın aksiyonu için sahne oluşturmaya yardımcı olan tarokka kartı okumasını anlatıyor ve bölüm, karakterleri Barovia'nın dehşetine çekmek için kullanabileceğiniz macera kancalarıyla kapanıyor.

STRAHD VON ZAROVICH

Bir vampir ve büyücü olan Strahd von Zarovich, ek D'de sunulan istatistiklere sahiptir. Etki alanında neredeyse her yerde karşılaşılabilmesine rağmen, vampir, Ravenloft Kalesi'nin türbelerinde ki mezarına gitmeye zorlanmadıkça, bu bölümde ki kart okunmasından sonra her zaman bu yerde görünür.

VAMPİRİN TARİHİ

Hayatta, Strahd von Zarovich bir kont, bir prens, bir asker ve bir fatihdi. Babası Kral Barov'un ölümünden sonra Strahd, ailesinin düşmanlarına karşı uzun ve kanlı savaşlar düzenledi. O ve ordusu, hepsini öldürmeden önce bu düşmanların sonuncusunu uzak bir dağ vadisinde köşeye sıkıştırdı. Strahd, ölen babasının adını verdiği Barovia vadisinin doğal güzelliğinden o kadar etkilendi ki, oraya yerleşmeye karar verdi.

Kraliçe Ravenovia, Barov'un ölümüne ağıt yaktı ve Strahd'dan korkuyordu. Savaş onu soğuk ve kibirli yapmıştı. Küçük oğlu Sergei'yi savaş alanından uzak tuttu. Strahd, annesinin kardeşine gösterdiği sevgi ve ilgiyi kıskanıyordu, bu yüzden Barovia'da kaldı. Barış, Strahd'ı huzursuz etti ve en iyi yıllarının arkasında kaldığını hissetmeye başladı. Babasının yolunda gitmek istemeyen Strahd, büyü okudu ve ölümsüzlük vaadi karşılığında Shadowfell'in Karanlık Güçleri ile bir anlaşma yaptı.

Strahd, fethettiği topraklarda büyücüler ve zanaatkarlar aradı, onları Barovia vadisine getirdi ve atalarının anavatanının muhteşem kalelerine rakip olacak bir kale yapmalarını emretti. Strahd, annesine olan sevgisini göstermek için kaleye Ravenloft adını verdi. Kale tamamlandığında, Strahd annesine ve erkek kardeşine Barovia'ya gelip onunla kalmalarını emretti. Sergei sonunda Raveoloft'ta yaşamaya başladı, ancak Ravenovia kendi ismindeki yere gelirken öldü. Keder ve hayal kırıklığıyla Strahd, annesinin cesedini kalenin altındaki bir türbenin içine mühürledi.

Strahd'ın dikkati kısa süre sonra ince soylu ve olağanüstü güzelliğe sahip genç bir Barovian kadını Tatyana'ya döndü. Strahd onun değerli bir gelin olduğuna inanıyordu ve Tatyana'ya hediyeler ve ilgisini bahşetti. Strahd'ın çabalarına rağmen, daha genç, daha sıcak Sergei'ye aşık oldu. Strahd'ın gururu, Strahd'ın aynaya bakıp bir aptal olduğunu anladığı güne kadar, Sergei ve Tatyana'nın düğününe kadar genç çiftin sevgisinin önünde durmasını engelledi. Strahd Sergei'yi öldürdü ve kanını içti, Strahd ve Kara Güçler arasındaki kötü anlaşmayı yapmış oldu. Daha sonra Sergei'nin gelinini bahçede kovaladı, onu kabul etmesini ve sevmesini istedi. Tatyana, Strahd dan kaçmak için kendini bir kale balkonundan fırlattı ve ölümüne daldı. Strahd’ın dünyasından sonsuza kadar kurtulma fırsatını yakalayan hain kale muhafızları, ustalarını oklarla vurdu.

Fakat Strahd ölmedi. Kara Güçler yaptıkları anlaşmayı onurlandırdılar. Strahd Muhafızları parçalarken gökyüzü karardı, gözleri kırmızı renkte yanıyordu. O bir vampir olmuştu.

Muhafızları katledikten sonra, Strahd babasının ve annesinin yıldırım bulutlarında yüzlerini gördü, ona baktılar ve yargıladılar. Aile kan bağını yok etmiş ve tüm Barovia'yı mahkum etmişti. Kale ve vadi, her tarafı ölümcül sisle çevrili bir demiplane içinde kilitlendi. Strahd ve halkı için kaçış yoktu.

**Ben kadimim. Ben topraklarım. Başlangıçlarım geçmişin karanlığında kayboldu. Ben ölmedim. Hayatta da değilim. Sonsuza dek ölümsüzüm. - Strahd'ın günlüğü**

------------------------------------------------------------------ 009 -------------------------------------------------------------

Strahd yüzyıllardır Ravenloft'un Efendisidir. Bir vampir olduğundan beri, birkaç eş aldı-hiçbiri Tatyana kadar sevgili değildi- her biri güzel bir insandı. Hepsi vampir dölüne (vampire spawn) dönüştü. Barovia'nın bahtsız ruhlarından beslemesine rağmen, çok az besin ve rahatlık sağlarlar. Zaman zaman, uzak topraklardan gelen yabancılar, vampirin kedi ve fare oyununu oynamak için kendi alanına getirilir. Strahd bu anların tadını çıkarır, çünkü bu yabancılar ona fethetmek için hiçbir toprak sunmasa da kolayca yok edilemezler ve bu nedenle hoş bir oyalanma sağlarlar.

Strahd, Barovia dan kaçış anahtarının, yerine hakim olmaya layık birini bulmada yattığına inanıyor, ancak kibiri o kadar çok ki, ona göre hiç kimse yeterince iyi değil. Soğuk yüreğinde, sadece bir von Zarovich'in ya da babasının onu serbest bırakmak için karanlık güçleri yönlendirebileceğine inanıyor.

STRAHD'IN HEDEFLERİ

Strahd macerada aşağıdaki hedeflere sahiptir.

İREENA KOLYANA’YA DÖNÜŞ

Strahd'ın Tatyana'ya olan karşılıksız aşkı, kardeşi Sergei'yi öldürmesine doğru sürükledi. Bir süre önce, Strahd Barovia köyündeki genç kadın Ireena Kolyana'ya baktı ve aşırı dejavu hissetti. Ireena tam olarak Tatyana'ya benziyordu! Strahd şimdi Ireena'nın Tatyana'nın son reenkarnasyonu olduğuna inanıyor ve bu nedenle onu elde etmeye çalışıyor.

Strahd'ın kötücül kuru, Ireena'yı iki kez ziyaret etmesine yol açtı. Her iki olayda da evine girdi- evlat edinilmiş babasının evi olan Barovia köyünün yöneticisi- ve kanını içti. Bir sonraki buluşmalarında Ireena'yı öldürmeyi ve onu vampire dölüne dönüştürmeyi planlıyordu.

Bölüm 3, Ireena ve onun Barovia köyünde nerede bulunacağına dair ayrıntılar veriyor.

RUDOLPH VAN RIGHTEN’İ BUL

Genellikle Ireena Kolyana'yı gelini yapmaya odaklanmış olmasına rağmen, Strahd, Rudolph van Richten adlı efsanevi bir vampir avcının Barovia'ya geldiğini bildiğinden dolayı dikkati dağılıyor. Strahd'ı korkutmak için öldürme arzusu olan birden fazla yaşlı adam gerekir; Bununla birlikte, vampirin casusları Barovia'yı van Richten’i bulmak için arıyor. Strahd, eski vampir avcısıyla tanışmak, Ravenloft Kalesi'nin zindanlarına kilitlemek ve ruhunu yavaşça yok etmek istiyor.

Bölüm 5'de van Richten'ın şu anda gizli kaldığı Vallaki kasabası açıklanmaktadır.

BİR HALEF VEYA EŞ ARAMAK

Strahd, alanına yeni kanın geldiğini hissedebiliyor. Yeni gelenler Barovia'ya girdiğinde, dikkatini Ireena Kolyana ve van Richten'dan yeni misafirlerine kaydırır, böylece herhangi birinin halefi veya eşi olmaya layık olup olmadığını belirleyebilir. (Sonunda, hiçbirinin onu Barovia'nın efendiliğinden muaf bırakamayacağına karar verir, ancak bu kanıya hemen ulaşmaz.)

Strahd, kendisi gibi karizmatik ve kibirli maceracılara çok dikkat ediyor. Ne kadar dayanabileceklerini görmek için saldırılarını onlara odaklıyor. Kolayca parçalanırlarsa, onlara olan ilgisini kaybeder. Eğer büyük bir cesaret ve meydan okuma sergilerlerse, ilgisi daha da artar- hatta karakter alışılmadık bir bilgi veya güzellik sergiliyorsa. Böyle bir kişi, onun yerine geçmeye layık olmayabilir, ancak kadın veya erkek, yeni bir mülk olarak Strahd'a eğlence sağlayabilir.

STRAHD’I OYNATMA

Strahd ruhunun kötülüklerde kaybolduğuna inanıyor. Ne acıma ne pişmanlık ne sevgi ne de nefret hisseder. Acı çekmiyor ya da öfkeyle kapılmıyor. Kendi kaderinin efendisi olduğuna inanıyor ve her zaman da inanacak.

Strahd, hayattayken zaman zaman duygularının onu iyileştirmesine izin verdiğini kabul edebilirdi. Şimdi, bir vampir olarak, zar zor bir duygu hisseden insandan daha canavar. O yaşayanların endişelerinin üzerindedir. Ara sıra ona musallat olan tek olay Tatyana'nın ölümüdür, ancak geçmişe dair görüşü romantizm veya pişmanlıktan yoksundur. Zihninde, ölümü önlenemezdi ve yapılanlar geri alınamaz.

Hayatta Strahd fethetmek için yaşadı. Undeat iken, alemleri değil, insanları fetheder, iyi ruhları yolsuzluğa sürükler ve verim alamadıklarını yok eder. Strahd'ın insanlığına hitap etmeye çalışan karakterler büyük hayal kırıklığına uğrayacak, çünkü içinde çok az insanlık kaldı. Strahd'a neden Ireena Kolyana'yı avladığını sorarlarsa, Ireena'nın vücudunun Tatyana'nın ruhuna ev sahipliği yaptığını ve Tatyana'nın ruhunun ona ait olduğunu söyler.

Strahd, özellikle zeki veya çekici bir kişi olmayı seçtiğinde baştan çıkarıcı ve incelikli olabilir. Güzel ve kurnaz erkeklere ve kadınlara Strahd istediğinde sahip olmak veya atmak için eğlenceli bir oyun oynayabilir.

Maceraperestlerin partisinde uyum eksikliğini algılarsa, bu zayıflığı kullanır ve birine diğerini kullanması karşılığında yardım etmeye söz vererek karakterler arasında bir ayrışma yapmaya çalışır. Strahd bir insanda kötülüğü algılarsa, bu eğilimi Strahd'ın partinin geri kalanını yok etmesine yardımcı olduktan sonra bu karakteri tam teşekküllü bir vampir haline getirmeyi teklif ederek cezbeder. Nihayetinde, Strahd sözünü yerine getirmez, bunun yerine karakteri kontrolünde bir vampir dölüne dönüştürür.

STRAHD SALDIRDIĞINDA

Strahd, son sahneye kadar gözden uzak kalan bir kötü adam değil. Bundan çok, alemindeki veya kalesindeki herhangi bir yere istediği gibi seyahat eder ve (bakış açısından) karakterlerle ne kadar sık ​​karşılaşırsa o kadar iyidir. Karakterler, büyük olasılıkla kart okuması tarafından belirlenen yerde gerçekleşen son karşılaşmadan önce birkaç kez onunla buluşabilir ve buluşmalıdır. Savaş detayları ek D'de mevcuttur.

Strahd karakterleri korkutmak istediğinde ya gece pelerini altında ya da gün boyunca bulutlu gökyüzü altında onları ziyaret eder. İçerideyseler, onu içeride davet etmek için bir karakteri çekmeye veya itmeye çalışır (varsa, vampir dölü ile birlikte). Strahd ve köleleri asla Ireena'ya saldırmazlar.

Bu karşılaşmalar karakterleri test etmek için kullanılır, onları öldürmek için değil. Onlarla birkaç tur oynadıktan sonra Strahd ve yaratıkları geri çekilir. Karakterler geri çekilirse, Strahd onların korkularını tadarak ve onların inançlarını kırdığına inanarak kaçmalarına izin verir.

RAVENLOFT’UN KADERİ

Bu maceranın olayları, bir falcının tarokka destesinin kartlarıyla ayırt edebileceği kaderin karanlık kıvrımlarının bir parçasıdır. Bu macerayı oynatmaya başlamadan önce, maceranın aşağıdaki unsurlarını belirlemek için desteden kartlar çekmelisiniz:

• Strahd'ın Ravenloft Kalesi içindeki konumu

• Strahd karşı kullanılabilecek -Strahd Tome, Ravenkind'in Kutsal Sembolü ve Sunsword'a- üç önemli hazinenin yerleştirilmesi

• Strahd ile mücadelede güçlü bir müttefikin kimliği

Bu kart okuması, her oynadığınızda macerayı farklı kılabilir.

Macera sırasında bir noktada, karakterlerin eski Vistani kahini Madam Eva ile tanışmaları muhtemeldir (bkz. Bölüm 2, alan G) ve onlar için aynı kartı okumasını yapabilir. Tarokka kartlarından oluşan destesi olması koşuluyla, karakterler ayrıca Ezmerelda d'Avenir'in kendileri için kart okuma yapmasını sağlayabilir. Ezmerelda'nın kartları vagonunda gizlidir (bölüm 11, bölge VI).

Ek E, tarokka destesinin tüm kartlarını gösterir ve sembolik anlamlarını özetler.

İSKAMBİL OYUN KARTLARI KULLANMA

İsterseniz, tarokka destesi yerine iskambil oyun kartı destesi kullanabilirsiniz. Bunu yapmak için, numaralı kartları resimli kartlarından ve jokerlerden ayırın ve iki ayrı deste olarak kabul edin: ortak deste (numaralı kartlar) ve yüksek deste (resimli kartlar ve jokerler).

Ortak Deste. İskambil oyun kağıdı destesindeki her takım, tarokka destesindeki bir takıma karşılık gelir. “1-9” kartları, tarokka destesindeki "1-9" kartlarını ve "10" kartları, tarokka destesindeki "usta" kartları temsil eder.

kupa= kabartma maça= kılıç karo= para sinek= yıldız

Yüksek Deste. Her vale, kız, papaz ve joker, tarokka yüksek destesindeki bir karta karşılık gelir.

Oyun Kartı Tarokka Kartı

Papaz kupa Ghost

Kız kupa Innocent

Vale kupa Marionette

Papaz sinek Darklord

Kız sinek Mists

Vale sinek Executioner

Papaz karo Broken One

Kız karo Tempter

Vale karo Beast

Paaz maça Donjon

Kız maça Raven

Vale maça Seer

Joker 1 Artifact

Joker 2 Horseman

KART OKUMA

Macerayı oynatmadan önce bir kart okuması yaptığınızda, sonuçları daha sonra başvurmak üzere not edin. Karakterlere Ravenloft’un kaderi kısmında okunan kartsa, yeni bir kart seçin, oyuncuların yararı için yüksek sesle yapın. Eski sonuçları yeni sonuçlarla değiştirin. Kart okumaya başlamaya hazır olduğunuzda, taç simgeli 14 kartı (yüksek deste) çıkarın ve karıştırın. Ardından, iki desteyi ayrı tutarak kalan kartları (ortak desteyi) karıştırın. En üstteki üç kartı ortak desteden alın ve 1, 2 ve 3 konumlarına yüzleri aşağı gelecek şekilde yerleştirin. Ardından, üstteki iki kartı yüksek desteden çekin ve aşağıda gösterildiği gibi 4 ve 5 konumlarına yerleştirin.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 2 |  |
| 1 | 5 | 3 |
|  | 4 |  |

Beş kartın hepsi çekilip yüzü aşağı bakacak şekilde yerleştirildiğinde, her kart için sırasıyla aşağıdaki talimatları izleyin.

1. STRAHD ZAMANI

Kart 1'i ters çevirin ve okuyun:

Bu kart tarihi anlatır. Kadim bilgi, düşmanınızı daha iyi anlamanıza yardımcı olacaktır.

Bu kart Strahd Tome'nun yerini belirler (Ek C'de açıklanmıştır). Aşağıdaki "Hazine Konumları" bölümünde verilen uygun kartın kutulu metnini okuyun.

2. RAVENKIND'IN KUTSAL SEMBOLÜ

2. kartı ters çevirin ve okuyun:

Bu kart, iyilik ve korunma için güçlü bir kuvvet, büyük bir umudun kutsal sembolüdür.

Bu kart Ravenkind'in Kutsal Sembolünün yerini belirler (Ek C'de açıklanmıştır). Aşağıdaki "Hazine Konumları" bölümünde verilen uygun kartın kutulu metnini okuyun.

3. GÜNEŞ KILICI

3. kartı ters çevirin ve okuyun:

Bu bir güç ve kuvvet kartı. Bir intikam silahını anlatıyor: Sun sword.

Bu kart, Sun sword'un konumunu belirler (Ek C'de açıklanmıştır). Aşağıdaki "Hazine Konumları" bölümünde verilen uygun kartın kutulu metnini okuyun.

4. STRAHD'IN DÜŞMANI

4. kartı ters çevirin ve okuyun:

Bu kart, karanlığa karşı savaşta size çok yardımcı olacak birine ışık tutuyor.

Bu kart, karakterlerin nerede güçlü bir müttefik bulabileceğini belirler. Bölümün ilerisindeki "Strahd'ın Düşmanı" bölümünde verilen uygun kartın kutulu metnini okuyun.

5. STRAHD

5. kartı ters çevirin ve okuyun:

Düşmanınız, güçleri ölümün ötesinde olan bir karanlık yaratıktır. Bu kart seni ona götürecek!

Açığa çıkan kart Strahd'ın her zaman nerede bulunabileceğini belirler. Bölümün ilerisindeki "Ravenloft Kalesi'ndeki Strahd'ın Konumu" bölümünde verilen uygun kartın kutulu metnini okuyun.

HAZİNE YERLERİ

Ortak destenin kartları Strahd Tome (kart 1), Ravenkind Kutsal Sembolü (kart 2) ve Sunsword'ün (kart 3) yerlerini belirler.

KILIÇ (MAÇA)

**KILIÇ 1- AVENGER**

Hazine bir ejderhanın evinde, bir zamanlar temiz ve şimdi bozulmuş ellerde yatıyor.

Hazine, Argynvostholt'ta Vladimir Horngaard'a aittir (bölüm 7, alan Q36).

**KILIÇ 2- PALADIN**

Uyuyan bir prens, ışığın hizmetçisi ve karanlığın erkek kardeşi görüyorum. Hazine ona aittir.

Hazine Sergei'nin mezarında yatıyor (bölüm 4, K85 bölgesi)

**KILIÇ 3- SOLDIER**

Dağlara git. Altın şövalyeler tarafından korunan beyaz kuleye tırman

Hazine Tsolenka Geçidi koruma kulesinin çatısındadır (bölüm 9, alan T6)

**KILIÇ 4- MERCENARY**

Aradığın şey altın sikke dağlarının altında ölülerle yatıyor.

Hazine, Ravenloft Kalesi'ndeki bir kript içinde yatıyor (bölüm 4, alan K84, kript 31).

**KILIÇ 5- MYRMIDON**

Dağ gölü manzaralı tepelerde kurt ini arayın. Hazine Mother Night'a ait.

Hazine, kurt adam odasında Mother Night mabedinde yatar (bölüm 15, Z7 alanı).

**KILIÇ 6- BERSERKER**

Çılgın Köpeğin mezarını bul. Hazine kararmış kemiklerin altında yatıyor.

Hazine, General Kroval "Mad Dog" Grislek'in kriptinde yatmaktadır (bölüm 4, alan K84, kript 38).

**KILIÇ 7- HOODED ONE**

Yüzü olmayan bir tanrı görüyorum. Dağların derinliklerinde, uzun ve dolambaçlı bir yolun sonunda sizi bekliyor.

Hazine, Amber Tapınağı'ndaki dev heykelin başının içindedir (bölüm 13, X5a bölgesi)

**KILIÇ 8- DICTATOR**

Kral için uygun bir taht görüyorum.

Hazine, Ravenloft Kalesi seyirci salonunda yer almaktadır (bölüm 4, K25 alanı).

**KILIÇ 9- TORTURER**

Her şeyin iyi olmadığı bir kasaba var. Orada bir yolsuzluk evi ve içinde hala hayaletlerle dolu karanlık bir oda bulacaksınız.

Hazine, Vallaki'deki burgomaster konağının tavan arasında gizlidir (bölüm 5 alan N3s)

**KILIÇ USTASI- WARRIOR**

Aradığın şey karanlığın rahminde, şeytanın ininde yatar: geri dönmesi gereken yer.

Hazine Strahd'ın mezarında yatmaktadır (bölüm 4, K86 bölgesi).

YILDIZ (SİNEK)

**YILDIZ 1- TRANSMUTER**

Taşın kendisinin hayatta olduğu baş döndürücü yüksekliklerde bir yere git!

Hazine, Ravenloft Kalesi'nin kuzey kule zirvesinde yer alır (bölüm 4, K60 bölgesi).

**YILDIZ 2- DIVINER**

Hepsini görene bak. Hazine kampında gizlidir.

Hazine Madam Eva'nın kampında yatmaktadır (bölüm 2, G alanı). Kart okumasını yapan kişi Eva ise şöyle der "Sanırım hazine burnumun dibinde!"

**YILDIZ 3- ENCHANTER**

Diz çökmüş bir kadın görüyorum- çok güzel bir gül çok erken koparıldı. Bataklığın efendisi kiminle konuştuğumu biliyor.

Hazine, Marina'nın Berez'deki anıtının altındadır (bölüm 10, US bölgesi). "Bataklığın efendisi", hayaleti karakterleri anıtı işaret edebilen Burgomaster Lazio Ulrich'e anlamına gelir (U2 bölgesi).

**YILDIZ 4- ABJURER**

Büyük bir taş ejderha tarafından korunan düşmüş bir ev görüyorum. En yüksek zirveye bakın.

Hazine, Argynvostholt'un fenerinde yatıyor (bölüm 7, alan Q53). "Büyük taş ejderha" Ql bölgesindeki heykel anlamına gelir.

**YILDIZ 5- ELEMENTALIST**

Hazine, kehribar devleri tarafından korunan bir dağın altındaki küçük bir kalede gizlidir.

Hazine, Amber Tapınağı'ndaki Ravenloft Kalesi modelinin içindedir (bölüm 13, X20 alanı).

**YILDIZ 6- EVOKER**

Sıradan bir sihirbazın crypt’ini arayın. Asadan bir anahtar.

Hazine, Gralmore Nimblenobs'un mezarında gizlidir (bölüm 4, alan, K84, kript 37).

**YILDIZ 7- ILLUSIONIST**

Bir adam göründüğü gibi değildir. Buraya bir karnaval vagonunda geliyor. Orada aradığın yalanlar var.

Hazine Rictavio'nun karnaval vagonunda yatıyor (bölüm 5, NS alanı).

**YILDIZ 8- NECROMANCER**

Bir kadın kükreyen bir ateşin üzerinde asılı. Onu bulursan, hazineyi bulacaksın.

Hazine, Ravenloft Kalesi'nin çalışma odasında yatmaktadır (bölüm 4, alan K37).

**YILDIZ 9- CONJURER**

Bir nehir tarafından boğulmuş, dünyaya büyük kötülük getiren birinin yönettiği ölü bir köy görüyorum.

Hazine Baba Lysaga'nın kulübesinde (bölüm 10, alan U3).

**YILDIZ USTASI- WIZARD**

Gölde bir büyücü kulesi arayın. Sihirbazın adı ve hizmetçisi sizi aradığınız kişiye yönlendirsin.

Hazine Van Richten Kulesi'nin en üst katındadır (bölüm 11, alan V7).

PARA (KARO)

**PARA 1- SWASHBUCKLER**

Ölümcül bir savaşçının iskeletini görüyorum, gargoyles ile çevrili bir taş yatağında yatıyor.

Hazine Endorovich'in kriptinde yatmaktadır (bölüm 4, alan K84, kript 7).

**PARA 2- PHILANTHROPIST**

Hastalığın ve deliliğin yetiştirildiği bir yere bakın. Çocukların bir zamanlar ağladığı yerde, hazine hala orada.

Hazine, Saint Markovia Manastırı'nın anaokulundadır (bölüm 8, S23 bölgesi).

**PARA 3- TRADER**

Şarap sihirbazına bak! Ahşap ve kumda hazine gizlenir.

Hazine, Wines winery büyücüsünün şaraphanesindeki glassblower atölyesinde yatıyor (bölüm 12, alan W10)

**PARA 4- MERCHANT**

Bir zamanlar en iyi şarabı içeren bir fıçı arayın, bunlardan bir damla kalmaz.

Hazine, Ravenloft Kalesi'nin şarap mahzeninde yatıyor (bölüm 4, K63 bölgesi).

**PARA 5- GUILD MEMBER**

Şişelerle dolu karanlık bir oda görüyorum. Bir lonca üyesinin mezarı.

Hazine Artank Swilovich'in kriptinde yatmaktadır (bölüm 4, alan K84, kript 5).

**PARA 6- BEGGAR**

Yaralı bir elf aradığın şeye sahip. Karanlık hayallerinin gerçekleştiğini görmek için hazineye katılacak.

Hazine, Kasimir'in kulübesinde gizlidir (bölüm 5, alan N9a).

**PARA 7- THIEF**

Aradığın, gömülü ölüler arasında yaşam ve ölümün kesişme noktasında yatıyor.

Hazine, Ivlis Nehri kavşağındaki mezarlığa gömüldü (bölüm 2, alan F).

**PARA 8- TAX COLLECTOR**

Vistani aradığın şeye sahip. Kayıp bir çocuk hazinenin serbest bırakılmasının anahtarıdır.

Hazine, Vistani hazine vagonunda gizlidir (bölüm 5, alan N9i). "Kayıp bir çocuk" Arabelle anlamına gelir (bkz. Bölüm 2, L bölgesi).

**PARA 9- MISER**

Ateşin arkasına gizlenmiş bir yerde, bir kalenin içinde bir kale arayın.

Hazine, Ravenloft Kalesi'nin hazinesinde yer alır (bölüm 4, K41 bölgesi).

**PARA USTASI- ROGUE**

Kuzgunlardan bir yuva görüyorum. Orada ödülü bulacaksınız.

Hazine Blue Water Inn'in tavan arasında gizlidir (bölüm 5, alan N2q).

KABARTMA (KUPA)

**KABARTMA 1- MONK**

Aradığınız hazine güneşin arkasında, bir azizin evinde gizlidir.

Hazine, Saint Markovia Manastırı'nın ana salonunda bulunmaktadır (bölüm 8, S13 alanı).

**KABARTMA 2- MISSIONARY**

Karla kaplı bir bahçe görüyorum, sinsi bir sırıtışla bir korkuluk tarafından izleniyor. Bahçeye değil, koruyucuya bak.

Hazine, Saint Markovia Manastırı'nın bahçesindeki korkuluklardan birinin içine gizlenmiştir (bölüm 8, alan S9).

**KABARTMA 3- HEALER**

Batıya bakın. Beyaz güneş ışığıyla kutsanmış bir havuz bulun.

Hazine, Beyaz Güneş Türbesi'ndeki çardak altında yer alır (bölüm 8, alan S4).

**KABARTMA 4- SHEPHERD**

Kötülüğü doğuran anneyi bulun.

Hazine, Kral Barov ve Kraliçe Ravenovia'nın mezarında yer alır (bölüm 4, K88 bölgesi).

**KABARTMA 5- DRUID**

Kadim ölüm uykusunun bulunduğu bir mezar, tepesinde kötü bir ağaç büyür. Kuzgunlar onu bulmana yardım edebilir. Orada hazineyi ara.

Hazine, Gulthias'ın özgürlüğünün tabanında yer alır (bölüm 14, Y4 alanı). Vahşi doğada karşılaşılan herhangi bir wereraven, karakterleri o yere götürebilir.

**KABARTMA 6- ANARCHIST**

Kemikten duvarları, kemikten bir avize ve kemikten bir tablo görüyorum- hepsi uzun zamandır unutulmuş düşman kalıntıları.

Hazine, Ravenloft Kalesi'nin h. Kemiklerinde yatıyor (bölüm 4, K67 bölgesi).

**KABARTMA 7- CHARLATAN**

Uçurumun kenarında yalnız bir değirmen görüyorum. Hazine içeride yatıyor.

Hazine, Eski Bonegrinder'ın tavan arasında yer alır (bölüm 6, alan 04).

**KABARTMA 8- BISHOP**

Aradığın şey, bir dizi amber kapının ötesinde bir hazine yığınında yatıyor.

Hazine, Kehribar Tapınağı'nın kapalı hazinesindedir (bölüm 13, X40 alanı).

**KABARTMA 9- TRAITOR**

Zengin bir kadın ara. Şeytanın sadık bir müttefiki, eski bir düşmanın kemikleriyle hazineyi kilit altında tutar.

Hazine Wachterhaus'un ana yatak odasında gizlidir (bölüm 5, alan N4o).

**KABARTMA USTASI- PRIEST**

Bir dua yerinin kalıntıları arasında kalede aradığınızı bulacaksınız.

Hazine, Ravenloft Kalesi şapelinde (bölüm 4, K15 bölgesi) yer almaktadır.

STRAHD'IN DÜŞMANI

Yüksek desteden çekilen kart okumasındaki dördüncü kart, karakterlerin Strahd'ı mağlup etme şansını artırabilecek bir NPC'nin yerini belirler. (Bazı kartlar A ve B olmak üzere iki olası sonuç sunar; Böyle bir durumda, tercih ettiğiniz veya maceranın koşullarına daha uygun olanı seçebilirsiniz.)

Strahd, bu NPC'nin kendisi için bir tehlike olduğunu algılıyor ve tehdidi olabildiğince çabuk ortadan kaldırmaya çalışıyor. Bu NPC, kim olursa olsun, aşağıdaki ek eylemi kazanır:

**İlham.** Strahd görüş alanındayken, bu karakter görebildiği bir oyuncu karakterine ilham (inspiration) verir.

Bu bölümde açıklanan Npc'lerin her biri, kart okumasında belirtilmemiş olsa bile, macerada oynayacak bir role sahiptir. Ancak, bu şekilde belirlenmiş olan bilgi için.NPC'NİN davranışıyla ilgili bu bölüm, bu sayfalarda başka yerlerde söylenenlere göre önceliklidir; bu NPC olağanüstü.

**ARTIFACT (JOKER 1)**

Bir maymun ile gösteri yapan bir adam arayın. Bu adam göründüğünden daha fazla.

Bu kart, Vallaki'deki Blue Water Inn'de bulunabilen Riciavio'ya (bakınız ek D) atıfta bulunur (bölüm 5, alan N2). Normalde karakterlere eşlik etmek konusunda isteksiz olan Rictavio, karakterler ona kart okuması hakkında bilgi verirse kendini değiştirir. Kılık değiştirir ve kendisini Dr. Rudolph van Richten olarak tanıtır.

Karakterler, Vallaki'nin (bölge N7) oyuncak üreticisi Gadof Blinsky'nin aradıkları figür olduğunu düşünebilir, çünkü evcil bir maymunu var. Onunla bu olasılık hakkında konuşurlarsa, Blinsky, kendisinin ve maymunun "eski dostlar" olduğuna şaka yapar, ancak karakterler onlardan Strahd ile savaşmak için onlarla gelmelerini isterse, kibarca reddeder. Karakterler ona tarokka okumasından bahsederse, Blinsky maymunu Rictavio adlı yarım elf bir karnaval sirkinden aldığını itiraf ediyor.

**BEAST (KARO VALE)**

Bir kurt adam düşmanınız için gizli bir nefret tutar. Nefretini kendi yararına kullan.

Bu kart kurtadam Zuleika Toranescu'ya atıfta bulunmaktadır (bkz. Bölüm 15, alan 27). Onun sürü lideri Kiril Stoyanovich öldürerek, arkadaşı Emil’in intikamını almak için söz verirlerse o karakter guruba eşlik edecek.

**A. BROKEN ONE (KARO PAPAZI)**

En büyük müttefikin bir sihirbaz olacak. Zihni bozuldu, ama büyüleri güçlü.

Bu kart Baratok Dağı'nın Çılgın Büyücüsü'ne atıfta bulunmaktadır (bakınız bölüm 2, M bölgesi).

**B.** **BROKEN ONE (KARO PAPAZI)**

Akıl sağlığı bir kişiye iplikle bağlı bir inanç adamı görüyorum. Ona yakın birini kaybetti.

Bu kart, Barovia köyündeki rahip Donavich'i ifade eder (bkz. Bölüm 3, bölge E5). Oğlu Doru ölünceye ve gömülene kadar karakterlere eşlik etmeyecek.

**DARKLORD (****MAÇA PAPAZI)**

Ah, tüm gerçeklerin en kötüsü: Bu toprağın kötülüğüyle yalnız başına yüzleşmelisin!

Karakterlere ilham verebilecek bir NPC yok.

**A. DONJON (SİNEK PAPAZI)**

Zenginlik ve çılgınlıkla çevrelenmiş sorunlu bir genç adam arayın. Onun evi onun hapishanesidir.

Bu kart Victor Vallakovich'e atıfta bulunmaktadır (bakınız bölüm 5, alan N3t). Karakterlerin kurtuluşunun anahtarı olduğunu fark ederek, coşkuyla evden ayrılır ve Ravenloft Kalesi'ne eşlik eder.

**B. DONJON (SİNEK PAPAZI)**

Ölü babasının evinin kalbinde kilitli, deliliğe giden bir kız bul. Onun deliliğini iyileştirmek başarının anahtarıdır.

Bu kart Stella Wachter'a atıfta bulunmaktadır (bakınız bölüm 5, alan N4n). Çılgınlığı iyileşmedikçe partiye fayda vermiyor. Fikirleri onarılırsa Stella partiye katılmaktan ve berbat ailesini geride bırakmaktan mutluluk duyar.

**SEER (SİNEK PAPAZI)**

Vistaniler arasında yaşayan alacakaranlıkta bir elf arayın. Büyük bir kayıp yaşadı ve karanlık rüyalar tarafından perili. Ona yardım et, karşılığında sana yardım edecek.

Bu kart Kasimir Velikov'a atıfta bulunmaktadır (bakınız bölüm 5, alan N9a). Alacakaranlıkta elf, karakterleri sadece Amber Tapınağı'na götürdükten ve ölü kız kardeşi Patrina Velikovna'yı diriltmenin yollarını bulmasına yardımcı olduktan sonra Kale Ravenloft'a eşlik eder.

**A. GHOST (KUPA PAPAZI)**

Düşen bir şövalye düzeninin düşmüş bir Paladin’nini görüyorum. Ölü bir ejderhanın ininde bir hayalet gibi oyalanıyor.

Bu kart, intikamcı Sir Godfrey Gwilym'i ifade eder (bakınız bölüm 7, alan Q37). Başlangıçta karakterlere eşlik etmek istemese de karakterler onu Gümüş Ejderhanın düzeninin onurunu yardımı ile geri kazanabileceğine ikna ederlerse bunu yapacak. Bunu yapmak için başarılı bir DC 15 Charisma (Persuasion) kontrolü gerekir.

**B. GHOST (KUPA PAPAZI)**

Kriptleri kalenin derinliklerinde bulunan beceriksiz şövalyenin ruhunu hareketlendir.

Bu kart, efsanevi savaşçı Sir Klutz'a atıfta bulunmaktadır (bkz. Bölüm 4, K84 bölgesi, crypt 33). Sir Klutz Strahd'ın düşmanı ise, hayalet savaşçı yedi gün sonra değil, sadece kendisi veya Strahd 0 HP'ye düşürüldükten sonra kaybolur.

**EXECUTIONER (MAÇA VALE)**

Şeytan gelinin kardeşini ara. Ona "küçük" diyorlar ama güçlü bir ruhu var.

Bu kart Ismark Kolyanovich'e atıfta bulunmaktadır (bakınız bölüm 3, alan E2). Ismark, kız kardeşi Ireena Kolyana'nın güvende olduğunu bilene kadar karakterleri Ravenloft Kalesi'ne eşlik etmeyecek.

**A. HORSEMAN (JOKER 2)**

Dul eşi tarafından korunan soylu doğuştan ölü bir adam görüyorum. Hayatı, ölü adamın cesedine geri ver ve o senin sadık müttefikin olacak.

Bu kart, ölü olan yaşlı Nikolai Wachter'a atıfta bulunmaktadır (bkz. Bölüm 5, alan N4o). Karakterler korunmuş cesedinde raise dead yada resurrection büyüsü yaparsa, Nikolai (LN erkek insan asil) karısının protestolarına rağmen yeterince iyi hissettikten sonra karakterlere yardım etmeyi kabul eder. Ailesi uzun zamandır Strahd'ı desteklemesine rağmen, Nikolai hayatının sonuna doğru Barovia'yı kurtarmak için Strahd'ın yok edilmesi gerektiğini fark etti. Karakterlerin Nikolai'yi ölümden diriltme araçları yoksa, Rictavio (bkz. Ek D), gereksinimlerini öğrenirse onlara raise dead scroll’u verir. Blue Water Inn'de kalıyorlarsa, scroll’u odalarından birinde bırakır.

**B. HORSEMAN (JOKER 2)**

Arrigal adında ölüm bir adam, davanıza hizmet etmek için karanlık efendisinden vazgeçecek. Dikkat! Çürümüş bir ruhu var.

Bu kart, Vistani suikastçısı Arrigal'e atıfta bulunmaktadır (bakınız bölüm 5, alan N9c). Karakterler bu kartın kendisine okuduğundan bahsederse, kaderini kabul eder ve onlara eşlik eder. Karakterler Strahd'ı yenmeyi başarırsa, Arrigal onlara Barovia'nın yeni efendisi olmaya mahkum olduğuna inanarak ihanet eder ve saldırır.

**A. INNOCENT (KUPA KIZI)**

Nazik bir kalbi olan genç bir adam görüyorum. Bir annenin oğlu! Vücutta güçlü ama zihni zayıf. Onu Barovia köyünde ara.

Bu kart Parriwimple'a atıfta bulunmaktadır (bkz. Bölüm 3, E1 bölgesi). Avanak olmasına rağmen, iyi bir sebep olmadan Ravenloft Kalesi'ne gitmeyecek. Karakterler iyi kalbini cezbederek onu harekete geçirebilirler. Örneğin, kayıp Barovalıları kurtarmaya ya da çok güzel olan lreena Kolyana'nın Hayatını kurtarmak için oraya gidebilir. Karakterler bir şekilde Parriwimple'in işvereni olan Bildrath ile başa çıkmak zorundadırlar; aptal çocuğun herhangi bir nedenle kaleye gitmesine izin vermez.

**B. INNOCENT (KUPA KIZI)**

Aradığın şeytanın gelini!

Bu kart Ireena Kolyana'ya atıfta bulunmaktadır (bakınız bölüm 3, alan E4). Erkek kardeşi Ismark, lreena'nın Ravenloft Kalesi'ne götürülmesi fikrine karşı çıkıyor, ancak karakterler ona kart okuması hakkında bilgi verdikten sonra oraya gitmekte ısrar edebilir. Bununla birlikte, Kolyart lndirovich'in cesedi mezarlıkta dinlenene kadar Ireena karakterlere eşlik etmeyecek.

**A. MARIONETTE (KUPA VALE)**

Bu ne dehşet? Bir adam tarafından yapılmış bir adam görüyorum. Yaşlanmayan ve yalnız, kalenin kulelerine musallat olmuş.

Bu kart Pidlwick II'ye atıfta bulunmaktadır (bakınız bölüm 4, K59 bölgesi ve ek D).

**B. MARIONETTE (KUPA VALE)**

Bir müzik adamı ara, bu adam iki kafalı. Büyük bir açlık ve keder yerinde yaşıyor.

Bu kart, iki başlı mongrelfolk olan Clavin Belview (bkz. Bölüm 8, alan Sl 7). Klavin, Başrahip'e korku ve sapkın bir sadakat duygusuyla hizmet eder. Görevi, nefret ettiği diğer mongrelfolk'a yiyecek teslim etmektir. Abbot hala yaşıyorsa, Clavin ayrılmaya çalışarak efendisinin öfkesini kazanmak istemez ve karakterlere eşlik etmeyi reddeder. Fakat Abbot ölürse, Clavin'in manastırda kalmak için bir nedeni yoktur, bu yüzden şarapla rüşvet verilirse gelmeye istekli olur. Klavin, viyolası (müzik enstrümanı) olmadan partiye fayda sağlamaz.

**MISTS (MAÇA KIZI)**

Bir Vistana bu ülkeyi yalnız başına dolaşır ve akıl hocasını arar. Uzun süre tek bir yerde kalmaz. Onu sislerin yakınındaki Saint Markovia manastırında ara.

Bu kart Ezmerelda d'Avenir'e atıfta bulunmaktadır (bakınız Ek D). Saint Markovia Manastırı'nda (bkz. Bölüm 8, S19 bölgesi) ve Barovia'nın diğer yerlerinde bulunabilir.

**RAVEN (MAÇA KIZI)**

Asmaların arasında yaşayan kuş tüylü olanların liderini bulun. Yaşlı olmasına rağmen, içinde bir kavga daha kaldı.

Bu kart Davian Martikov'a atıfta bulunmaktadır (bakınız bölüm 12, "Şarap Büyücüsü"). Eski kuzgundu, Strahd'ın zulmünü sona erdirme şansına sahip olduğunu fark etti, bağını ve şaraphanesini oğulları Adrian ve Elvir'in yetenekli ellerine bıraktı. Ama önce Strahd ile yüzleşmek için Ravenloft Kalesi'ne gider, Davian üçüncü oğlu Urwin Martikov ile uzlaşmada ısrar eder (bkz. Bölüm 5, alan N2).

**A. TEMPTER (KARO KIZI)**

Bir çocuk-bir Vistana görüyorum. Acele etmelisin, çünkü kaderi dengede duruyor. Onu gölde bul!

Bu kart Arabelle'ye atıfta bulunmaktadır (bakınız bölüm 2, L alanı). Partiye memnuniyetle katılır. Ancak kampına geri dönerse (bölüm 5, alan N9), babası Luvash, gitmesine izin vermez.

**B. TEMPTER (KARO KIZI)**

Bir düğün zili duyuyorum, ya da belki bir ölüm zil sesi. Seni dağlık bir manastıra çağırır, burada parçalarının toplamından daha fazla bir kadın bulacaksınız.

Bu kart Vasilka'ya et golemini ifade eder (bkz. Bölüm 8, alan S13).

KALE'DEKİ STRAHD'IN YERİ

Yüksek desteden çekilen kart okumadaki beşinci kart, karakterlerin onu bulacağından emin olduğu Ravenloft Kalesi'ndeki Strahd ile son hesaplaşmanın yerini belirler. Karakterler önceden belirtilen yere ilk geldiğinde, tabutuna geri gitmeye zorlanmadığı sürece Strahd oradadır.

**ARTIFACT (JOKER 1)**

Sabah ışığının bir zamanlar parladığı karanlık bir yerde kutsal bir yer.

Strahd şapeldeki karakterlerle karşı karşıyadır (alan K15).

**BEAST (KARO VALE)**

Canavar karanlık tahtında oturuyor.

Strahd seyirci salonundaki karakterlerle karşı karşıya (K25 bölgesi).

**BROKEN ONE (KARO PAPAZ)**

Her şeyden önce gıpta ettiği adamın türbesine musallat oldu.

Strahd, Sergei'nin mezarındaki karakterlerle karşı karşıyadır (K85 bölgesi).

**DARKLORD (MAÇA PAPAZ)**

Karanlığın derinliklerinde, geri dönmesi gereken yerde gizleniyor.

Strahd mezarındaki karakterlerle karşı karşıyadır (K86 bölgesi).

**DONJON (SİNEK PAPAZ)**

Bir kemik salonunda, kalesinin karanlık çukurlarında gizleniyor.

Strahd, kemiklerin salonundaki karakterlerle karşı karşıyadır (alan K67).

**SEER (SİNEK VALE)**

Sizi bilgelik, sıcaklık ve umutsuzluk içinde bekliyor. Büyük sırlar var.

Strahd çalışma odasındaki karakterlerle yüzleşir (alan K37)

**GHOST (KUPA PAPAZ)**

Babanın mezarına bak.

Strahd, Kral Barov ve Kraliçe Ravenovia'nın mezarındaki karakterlerle karşı karşıyadır (K88 bölgesi).

**EXECUTIONER (MAÇA VALE)**

Balkonda karanlık bir figür görüyorum, bu işkence edilmiş araziye buruk bir gülümseme ile bakıyor.

Strahd, overlook daki karakterlerle karşı karşıyadır (alan K6).

**HORSEMAN (JOKER 2)**

Geri dönmesi gereken yerde gizleniyor- ölüm yeri.

Strahd mezarındaki karakterlerle yüzleşir (K86 bölgesi).

**INNOCENT (KUPA KIZI)**

Kanı kıyametini mühürleyen kişiyle birlikte yaşıyor, ışık kardeşinde çok erken söndü.

Strahd, Sergei'nin mezarındaki karakterlerle karşı karşıyadır (K85 bölgesi).

**MARIONETTE (KUPA VALE)**

Büyük zirvelere bakın. Kalenin atan kalbini bulun. Yakında bekliyor.

Strahd, kuzey kule zirvesindeki karakterlerle karşı karşıyadır (K60 bölgesi).

**MISTS (MAÇA KIZI)**

Kartlar kötülüğün nerede gizlendiğini göremiyor. Sisler hepsini gizliyor!

Kart, Strahd ile son hesaplaşmanın nerede yapılacağı hakkında hiçbir ipucu vermiyor. Ravenloft Kalesi'nde istediğiniz yerde olabilir. Alternatif olarak, Madam Eva karakterlere en az üç gün sonra ona dönmelerini söyler ve o zaman kartlara tekrar danışır, ancak sadece düşmanlarının yerini ayırt etmek için.

**RAVEN (SİNEK KIZI)**

Annenin mezarına bak.

Strahd, Kral Barov ve Kraliçe Ravenovia'nın mezarındaki karakterlerle karşı karşıyadır (K88 bölgesi).

**TEMPTER (KARO KIZI)**

Çok güzel bir kadının arkasına saklanmış gizli bir yer görüyorum. Kötülük, hazine kulesinin üstünde bekler.

Strahd hazinedeki karakterlerle yüzleşir (alan K41). "Güzel bir kadın", Hazine'ye giden gizli bir kapı içeren kalenin çalışmasında (K37 alanı) asılı olan Tatyana'nın portresi anlamına gelir.

MACERA KANCASI

Maceraya başlarsa, Strahd ve maceraperestlerin kaderleri, karakterler davet edildiğinde veya etki alanına zorlandığında birbirine dolanır. Maceracıları Barovia'ya götürmenin farklı yolları aşağıdaki bölümlerde açıklanmaktadır. Hangisini tercih ederseniz edin.

"Yardım ricası" da rengarenk giyinmiş bir yabancı bir tavernada kalırken karakterlere yaklaşır. Yabancı, efendisinden bir mektup verir ve onları acil yardım talepleri ile Barovia köyüne davet eder. Karakterler yemi alırsa, sis Strahd'ın alanına girerken onları yutar.

"Gizemli Ziyaretçiler" de karakterlerden, Unggerford kasabası dışında, Unutulmuş Diyarlar dünyasındaki Kılıç Kıyısı'nda kamp yapan bir grup kabadayı korkutmaları istenir. Gezginler karakterleri kamplarına davet ediyorlar ve yaşlıları lanetli ama asil bir prensin trajik bir öyküsünü anlatırken ateşlerine oturmaya davet ediyorlar. Ateşle bir transa dönüşen karakterler, kendilerini sisli bir yolda bularak uyanırlar, Vistani ev sahipleri tarafından Barovia'ya teslim edilmiştirler.

"Kurt adamlar sisin içinde" de karakterler bir dizi kurt adam saldırısı tarafından bir araya getirilir. Bu lycanthropes sürü avı, karakterleri Barovia topraklarına sürüklendikleri bir ormana götürür. Bu kanca Adventurers League de yer alan beş fraksiyonun kullanıldığını varsayar.

"Ürpertici Sis" de, sis onları yutar ve Barovia ülkesine götürür. Ormanda yalnız bir yol izlerler.

YARDIM RİCASI

Karakterler maceralarına, ayrıntıları sizin karar vereceğiniz eski bir tavernada başlıyorlar.

Sizin gibi tecrübeli maceraperestlerden oluşan bir partinin gözünde burası, isimsiz bir ildeki başka bir sıkıcı kasabadaki, başka bir sıkıcı tavernadır. Bu, gerçek maceranın zorlukları arasında ki başka bir zaman dilimi.

Bu akşam meyhanenin dışında ki kasabanın üzerinde bir sis bulunmaktadır. Sokak fenerlerinin ışıkları nemli, arnavut kaldırımlı yolda ki kaygan taşların üzerinde dans ederek parlıyor. Sis kemikleri sızlatıyor ve dışarıdaki herkesin ruhunu sarıyor. Ama bu taverna duvarlarının içinde doyurucu yiyecek ayrıca sıcak ve köpüklü ale var. Ocakta bir ateş yanıyor ve taverna, kasaba halkının uğultulu sesleriyle çalkalanıyor.

Aniden, tavernanın kapısı açılır ve odanın üzerine bir sükunet çöker. Lamba ile aydınlatılmış sisle çerçevelenmiş bir form, kapıdan geçer. Ağır, çizme sesleri ve madeni paralarının çınlaması sessizliği paramparça eder. İçeri giren kişi üstüne bol ve renkli kıyafetler giymiş ve şapkası kafasında sarkık bir şekilde durarak, gözlerini gölgelerde saklıyor. Tereddüt etmeden masanıza doğru yürür ve gururla katlanmış kollarıyla önünüzde durur.

Vurgulu bir sesle, "Bu mesajı iletmek için size gönderildim. Eğer şerefli yaratıklarsanız, ilk ışıkta ustamın yardımına gelin. Geceleri Svalich Ormanlarını kullanmanızı tavsiye etmem!" Tuniğinden mühürlü bir mektup çıkarır, güzel okunaklı elyazısı hepinize hitap ediyor. Mektubu masanın üzerine bırakır. "Buradan batı yoluna beş saat kadar Svalich Ormanları'ndan aşağı doğru yürüyün. Burada Barovia'da efendimi bulacaksınız."

Müşterilerin sessiz bakışlarının ortasında çingene bara doğru ilerliyor ve ihtiyatlı barmene "Bardakları doldur, bana ve herkese. Belli ki hepsinin boğazları kavrulmuş." diyor. Bara altınla dolu ağır bir kese bırakıyor. Bununla birlikte bardan ayrılıyor.

Biraz bastırılmış olsa da tavernadaki uğultu devam ediyor. Mektup sizden önce açılmamış. Mühür tanımadığınız bir arma şeklindedir.

Karakterler elçiyi istediği zaman kesebilir. Adı Arrigal (NE erkek insan ***assassin***) ve bir Vistani. Diğer taverna patronları, halkını kapalı vagonlarda seyahat eden ve genellikle kendi kendilerini koruyan dost canlısı halk olarak görüyorlar.

Arrigal, Barovia'yı harika bir güzellik vadisi ve efendisini olağanüstü bir adam olarak tanımlıyor. Karakterler Arrigal'e efendisinin kimliği hakkında soru sorarsa, Burgomaster Kolyan Indirovich'e hizmet ettiğini iddia eder, ancak gerçekte Strahd'a hizmet eder. Mektubu teslim ettikten sonra, Arrigal atını biner ve gider. Karakterlerin onu takip etmesini beklemiyor.

Mektubun mührünün üzerinde tasvir edilen arma Strahd'a aittir, ancak karakterler daha önce hiç görmemiştir. Oyunculara göster Strahd'ın arması sayfa 239.

Burgomaster tarafından yazılmış gibi görünen mektup aslında Strahd tarafından kaleme alınmıştı. Karakterler mektubu okursa, ek F'de oyunculara "Kolyan Indirovich'in Mektubu (Versiyon 1)" gösterin. Mektup, maceracıları Barovia'ya çekmek için yem. Karakterler yemi alırlarsa, A alanına gelirler (bkz. Bölüm 2, "Barovia Toprakları").

GİZEMLİ ZİYARETÇİLER

Bu macera kancasının ayrıntıları, D&D oyununuzun Unutulmuş Diyarlar'daki Kılıç Kıyısı'ndaki bir kasaba olan Daggerford'da ya da yakınında olduğunu varsayar, ancak oyununuza uyacak şekilde konumu değiştirebilirsiniz.

Daggerford Düşesi Morwen’in akşam yemeğinde misafirleri var- ve sizde davetlisiniz. Daggerford'a yabancı değilsiniz, kasabanın savunmasına yardım etmek için birden fazla kez geldiniz ve Lady Morwen'i arkadaş ve hayırsever biri olarak görüyorsunuz.

Serin bir sonbahar esintisi caddeler boyunca ilerliyor. Siz akşam yemeğinde sıcak, baharatlı çorba ve az pişmiş sülün yerken, düşesin normalden daha fazla kaygılı olduğunu görüyorsunuz. Ardından, kasabanın duvarlarının dışında kamp yapan bir grup gezginle ilgili endişesini dile getiriyor. İlk başta zararsız göründüklerini, fakat daha sonra, kasaba halkını ve diğer ziyaretçileri gelip taciz etmeye, para ve şarap talep etmeye ve ödeme yapmayan herkesi lanetlemekle tehdit ettiklerine dair raporlar aldığını dile getiriyor.

Düşes, dün gizemli ziyaretçileri korkutmak için birkaç gardiyan gönderdiğini, ancak bir işe yaramadığını. Gardiyanların geri döndüğünde, ziyaretçiler hakkında sempatik bir şekilde konuştuklarını. Gardiyanların sihirli bir şekilde büyülenmiş gibi göründüğünü söylüyor.

Morwen silahlı bir çatışma istemiyor, ancak ziyaretçilere sert bir mesaj göndermeyi hedefliyor ve sizden onu teslim etmenizi istiyor. "Şafaktan önce ayrılmazlarsa" diyor, "Vagonlarını parçalatacağım."

Karakterlerden akşam yemeğinden hemen sonra Düşes Morwen'in mesajını iletmeleri istenir.

Yolcular, Daggerford kapılarının dışındaki tepede, yolun yakınında kamp yapıyorlar. Duvarların üstündeki korumalar kampı her saat yakından izliyor.

Karakterler kampa yaklaştığında şunu okuyun:

Hava karardıkça, bir düzine erkek ve kadının çatırdayan bir şenlik ateşi etrafında toplandığını görüyorsunuz. Hepsi neşe içindedir. Bazıları ateşin etrafında şarkı söyleyip dans ederken diğerleri şarap şişelerinde mutluluk buluyor. Üç varil tepesinde vagonlar garip açılarda park edilmiş görünüyor. Yakındaki bir ağaca bağlanmış, bilezik ve parlak püsküllerle süslenmiş yarım düzine at otluyor.

Erkek ve kadınlar Vistani, Daggerford'a hiç ilgi duymuyorlar. Onların emirleri karakterleri Barovia'ya güvenli bir şekilde teslim etmektir.

Bu grubun lideri, aşağıdaki büyüleri hazırlayan bir büyücünün istatistiklerine sahip yaşlı bir adam olan Stanimir (CN erkek insan):

Cantrips (at will): friends, light, mage hand, prestidigitation

1st level (4 slots): charm person, mage armor, shield, sleep

2nd level (3 slots): misty step, suggestion

3rd level (3 slots): bestow curse, phantom steed, vampiric touch

4th level (3 slots): greater invisibility, stoneskin

5th level (1 slot): dominate person

Stanimir'e kızı Damia (CN kadın insan ***spy***) ve oğlu Ratka (CN erkek insan ***bandit captain***) katıldı. Dokuz diğer Vistani (CN erkek ve kadın ***bandits***) Ratka'nın emirlerine kulak verir. Altı ***draft at***, eşyaları içeren ancak değerli bir şey olmayan Vistani vagonlarını çekmek için kullanılır.

ATEŞ DANSI

Stanimir kendini tanıtır ve karakterleri kampında ağırlar. Düşes Morwen'in uyarısını iletirlerse okuyun:

Stanimir güler. "Endişelenme. Lady Morwen'i düşmanımız yapmak istemiyoruz. Hepinize anlatacak bir hikayem var. Bunu size anlattıktan sonra gidiyoruz."

Karakterler Stanimir'in hikayesini duymayı kabul ederse, onları ateşin etrafında toplanmaya ve hikayesini duymaya davet eder:

Stanimir ağzını şarapla doldurur, sonra ateşe tükürür. Alevler turuncudan yeşile döner. Dans ettikçe ve sallandıkça şenlik ateşinin çekirdeğinde karanlık bir şekil belirir.

"Biz adı uzun zamandır unutulan eski bir topraktan geliyoruz-krallar ülkesi. Düşmanlarımız bizi evimizden çıkmaya zorladı ve şimdi kayıp yolları dolaşıyoruz."

Yangındaki karanlık şekil, atının yanını delen bir mızrakla vurulmuş bir adam şeklini alır.

Stanimir devam ediyor. "Bir gece, yaralı bir asker kampımıza girdi ve yığıldı. Korkunç yaralarını sarıp susuzluğunu şarapla söndürdük. Hayatta kaldı. Ona kim olduğunu sorduğumuzda söylemedi. Tek istediği eve dönmekti ama biz düşmanlarının ülkesinin derinliklerindeydik, onu kendimizden biri olarak aldık ve anavatanına doğru takip ettik, düşmanları onu avlamaya alıştı, onun bir prens olduğunu söylediler. Suikastçıları kurt gibi üzerimize düştüğünde bile biz vazgeçmedik. "

Şenlik ateşinin derinliklerinde, karanlık figürün kılıçla ayakta durduğunu, bir dizi gölgeli şekle karşı savaştığını görüyorsunuz.

"Bu kraliyet kanı adamı, onu koruduğumuz için bizi korumak için savaştı. Onu evine güvenle taşıdık ve bize teşekkür etti." Sana hayatımı borçluyum. İstediğin kadar kal, istediğin zaman git ve burada her zaman güvende olacağınızı bilin. "

Dans eden ateşteki figür son düşmanını yener, sonra bir duman ve köz bulutunda dağılır.

Stanimir'in yüzü kasvetli bir maskeye dönüşür. " Soylu prensimizin başına bir lanet geldi ve onu bir Tirana dönüştürdü. Sadece onun alanından ayrılma gücümüz var. Korkunç efendimizin lanetini sona erdirmek ve sorunlu ruhunu dinlendirmek için sizin gibi kahramanları aramaya başladık. Ve sizi bulmak için çok uzun bir yolculuk yaptık. Liderimiz Bayan Eva, her şeyi biliyor. Bizimle Barovia'ya dönüp onunla konuşacak mısınız? "

Bu Vistaniler "korkunç efendilerinin" adını söylemeyi ve ek bilgi vermeyi reddediyorlar. Karakterler ayrıntılar için onları zorlarsa, Vistani "Madam Eva aradığınız cevaplara sahiptir."

Karakterler Vistani'ye eşlik etmeyi kabul ederse, Vistani onları Ticaret Yolu boyunca güneye yönlendirir. Birkaç gün süren olaysız seyahatten sonra Ravenloft'un sisleri karavanı yutar, karakterleri ve Vistanileri Barovia'ya taşır. Daha sonra Vistani partiyi G bölgesinde liderleri Madam Eva'ya güvenle götürür (bkz. Bölüm 2). Karakterler A bölgesine ulaşır ve Madam Eva'nın kampına giderken B, E ve F bölgelerinden geçerler.

Karakterler Madam Eva'nın kampına ulaşmadan önce Vistani ev sahiplerinden kurtulurlarsa, tek başlarına kalırlar.

Karakterler Stanimir'in davetini reddederse, Vistani hayal kırıklığına uğrar, ancak söz verildiği gibi ayrılır. Bir veya iki gün sonra, karakterleri Barovia'ya çekmek için "Ürpertici Sis" macera kancasını veya bazı varyasyonlarını kullanın.

KURT ADAMLAR SİSİN İÇİNDE

Bu macera kancası Daggerford içinde veya yakınında bir oyun oynattığınızı varsayar (daha fazla bilgi için "Gizemli Ziyaretçiler" e bakın). Ayrıca Adventurers League de yer alan beş oyuncu grubunu kullandığınızı varsayar.

"Kurt adamlar sisin içinde!" Bu korkunç sözlerin çiftçiler, tüccarlar ve maceracılar tarafından tekrar tekrar konuşulduğunu duydunuz. Daggerford'un doğusundaki mezralar, dolunay geceleri Misty Forest dan fışkıran, gittikleri her yerde onları takip eden, sürünen sis içinde gizlenmiş bir kurt adam avına kurban gittiler. Canavarlar, ormana geri çekilmeden önce ölüm ve kargaşa yaydılar, yetişkinleri katletti ve çocukları çaldılar. Diğerleri kurt adam tehdidiyle ile mücadele çok az başarı elde ettiler.

Misty Forest, Daggerford'un otuz mil doğusunda yer alır. Karakterler görevlerine başlamadan önce, grup bağlılıkları olanlar takip eden bölümlerde açıklanan ek bilgileri alırlar. Oyuncuları bir kenara ayırın ve onlara kendi grupları için kutulu metni okuyun.

HARPERS

Zelraun Roaringhorn adlı bir Harper, silahlarınızı ücretsiz olarak gümüşleştirecek bir metal ustasını tanıyor. Ayrıca bazı yararlı büyüler sağlar.

"Biz güçsüzleri korumak için çalışıyoruz" diyor. "Kurt adamlar tarafından kaçırılan çocuklar hala yaşıyorlarsa, onların güvenli bir şekilde geri götürmeliyim."

Zelraun Roaringhorn (LN erkek insan ***mage***), yönetici Duchess Morwen ile görüşmek ve Harpers'ın desteğini sunmak için Daggerford'a geldi.

Zelraun, her Harper karakterine, remove curse scroll’u verir. Ayrıca karakterlerin silahlarını gümüşle kaplamak için Waterdeep'te bir metal ustası ile anlaşmalar yaptı. Partinin bu şekilde gümüşleştirilen altı adede kadar silahı olabilir. Yirmi adet mühimmat bu amaç için bir silah olarak sayılır.

**Harpers hakkında.** Harpers, eşitliği savunan ve gücün kötüye kullanılmasına gizlice karşı çıkan büyücüler ve casuslar ağıdır. Örgütün uzun ömürlülüğü büyük ölçüde merkezi olmayan, tabandan, gizli doğasından ve üyelerinin özerkliğinden kaynaklanmaktadır. Harpers, Unutulmuş Diyarlar boyunca küçük hücrelere ve yalnız operatörlere sahiptir. İhtiyaç duydukları gibi zaman zaman birbirleriyle bilgi paylaşırlar. Harpers'ın ideolojisi asildir ve üyeleri yaratıcılıkları ve bozulmalılarıyla gurur duyarlar.

ORDER OF THE GAUNTLET

Waterdeep'teki order of the gauntlet bölüm evinin başkanlarıyla bir araya geldin. Düzenin üyelerini Daggerford'un doğusundaki çeşitli hanlara ve evlere yerleştirdiler, böylece yerli halkın geceden korkmasına gerek yok. Şimdi, Kurt adamların Misty Forest 'daki inini bulmak için sana güveniyorlar. Ancak o zaman düzen (order) organize bir saldırı düzenleyebilir. Ayrılmaya hazırlanırken, Lanniver Strayl adındaki bir şövalye size kutsamasını sunuyor.

Son zamanlarda Tyr'un dindar bir takipçisi olan Lanniver Strayl (LG erkek insan knight) partideki düzenin her üyesine bir potion of heroism veriyor.

**Order of the Gauntlet hakkında.** Helm, Torm ve Tyr'ın paladin ve cleric’leri tarafından kurulan düzen, dini gayret veya ince bir adalet ve onur duygusu tarafından yönlendirilen benzer düşünen bireylerden oluşan özel bir gruptur. Düzen, vakit kaybetmeden kötü davranışları cezalandırmaya hazırdır. Düzen, tapınakların kutsamalarını veya yöneticilerin iznini beklemeden sert ve hızlı bir şekilde vurur. Düzen, kötülüğün parçalanması gerektiğine ya da hızlı bir şekilde her şeyin üstesinden geleceğine inanıyor.

EMERALD ENCLAVE

Kurt adamların doğal düzeni bozduğunu bilmek için Emerald Enclave içindeki diğer insanlara danışmanıza gerek yoktur. Dengenin eski haline getirilmesi için bunların ortadan kaldırılması gerekir. Görünüşe göre doğa tanrıları aynı fikirde, çünkü iyi havayı korudular ve canavarların izlerini muhafaza ettiler.

Partideki Emerald Enclave üyeleri, parti bir kurt adam öldürdüğünde ilham (inspiration) alır.

**Emerald Enclave hakkında.** Bu yaygın vahşi hayatta kalma örgütü, doğal olmayan tehditleri ortadan kaldırırken doğal düzeni korur. Druid, Ranger ve Barbarian’lar üyelerinin çoğunu oluştururlar.

Kuruluşun kolları, evcilleştirilmemiş vahşiliğin bulunduğu her yerde bulunabilir. Emerald Enclave üyeleri nasıl hayatta kalacağını bilirler ve daha da önemlisi, başkalarının da aynı şeyi yapmasına yardım etmek isterler. Medeniyete veya ilerlemeye karşı değiller, ancak medeniyetin ve vahşi doğanın birbirini yok etmesini önlemek için çalışıyorlar.

LORDS' ALLIANCE

Waterdeep'ten Eravien Haund adlı bir lords' allıance üyesi Daggerford'a ittifak ajanlarının sadece Kurt adamlardan birini ele geçirmediğini, aynı zamanda yaratığı sefaletinden çıkarmadan önce kapsamlı bir sorgulama yaptığını haber verir.

Eravien Haund (LN erkek yarı elf soylu), Lords's Alliance üyelerine aşağıdaki bilgileri verir ve paylaşmamalarını söyler:

• Kurt adam sürüsünün neredeyse bir düzine üyesi var. Sürünün lideri Kiril adında bir adam.

• Kurt adamlar Barovia denilen uzak bir ülkeden geliyorlar. Lordlar Alliance hakkında hiçbir bilgi yok.

• Kurt adamlar Mother Night adlı bir tanrıya ibadet ederler.

• Kurt adamlar ayrılır ve bir tür antik portal aracılığıyla Barovia'ya döner. (Bu, kurt adam mahkumun sürüsünün Barovia'ya nasıl ulaştığına dair belirsiz açıklamasına dayanan Eravien'in bir kısımdır)

Eravien, kurtadamların kullandığı “antik portal” ın nerede olduğunu öğrenip yok ederse, Lords's Alliance da prestij kazanabileceğine inanıyor. Portalın sadece Daggerford için değil, aynı zamanda Waterdeep için de bir tehlike oluşturduğuna inanıyor. Onu yok etmeyi kabul eden herhangi bir Lords'un Alliance karakterine scroll of magic weapon verilir. Eravien, portal tahrip olduktan sonra karaktere bir tavsiye mektubu vermeyi vaat ediyor (Dungeon Master's Guide bölüm 7'deki " Marks of Prestige " konusuna bakın).

**Lords'un Alliance hakkında.** Lords'un Alliance, karşılıklı güvenlik ve refahlarıyla ilgili bir siyasi güçler koalisyonudur. Koalisyonun başında Kuzey ve Kılıç Sahili boyunca hükümdarlar bulunuyor.

İttifak üyeleri ortak tehditlere karşı güçlerini birleştirmeyi taahhüt etseler de içindeki her lord, yerleşiminin kaderini ve servetini diğerlerinin üzerine yerleştirir. İttifakın ajanları öncelikle sadakatleri için seçilir daha sonra gözlem, gizlilik, ima ve savaş konusunda eğitilir. Zenginler tarafından desteklenen, iyi yapılmış ekipman taşırlar (genellikle sıradan görünmek için gizlemişlerdir). İttifak ajanları genellikle glory hounds dır.

ZHENTARIM

Kara Ağ, kurt adam tehdidini efendilere ve gergin toprak sahiplerine varlıklarını korumak için paralı askerler sağlama fırsatı olarak görür. Ancak üyelerinizden en az birinde lycanthrope’lara karşı kin var.

Waterdeep merkezli Zhentarim üyesi Davra Jassur, sizinle özel bir toplantı düzenliyor. DavraJassur (LE kadın insan assassin), Kara Ağ için işe alım görevini üstlenir ancak aslında rakiplerini sessizce yok eden bir zalimdir. Kocası Yarak da Kara Ağ'ın bir üyesiydi. Kurt adamlar saldırdığında Daggerford'dan Way Inn'e (Daggerford'un Ticaret Yolu boyunca yaklaşık altmış mil güneydoğusunda) giden bir kervana eşlik ediyordu. Yarak öldürüldü ve Davra intikam istiyor; kurt adam sürü liderinin başkanını istiyor. Kişisel bir kan davası yürütmek için "iş" ile bağlanmış, ancak Kara Ağın başka bir üyesi yardımcı olsaydı, o kişiye özel bir iyilik borçlu olurdu (Dungeon Master's Guide 7. bölümünde " Marks of Prestige " konusuna bakın).

**Zhentarim hakkında.** Zhentarim, etkisini Unutulmuş Diyarlar boyunca genişletmeye çalışan vicdansız bir gölge ağıdır. Kara Ağ'ın kamu yüzü nispeten iyi görünmektedir. Rakiplerini alt etmeyi ümit ederek hem yasal hem de yasadışı en iyi ve en ucuz mal ve hizmetleri sunar.

Zhentarim üyeleri kendilerini geniş bir ailenin üyeleri olarak düşünüyor ve kaynaklara ve güvenliğe güveniyorlar. Aynı zamanda üyelere kendi zenginliklerini ve etkilerini artırma özerkliği verilir. Bir bütün olarak, Zhentarim "en iyisi için en iyisini" vaat ediyor, ancak gerçekte örgüt kendi propagandasını ve etkisini yaymakla, üyelerinin gelişimine yatırım yapmaktan daha çok ilgileniyor.

BAROVIA'YA HOŞGELDİNİZ

Strahd, kurt adamları kendi alanlarına maceraperest çekmek için kullanıyor. Karakterler kurt adamların Misty Forest ki izlerini takip edebilir. Saatlerce sonuçsuz arama yaptıktan sonra, karakterler yoğun bir sis tarafından yutulur:

Ağaçlar saflarını kapatmaya başladığında ormanlar kararır, iğne kaplı kolları güneşi temizlemek için birbirine kenetlenir. Zemini örten sis örtüsü, herhangi bir yönde birkaç metreden fazla göremediğiniz sizi sessizce saran gri sisin sürünen duvarlarına dönüşür. Kısa sürede, kurt adam izleri bile kaybolur.

Hangi yöne gidecekleri önemli değil, karakterler ormandan geçen ve A alanına giden yalnız bir toprak yola geliyor (bkz. Bölüm 2). Alternatif olarak, Krezk yakınlarında Barovia'ya girmelerini sağlayabilirsiniz (bkz. Bölüm 8).

ÜRPERTİCİ SİS

Bu senaryo, sis onları içine aldığında karakterlerin bir ormanda kamp yaptığını varsayar. Sessizce Barovia'nın kenarına taşınırlar.

Ormanlar bu gece sessiz ve hava soğuk. Düşük bir sis, kampınızın kenarlarında toplanırken, gece ilerledikçe ateşiniz azalır. Sabahleyin, sis havada kalınlaşarak etrafınızdaki ağaçları gri hayaletlere dönüştürür. Bir süre sonra bunların bir gece önce sizi çevreleyen ağaçlar olmadığını fark ettiniz.

Hangi yöne gidecekleri önemli değil, karakterler ormandan geçen ve A alanına giden yalnız bir toprak yola geliyor (bkz. Bölüm 2). Alternatif olarak, Krezk yakınlarında Barovia'ya girmelerini sağlayabilirsiniz (bkz. Bölüm 8).

BÖLÜM 2: BAROVIA TOPRAKLARI

Balinok Dağları'na yer alan Idyllıc vadisi, Strahd'ın gelişinden önce varlığını bilenlere bir cennet dilimi idi. Strahd, burada yüzlerce katliamla sona eren bis ailesinin düşmanlarına karşı kanlı bir haçlı seferi düzenlediğinde buranın dinginliği sonsuza dek yok oldu. En son fetihinin doğal güzelliğinden etkilenen ve babasının mirasının gölgesinden kaçmaya hevesli olan Strahd, vadiyi evi yaptı ve babası merhum Kral Barov'dan sonra Barovia adını verdi.

Şimdi Barovia denilen toprak artık Strahd'ın bir zamanlar fethetmeye çalıştığı dünyanın bir parçası değil. Şimdi Strahd'ın bilinciyle oluşan ve ölümcül bir sisle çevrili bir demiplane içinde bulunuyor. Hiçbir yaratık Strahd'ın izni olmadan ayrılamaz ve deneyenler sisin içinde kaybolur.

Strahd, Vistaniler'in istediği gibi gelip gitmesine izin verir, çünkü yaşam için şehvetlerini ve onlara ihtiyaç duyduğunda ona hizmet etme istekliliğini takdir eder. Ayrıca Vistani halkına eski bir borcu var. Yüzyıllar önce bir asker olarak, yaptığı savaşta büyük bir yara aldı ve Vistaniler yaralarını iyileştirdi ve ödeme istemeden güvenli bir şekilde ailesine geri götürdüler. Vistaniler, Strahd'ın alanından ayrılmalarına izin veren iksirlere sahip olduklarını iddia ediyor, ancak iksirler büyülü gücü olmayan sahte karışımlardır. Yine de Vistaniler onları iyi bir fiyata satmaya hazırdır.

Yerli Barovianlılar yüzyıllarca "şeytan Strahd" adını verdikleri terör tarafından terörize edildi. Sadece bir avuç kişi ona karşı çıkma isteğine sahiptir. Barovianlılar, vadinin üç ana yerleşiminde- Barovia, Krezk köyleri ve Vallaki kasabasında- kurtlara ve ormanları dolaşan diğer hayvanlara karşı av olma korkusuyla toplanırlar. Bu insanlar arasında, Wereravens'in gizli bir topluluğu olan Keepers of the Feather (tüy muhafızları)da var. Strahd'ı kendi başlarına yenecek kadar güçlü olmayan Muhafızlar, kendileri Strahd'ın alanına girmiş olan maceracılara kolayca yardımcı olurlar.

**Ordumum Barovia vadisine yerleşti ve halkı adil bir tanrı adına ele geçirdi, ancak Tanrı'nın lütfu ve adaleti olmadan. Strahd’ın günlüğü**

TOPRAĞI TANIMAK

Gürleyen fırtına bulutları Barovia topraklarında gri bir soluk aldı. Ölümcül bir durgunluk, Strahd'ın kurtları ve diğer hizmetkarlar tarafından sürekli devriye gezen karanlık ormanların üzerinde asılıdır.

Svalich ormanının yaprak dökmeyen ağaçları, vadiyi çevreleyen dağların kenarlarına tırmanıyor. Bu zirvelerin en büyüğü, karla kaplı tepesi ve engebeli yamaçları ile Baratok Dağı'dır. Baratok'un biraz daha küçük ikizleri, Ghakis Dağı, çoğunlukla burada ve orada ağaç tutamları ile kel. Bu iki dağ arasında, Baratok Dağı'nın yüzüne dökülen buz gibi su akışlarından beslenen Zarovich Gölü duruyor. Gölün güney tarafında bir çitle çevrili Vallaki kasabası vardır. İki dağın batısında, bir tepenin üstünde, Barovians'ın Krezk isminde duvarlı bir köyde Saint Markovia Manastırı bulunur. Vallaki ve Krezk arasında, Strahd ve ordusu tarafından silinen Order of the Silver Dragon (Gümüş Ejderha Düzeni) adlı şövalye düzeninin düşmüş kalesi olan Argynvostholt'un kalıntıları yatıyor. Dağların doğusunda Barovia köyü, sis ve duvar ve savunmalardan yoksun kalmış. Ravenloft Kalesi'nin karanlık silueti, bu köye Ravenloft Sütunu Taşı olarak bilinen 1.000 metrelik bir kaya sütununun üstündeki tepeden bakıyor.

RAVENLOFT SİSLERİ

Ölümcül bir sis, Barovia topraklarını çevreliyor ve ayrılmaya çalışan herhangi bir yaratığı yutuyor. Uçan yaratıklar bile sisin etkilerine tabidir, bunlar aşağıdaki gibidir:

• Sisin içinde turuna başlayan bir yaratık, DC 20 Constitution kurtama zarında başarılı olmalı veya bir tükenme (exhaustion) seviyesi kazanmalıdır (Player’s Handbook ek A'ya bakınız). Yaratık sisin içindeyken bu tükenme (exhaustion) giderilemez.

• Bir yaratığın siste ne kadar uzağa gittiği ya da hangi yöne gittiği önemli değil, geriye döner ve sonunda Barovia'da kendini bulur.

• Sisin içindeki alan çok gizlidir (Player’s Handbook 8. bölümünde "Vision and Light" konusuna bakın).

BAROVYA'DA GÜN IŞIĞI

Kara Güçlerin iradesiyle, güneş Barovia topraklarında asla tam olarak parlamaz. Gün boyunca bile, gökyüzü sis veya fırtına bulutları tarafından soluklaşır veya ışık garip bir şekilde kapatılır. Barovian gün ışığı parlak ışıktır, ancak vampir gibi güneş ışığına bağlı efektler ve savunmasızlıkları (vulnerabilities) nedeniyle güneş ışığı olarak kabul edilmez.

Bununla birlikte, Strahd ve vampir dölleri günün büyük bölümünde kapalı kalma ve geceleri dışarı çıkma eğilimindedir ve sihrin yarattığı güneş ışığına maruz kalırlar.

SİHİRDEKİ DEĞİŞİKLİKLER

Barovia ülkesi, Material Plane (materyal diyarı)de dahil olmak üzere diğer tüm diyarlardan (plane) izole edilmiş kendi demiplane bölgesinde bulunur. Hiçbir büyü- wish büyüsü bile- kişinin Strahd'ın alanından kaçmasına izin vermez. Astral projection, teleport, plane shift ve Barovia'yı terk etmek amacıyla kullanılan benzer büyüler, bir yaratığı başka bir varoluş düzlemine sürgün eden etkiler gibi, başarısız olur. Bu kısıtlamalar, yaratıkları diğer diyarlara taşıyan veya engelleyen özelliklere sahip sihirli eşyalar ve eserler (magic items ve artifacts) için geçerlidir. Sınırsız Ethereal'a geçişe izin veren büyü, örneğin etherealness büyü ve incorporeal undead’in etherealness özelliği, bu kuralın istisnasıdır. Strahd'ın alanından Sınır Eterealine giren bir yaratık, o diyardan ayrıldıktan sonra Barovia'ya geri çekilir.

Etkileri düzlemsel sınırlar (planar boundaries) boyunca (sending büyüsü gibi) değişen veya engellenen büyüler için, Strahd'ın alanı kendi düzlemi olarak kabul edilir. Summons Creatures ya da Objects From Other Planes büyüleri, Barovia'da normal boyutlarda çalışır ve ekstra boyutsal bir alan içerir. Bu boyutsuz bir alanda (Mordenkainen's magnificent mansion tarafından yaratılanlar gibi) meydana gelen büyüler, Barovia'daki magic cast ile aynı kısıtlamalara tabidir.

Barovia'dayken, tanrılardan veya diğer dünyasal müşterilerinden büyü alan karakterler bunu yapmaya devam ediyor. Buna ek olarak, diğer diyardan varlıklarla temasa izin veren büyüler normal bir şartla çalışır: Strahd, etki alanındaki birisinin böyle bir büyü yaptığını algılayabilir ve kendini büyünün alıcısı yapmayı seçebilir, böylece temas.

KOZMETİK BÜYÜ DEĞİŞİKLİKLERİ

Kendi takdirinize bağlı olarak, korkunç atmosferi geliştirmek için bir büyüyü kozmetik olarak değiştirilebilirsiniz. İşte örnekler:

**Alarm:** Alarm tetiklendiğinde zihinsel bir ping sesi duymak yerine, büyü yapan bir çığlık duyar.

**Bigby's hand:** Yaratılan el iskelettir.

**Find familiar:** Çağırılan familiar, undead’dir - celestial, fey, yada fiend değildir- ve turn undead büyüsünden etkilenmez.

**Find steed:** Çağırılan steed, undead’dir - celestial, fey, yada fiend değildir- ve turn undead büyüsünden etkilenmez.

**Find the path:** Bir çocuğun ruhunu ortaya çıkar ve büyüyü yapanı istenen konuma yönlendirir. Ruh zarar veremez ve konuşmaz.

**Fog cloud:** Sisin içinde bulanık, zararsız pençeler oluşur.

**Gust of wind:** Çağrılan rüzgara eşlik eden korkunç bir inilti.

**Mage hand:** Çağrılan el iskelettir.

**Maze:** Demi düzleminin labirent yüzey harçları kafatasları ve kemiklerden oluşur.

**Phantom steed:** Steed iskelet bir atı andırıyor.

**Rary's telepathic bond:** Büyü ile birbirine bağlanan karakterler, aşağılık bir şeyin telepatik olarak onlara kulak misafiri olduğu hissinden kurtulamazlar.

**Revivify:** Canlandırıcı bir büyü tarafından hayata döndürülen bir yaratık, sanki korkunç bir kabustan uyanıyormuş gibi, bilinci yeniden kazandıktan sonra çığlık atar.

**Spirit guardians:** Ruhlar. Hayalet gibi, iskelet savaşçıları olarak görünür.

**Wall of stone:** Büyü tarafından yaratılan bir duvar, işkence edilmiş ruhlar bir şekilde taş içinde sıkışmış gibi, korkunç bir şekilde yüzlere oyulmuştur.

DİRİLME ÇILGINLIĞI

Barovia'da ölülerin ruhları, yaşayanların ruhları kadar hapsolmuş durumda. Buğularda yakalanırlar ve öbür dünyaya seyahat edemezler.

En az 24 saat boyunca ölmüş bir insansı, bir büyü ya da bazı doğaüstü yollarla hayata döndüğünde, ruhu Barovia'da tuzağa düşer, muhtemelen sonsuza dek rastgele bir belirsiz delilik biçimi kazanır. Bu deliliğin nasıl ifade edildiğini belirlemek için, Dungeon Master's Guide bölüm 8'deki Indefinite Madness tablosunda ilerleyin.

BAROVİALILAR

Orduları vadiyi işgal edip sakinlerini öldürdükten sonra, Strahd bölgeyi diğer fethedilen topraklarından çekilen insan deneklerle yeniden doldurdu. Sonuç olarak, Barovialıların çok çeşitli etnik kökenleri vardır.

Barovialılar evlerine ve geleneklerine derin yatırımlar yapıyorlar. Garip insanlara ve geleneklere karşı ihtiyatlı davranıyorlar. Barovialılar yabancılarla başa çıkma şekli bu yeni gelenlere rahatsız edici gelebilir. Barovialılar sessizce ama açık bir şekilde bakma eğilimi vardır, böylece tanıdık olmayan herhangi bir şeyi reddettiklerini ifade ederler. Barovialılar, aşırı derecede kaba olan yabancılarla konuşmaz, Çoğu Barovia'nın kışkırtıldıklarında özel sessizlikleri ile kaynayan şiddetli sıcaklıkları vardır. Ayrıca, bir Barovian'a kötü muamele edilirse yabancılara karşı birlikte hareket etmelerini sağlayacak sosyal bir bağlılıkları vardır (garip durumlar da bu duruma gelirler).

Barovialılar bir zamanlar mutlu insanlardı, ancak tarihleri ​​ve mevcut koşulları artık öyle değil. Eğer biri Barovialının güvenini kazanmayı başarırsa, yaşam için bir arkadaşı ve sağlam bir müttefiki vardır.

Barovialı çocuklar mutlu çocuklar değildir. Korku kültüründe yetiştirilirler ve tekrar tekrar evlerinden çok fazla uzaklaşmamaları veya ormana girmemeleri söylenir. Çok az umut ya da sevinç yaşarlar ve şeytandan Strahd'dan korkmaları öğretilir.

Barovialı yetişkinler mütevazı canlılardır. Vadiye yeni bir para girmediği için, karanlık efendileri Strahd'ın profilini taşıyan eski madeni paralarla ticaret yaparak yaşıyorlar. Değerli süslerini evlerinde saklıyorlar ve Strahd veya casuslarının dikkatini çekmeyecek yerlerde giyiyorlar.

Barovialılar kapalı bir ekosistemde yaşıyor. Her Barovialı yetişkinden bir ticaret öğrenmesi veya bir işlevi yerine getirmesi beklenir. Barovialılar kendi kıyafetlerini dikiyor, kendi mobilyalarını yapıyor, kendi yiyeceklerini yetiştiriyor ve kendi şaraplarını yapıyorlar. Tüm vadide yaşayan üç binden az insanla, mükemmel bir dost bulmak kolay değildir, bu nedenle Barovialılar elde edebilecekleri yere yerleşmeyi öğrendi.

RUHLAR VE KABUKLAR

Barovialılar et ve kandan yapılmıştır. Onlar doğarlar, yaşarlar, yaşlanırlar ve ölürler. Ama hepsi değil- her on kişiden sadece biri-ruhlara sahiptir.

Ruhu olan bir varlık Barovia'da öldüğünde, bu ruh yeni doğanda reenkarne olana kadar Strahd'ın alanında sıkışıp kalır. Bedensel bir ruhun ev sahibi bulması onlarca yıl alabilir ve aynı ruhu nesiller boyunca paylaşan Barovialılar benzer görünme eğilimindedir. Bu yüzden Ireena Kolyana, Strahd'ın sevgili Tatyana'ya benziyor- her iki kadın da aynı ruhla doğdu.

Strahd, egosunu beslemek için sadık konulara ihtiyaç duyar. Ruhu olmayan Barovialılar, yerel nüfusu doldurmak için bilincinin yarattığı boş kabuklardır. Ruhları olan Barovialılardan fiziksel olarak ayırt edilemez olsalar da çekicilik ve hayal gücünden yoksun olma eğilimindedirler ·ve diğerlerinden daha uyumlu ve depresif olma eğilimindedirler. Onlar sıkıcı kıyafetler giyerlerken, ruhları olan Barovialılar renk veya bireyselliğe sahip kıyafetler giyerler.

Barovian bir kadın, ruhsuz ya da değil, doğum yapabilir. Barovia'da doğan bir çocuk, ebeveynlerinden biri veya her ikisi de olmasa bile bir ruha sahip olabilir. Tersine, ruhlu iki ebeveynin çocuğunun kendi ruhuna sahip olacağı kesin değildir. Ruhu olmayan Barovialılar, korkuyu yaşarlar ama ne gülerler nede ağlarlar.

Ireena Kolyana ve erkek kardeşi Ismark'ın tüm Vistaniler gibi ruhları vardır. Hangi Barovialının ruhu vardır ve hangilerinin yoktur size kalmış.

Strahd periyodik olarak ruhları olan Barovialıların kanıyla beslenir, ancak ruhsuz kandan beslenemez. Bir bakışta bir Barovialının ruhu olup olmadığını veya sadece bir kabuk olup olmadığını söyleyebilir.

BAROVİALI İSİMLERİ

Anında Barovialı NPC adları oluşturmak için aşağıdaki listeleri kullanabilirsiniz.

**Erkek isimleri:** Alek, Andrej, Anton, Balthazar, Bogan, Boris, Dargos, Darzin, Dragomir, Emeric, Falkon, Frederich, Franz, Gargosh, Gorek, Grygori, Hans, Harkus, Ivan, jirko, Kobal, Korga, Krystofor, Lazio, Livius, Marek, Miroslav, Nikolaj, Nimir, Oleg, Radovan, Radu, Seraz, Sergei, Stefan, Tural, Valentin, Vasily, Vladislav, Waltar, Yesper, Zsolt

**Kadın isimleri:** Alana, Clavdia, Danya, Dezdrelda, Diavola, Dorina, Drasha, Drilvia, Elisabeta, Fatima, Grilsha, Isabella, Ivana, Jarzinka, Kala, Katerina, Kereza, Korina, Lavinia, Magda, Marta, Mathilda, Minodora, Mirabel, Miruna, Nimira, Nyanka, Olivenka, Ruxandra, Serina, Tereska, Valentina, Vasha, Victoria, Wensencia, Zondra

**Aile isimleri:** Alastroi, Antonovich/Antonova, Barthos, Belasco, Cantemir, Dargovich/Dargova, Diavolov, Diminski, Dilisnya, Drazkoi, Garvinski, Grejenko, Groza, Grygorovich/Grygorova, lvanovich/lvanova, Janek, Karushkin, Konstantinovich/Konstantinova, Krezkov /Krezkova, Krykski, Lansten, Lazarescu, Lukresh, Lipsiege, Martikov/ Martikova, Mironovich/Mironovna, Moldovar, Nikolovich/ Nikolova, Nimirovich/Nimirova, Oronovich/Oronova, Petrovich/Petrovna, Polensky, Radovich/Radova, Rilsky, Stefanovich/Stefanova, Strazni, Swilovich/Swilova, Taltos, Targolov/Targolova, Tyminski, Ulbrek, Ulrich, Vadu, Voltanescu, Zalenski, Zalken

Strahd yenilirse, Barovia'yı çevreleyen sis kaybolur ve vadinin sakinlerinin istedikleri zaman gitmesine izin verir. Ancak sadece ruhları olanlar burayı gerçekten terk edebilirler. Ruhsuz Barovalılar vadiden çıkar çıkmaz yok olurlar.

BAROVİALILAR VE İNSAN OLMAYANLAR

Barovialılar insandır. Cücelerin, elflerin, buçukların ve diğer uygar ırkların var olduğunu bilmelerine rağmen, yaşayan Barovialıların pek azı, onlarla etkileşime girip bu tür “yaratıkları” gördü.

Vallaki'nin gizli alacakaranlık elflerinin (dusk elves) yanı sıra (bkz. Bölüm 5), çoğu Barovialının aşina olduğu sadece insan olmayan kişiler, Strahd'ın karanlık alemine çektiği maceracılardır. Barovialılar böylece insan olmayan karakterlere, gerçek dünyadaki çoğu insanın; elf, cüce veya yarı ork maceracılarına aniden sokaklarda yürürken gördüklerinde verecekleri tepki şekilde tepkiyi verirler. Bu tür yabancıların çoğu küçümsenir, korkulur veya kaçınılır.

BAROVİALI İRFANI

Tipik Barovialılar varoluşları ve çevreleri hakkında belirli gerçekleri bilir veya belirli inançlara sahiptir. Bu ortak irfan burada özetlenmiştir. Karakterler bir Barovialının güvenini kazandıktan sonra bu bilgileri öğrenebilir.

ŞEYTAN STRAHD

Strahd ve vampirler hakkında Barovialılar aşağıdakilere inanır:

• Strahd von Zarovich bir vampir ve Ravenloft Kalesi'nde yaşıyor. Kalede kimse hoş karşılanmaz.

• Şeytan Strahd, Barovialıların atalarının unutulmuş bir günahı nedeniyle dünyaya yerleştirilmiş bir lanet. (Bu doğru değildir, ancak Barovialılar buna rağmen inanırlar.)

• Bir vampir gün boyunca tabutunda dinlenmelidir. Geceleri, emrindeki kurtları ve haşaratları çağırabilir. Bir vampir bir yarasa, bir kurt veya bir sis bulutu haline dönüşebilir. İnsansı formunda, güçlü bakışıyla size hükmedebilir.

• Bir vampir, bina sakinlerinden birinin daveti olmadan ikamet odasına giremez.

• Akan su, vampirleri asit gibi yakar ve güneş ışığı vampirin alev almasına neden olur.

BAROVİA ÜLKESİ

Barovialılar anavatanları hakkında aşağıdaki gerçekleri biliyorlar:

• Barovia ülkesinden ayrılmaya çalışan herkes siste boğulmaya başlar. Geri dönmeyenler yok olur.

• Yıllar boyunca birçok yabancı Barovia'ya çekildi, ancak hepsi çok geçmeden ölüyor veya yok oluyor.

• Wolves, dire wolves ve werewolves Sva-lich ormanında sisnsice dolaşırlar ve aç yarasalar geceleri gökyüzünü doldurur.

• Barovia köyü vadinin doğu ucunda bulunmaktadır. Köy yöneticisinin ismi Kolyan Indirovich dir.

• Vallaki kasabası vadinin kalbinde yer almaktadır. Köy yöneticisinin ismi Baron Vargas Vallakovich dir.

• Müstahkem Krezk köyü vadinin batı ucunda yer alır ve eski bir manastır etrafına inşa edilmiştir. Köy yöneticisinin ismi Dmitri Krezkov dır.

BAROVİALI TAKVİMİ

Barovia'nın kendi takvimi var ve Barovialılar ayların yerine “onlar yılın 1 ayına: month gökyüzünde ki aya ise: moon diyorlar ve burada Barovialıların yılın ayına moon dediklerinde bahsediyor. Bizde yılın ayı ile gökyüzünde ki ay aynı anlamda olduğu için bir değişiklik olmuyor 😊” zamanın geçişini ölçmeye alışkın. Zamanın bir ölçümü olarak, her ay dolunayın ilk gecesinde başlar ve tam bir ay döngüsü sürer. Bir yıl on iki ay veya on iki ay döngüsünden oluşur.

Strahd 306'da doğdu. 346'da babasının tacını, topraklarını ve ordusunu miras aldı. Strahd vadiyi 347'de fethetti, 350'de Ravenloft Kalesi'nin yapımını bitirdi ve 351'de öldü ve vampir oldu. Şu anda ki yıl 735.

• Şarap Barovia'nın can damarıdır- bazıları için yaşamaya devam etmenin tek nedeni budur. Barovia daki tavernalar şarabını Krezk yakınlarındaki Wines Şaraphanesi'nden alırlar.

• Çok güçlü deli bir büyücü Baratok Dağı'nın eteklerine musallat olur. O bir yabancı ve vampirlerin arkadaşı değil.

İNANÇLAR VE BATIL İNANÇLAR

Barovialılar, bir nesilden diğerine geçirdikleri köklü dini inançlara ve batıl inançlara sahiptir:

• İki ilahi güç Barovia halkını izler: Morninglord ve Mother Night.

• Strahd'ın laneti ülkeye gelmeden önce Morninglord, Barov halkını güneş doğmadan gün batımına kadar izledi. Şimdi, güneş yüzyıllardır göze çarpmadı ve Morninglord artık dualarına cevap vermiyor.

• Mother Night’ın varlığı, gece vakti yapılan dualara karşı cevapsız olmasına rağmen, alacakaranlık ve şafak arasında en güçlü şekilde hissedilir. Barovia halkını terk ettiğine ve şeytan Strahd'ı atalarının suçlarından dolayı cezalandırmak için gönderdiğine inanılıyor.

• Ruhlar Eski Svalich Yolu boyunca gecenin geç saatlerinde Ravenloft Kalesi'ne doğru sürüklenir. Bu hayaletler Strahd’ın düşmanlarından geriye kalan tek şey ve bu lanet olası kader ona karşı çıkan herkesi bekliyor.

• Vistaniler şeytan Strahd'a hizmet eder. Sadece Barovia'dan ayrılmalarına izin verilir.

• Asla bir kuzguna zarar verme, yoksa kötü şans peşini bırakmaz!

VİSTANİ

Vistaniler (tekil: Vistana), kendilerini inşa ettikleri vardos adı verilen atlı, fıçı tepesinde vagonlarda dolaşan, medeniyetin dışında yaşayan gezginlerdir. Barovialılar karşılaştırıldığında, gösterişlidirler. Vistaniler parlak kıyafetler giyer, sık sık güler ve iyi içerler. Strahd’ın kasvetli topraklarında kendilerini evlerinde hissettikleri kadar, istedikleri zaman onu terk edebileceklerini de biliyorlar ve burada sonsuza kadar kalmak zorunda değiller.

Vistaniler gümüşçüler, bakırcılar, tuhafiyeler, aşçılar, dokumacılar, müzisyenler, eğlence, hikaye anlatıcıları, alet üreticileri ve at tüccarlarıdır. Ayrıca fal bakarak ve bilgi satarak para kazanırlar. Kazandıkları her şeyi cömert bir yaşam tarzını desteklemek için harcarlar, servetlerini açıkça bir refah işareti olarak gösterirler ve servetlerini aile ve arkadaşlarıyla paylaşırlar.

Her Vistani ailesi veya klanını, en yaşlı kişinin yönettiği küçük gerontokrasidir. Bu yaşlı, gelenekleri uygulama, anlaşmazlıkları çözme, grubun seyahatleri için rotayı ayarlama ve Vistani yaşam tarzını koruma sorumluluğunun çoğunu taşır. Vistani yaşlılar tüm önemli kararları alırlar, ancak ister seçim yoluyla olsun veya yaşlarından dolayı, şifreli, akan bilmece şeklinde konuşma eğilimindedirler.

Vistani aileleri ve klanları birbirine sıkı sıkıya bağlıdır. Anlaşmazlıkları, tekrarlayıcı şarkı söyleme, dans etme ve hikaye anlatma ile biten yarışmalarla çözüyorlar. Yabancılar için tembel ve sorumsuz görünmelerine rağmen, Vistaniler ciddi insanlardır, hayatları veya gelenekleri tehdit edildiğinde hızlı davranırlar. Olmaları gerektiğine inandıklarında acımasızdırlar. Bilerek türlerine ya da başkalarına zarar veya talihsizlik getiren Vistaniler sürgün edilir- bir Vistani 'nin hayal edebileceği en kötü ceza, ölümden bile daha kötü.

STRAHD’IN VİSTANİ KULLARI

Strahd’ın askeri seferlerinden birinde, vampir olmadan yıllar önce, bir grup Vistani savaşta yaralandıktan sonra onu kurtardı. Bu Vistani sadece Strahd'ı sağlığına kavuşturmakla kalmadı, aynı zamanda onu güvenli bir şekilde eve getirdi. Cömertliklerinin bir ödülü olarak Strahd, tüm Vistani'nin istedikleri gibi ülkesinden gelip gitme hakkına sahip olduğunu açıkladı ve bu ayrıcalık günümüze kadar uzanıyor. Böylece, Vistani, zarar veya tuzak korkusu olmadan Barovia'yı çevreleyen sisin içinden özgürce seyahat edebilir.

Strahd, Vistani'ye olan borcunu kısmen onurlandırıyor çünkü Vistani'nin yaşam biçimini- istedikleri yere gitmekte özgür oldukları, aileye bağlılıkları ve şenlikli ruhlarını kıskanıyor. Onlara gösterdiği nezaket sadece bir onur meselesi değil, aynı zamanda onlara olan hayranlığından doğar.

Strahd'ın bir vampir haline gelmesinden bu yana geçen yüzyıllarda, birçok Vistani onu kralları olarak gördükleri ölçüde Strahd tarafından yozlaşmaya uğradı. Strahd'a hizmet eden Vistani, normal Vistani'den daha az neşeli ve dost canlısıdır ve kalpleri karanlık niyetlerle zehirlenir. Strahd onları maceraperestleri kendi alanına çekmek ve onu ulaşamayacağı topraklarda meydana gelen olaylar hakkında bilgilendirmek için kullanır. Bu Vistaniler vampiri korumak için yalan söyleyeceklerdir ve ona itaat etmemenin sonuçlarından korkarlar.

Karanlık efendileri hakkında bilgi paylaşmak söz konusu olduğunda, Strahd’in Vistanileri yararlı bir bilgileri var gibi davranırlar, ancak verdikleri bilgiler en iyi ihtimalle yanıltıcı ve çoğu zaman aldatıcıdır. Maceracılara, Barovia'yı çevreleyen ölümcül sislerden koruyan bir iksire sahip olduklarını kolayca söylerler. Bu bir yalan olmasına rağmen, sahte iksirlerini alabildikleri kadar çok parayla satmaya çalışırlar.

VİSTANİ İRFANI

Vistani halkı ve çevresi hakkında bazı gerçekleri bilir veya inanır. Bu ortak irfan burada özetlenmiştir. Karakterler, Vistana’nın güvenini kazandıktan sonra bu bilgileri öğrenebilir.

STRAHD VON ZAROVİCH

Strahd hakkında, Vistaniler aşağıdakilere inanıyor:

• Yüzyıllar önce öldü, ama ölümsüz bir kişi olarak varlığını sürdürdü ve yaşamın kanında korku saldı. Barovialılar ona “şeytan Strahd” derler.

• Strahd birçok eş aldı, ama sadece bir gerçek aşkı oldu: Tatyana adında bir barovyalı köylü kızı. (Vistani ona ne olduğunu bilmiyor.)

• Strahd, sevgili annesi Kraliçe Ravenovia'dan sonra kalesini Ravenloft olarak adlandırdı. Davetsiz yabancılar kaleye kabul edilmez.

• Strahd bu toprakları yüzyıllar önce fethetti ve adına babası Kral Barov'un adını verdi. Strahd, tüm alemini gözetlemek için kurtlar, yarasalar ve diğer yaratıkları kullanır.

• Barovialılar basit, korkmuş insanlardır. Bazılarının yaşlı ruhları var, ama çoğunun yok. Ruhsuz olanları tespit etmek kolaydır, çünkü korkudan başka bir şey bilmezler. Cazibesi, umudu veya kıvılcımı yoktur ve ağlamazlar.

• Eski Svalich Yolu Strahd’ın alanından geçer. Üç yerleşim, bir ip üzerindeki boncuklar gibi yolda uzanır: batıda Krezk, vadinin kalbinde Vallaki ve doğuda Barovia. Strahd'ın her yerleşim yerinde casusları var.

• Barovia köyü ile Vallaki kasabası arasındaki yolda eski bir yel değirmeni var. Her ne pahasına olursa olsun kaçınılmalıdır! (Vistani daha fazlasını söylemeyi reddediyor.)

• Yoladan ayrılmamak akıllıca olacaktır. Vahşi druidler, wayward ghosts, ve kurt sürüleri ile werewolflar Svalich Ormanları'na musallat olmuştur.

İNANÇLAR VE BATIL İNANÇLAR

Vistanilerin bir nesilden diğerine geçirdikleri köklü inançları ve batıl inançları vardır:

• Barovia'da ölenlerin ruhları öbür dünyaya gidemezler. Onlar Strahd’ın alanındaki mahkumlardır.

• Bazı Vistani kadınları önsezi ile kutsanmıştır. Tüm büyük Vistani falcılarının hiçbiri Madam Eva ile karşılaştırılamaz. Geleceğin bilgisi aradığın şey ise, Madam Eva size kaderinizi söyleyecektir.

• Bir ileri Vistana kendi geleceğini veya başka bir Vistana'nın geleceğini göremez. Vistani'nin büyük armağanının yükü, kendi kaderlerinin kehanet edilememesidir.

• Vistani lanetleri güçlüdür, ancak çok dikkatle çağrılırlar. Vistani, böyle bir cezayı hak etmeyen birini lanetlemenin, böyle bir laneti çürüten kişi için ciddi sonuçları olabileceğini bilir.

• Kuzgunlar içlerinde kayıp ruhlar taşırlar, bu yüzden birini öldürmek kötü şanstır. (Kuzgunlar içlerinde ruh taşımazlar.)

VİSTANİ LANETLERİ (CURSE)

Bir Vistana, yaşından bağımsız olarak, bir Curse(lanet) yapmak için bir eylem kullanabilir. Curse, Vistana'nın 30 feet içinde görebileceği bir yaratığı hedefler. Vistana, uzun bir dinlenme yapmadan bu özelliğini bir daha kullanamaz.

Curse, bir adaletsizliğin veya saygısızlığın geri ödenmesidir. Hedef Curse’i önlemek için bir Wisdom saving throw zarında başarılı olmalıdır. Saving throw DC'si 8 + Vistana’nın proficiency bonus + Vistana’nın Charisma modifierıdır. Curse, remove curse büyüsü, greater restoration büyüsü veya benzer bir büyü ile bitirilene kadar sürer. Hedef öldüğünde bitmez. Lanetli bir hedef hayata döndürülürse, lanet geçerliliğini korur.

Curse sona erdiğinde, Vistana zararlı bir psişik geri tepme yaşar. Bu psişik hasarın miktarı, çağrılan lanetin şiddetine bağlıdır.

Vistana Curse etkisini aşağıdaki seçeneklerden seçiyor; diğer Vistani Curse mümkündür.

Tüm bu etkiler, sona erdiğinde yapan Vistani'ye psişik hasar verir:

• Hedef, düğüm bağlama, yazma, enstrüman çalma, dikiş veya somatik bileşenlere sahip büyüleri gibi ince motor kontrolünü içeren belirli bir işlem yapamaz. Bu lanet sona erdiğinde, Vistana 1d6 psişik hasar alır.

• Hedefin görüntüsü uğursuz ama tamamen kozmetik bir şekilde değişir. Örneğin, lanet hedefin yüzüne bir yara izi bırakabilir, hedefin dişlerini sarı dişlere dönüştürebilir veya hedefe kötü bir nefes verebilir. Bu lanet sona erdiğinde, Vistana 1d6 psişik hasar alır.

• Hedefin sahip olduğu (DM tarafından seçilen) sihirli olmayan bir öğe kaybolur ve lanet bitene kadar bulunamaz. Kayıp eşya 1 kilodan fazla olamaz. Bu lanet sona erdiğinde, Vistana 1d6 psişik hasar alır.

• Hedef, Vistana'nın tercih ettiği hasar türüne karşı kırılganlık (vulnerability)kazanır. Bu lanet sona erdiğinde, Vistana 3d6 psişik hasar alır.

• Hedefin Vistana'nın seçtiği bir ability checks ve bir ability score bağlı saving throws zarlarında dezavantajı vardır. Bu lanet sona erdiğinde, Vistana 3d6 psişik hasar alır.

• Hedefin (DM tarafından seçilen) bir sihirli öğeye uyumu sona erer ve hedef, lanet sona erene kadar seçilen öğeye uyum sağlayamaz. Bu lanet sona erdiğinde, Vistana 5d6 psişik hasar alır.

• Hedef kör, sağır veya her ikisi birden. Bu lanet sona erdiğinde, Vistana 5d6 psişik hasar alır.

NAZAR

Bir Vistana eylem olarak, görebileceği 10 feet içindeki bir yaratığı hedefleyebilir. Vistani'lerin Nazar olarak adlandırdığı bu büyülü yetenek, animal friendship, charm person ya da hold person büyülerinin (Vistana'nın seçimi) süresini ve etkisini örnek alır, ancak ne somatik ne de maddi bileşenler gerektirir. Büyünün saving throws DC’si 8 + caster’s proficiency bonus + caster’s Charisma modifier dir. Hedef saving throws da başarılı olursa, Vistana, bir sonraki turunun sonuna kadar kör olur.

Nazar kullanan bir Vistana, kısa veya uzun bir dinlenmeyi bitirmeden tekrar kullanamaz. Bir hedef, bir Vistana'nın Nazarına karşı saving throws zarında başarılı olduğunda, 24 saat boyunca tüm Vistani'lerin Nazarına karşı bağışıklık kazanır.

RASTGELE KARŞILAŞMALAR

Barovia ülkesinde tehlikeler boldur. Her 30 dakikada bir maceraperestlerin yollarda veya vahşi doğada geçirdikleri rastgele bir karşılaşma olup olmadığını kontrol edin (son 12 saat içinde açık havada iki rastgele karşılaşma yaşadılarsa daha fazla kontrol etmeyin):

• Karakterler bir yoldaysa, d20'de 18 veya daha yüksek bir zarda karşılaşma gerçekleşir.

• Karakterler vahşi doğadaysa, d20'de 15 veya daha yüksek bir zarda karşılaşma gerçekleşir.

Bir karşılaşma gerçekleşirse, saate bağlı olarak gündüz veya gece karşılaşma tablosunda ilerleyin veya Strahd’ın casuslarının görünmesini sağlayın (“Strahd’ın Casusları” açıklamasına bakın).

**BAROVIA DA GÜNDÜZ RASTGELE KARŞILAŞMA**

|  |  |
| --- | --- |
| **D12 + D8** | **Karşılaşma** |
| 2 | 3d6 sıradan Barovia |
| 3 | 1d6 Barovia gözcüsü |
| 4 | Av tuzağı |
| 5 | Mezar |
| 6 | Yanlış patika |
| 7 | 1d4 + 1 Vistani haydutları |
| 8 | Skeletal rider |
| 9 | Biblo |
| 10 | Gizli zula |
| 11 | 1d4 swarms of ravens (50%) yada 50% ihtimalle raven kılığında 1 wereraven (bkz. Ek D) |
| 12 | 1d6 dire wolves |
| 13 | 3d6 wolves |
| 14 | 1d4 berserkers |
| 15 | Corpse |
| 16 | 1d6 insan kılığında werewolves |
| 17 | 1 druid ile 2d6 twig blights |
| 18 | 2d4 needle blights |
| 19 | 1d6 scarecrows |
| 20 | 1 revenant |
| **BAROVIA DA GECE RASTGELE KARŞILAŞMA** | |
| **D12 + D8** | **Karşılaşma** |
| 2 | 1 ghost |
| 3 | Av tuzağı |
| 4 | Mezar |
| 5 | Biblo |
| 6 | Ceset |
| 7 | Gizli zula |
| 8 | Skeletal rider |
| 9 | 1d8 swarms of bats |
| 10 | 1d6 dire wolves |
| 11 | 3d6 wolves |
| 12 | 1d4 berserkers |
| 13 | 1 druid ve 2d6 twig blights |
| 14 | 2d4 needle blights |
| 15 | 1d6 kurt formunda werewolves |
| 16 | 3d6 zombies |
| 17 | 1d6 scarecrows |
| 18 | 1d8 Strahd zombies (bkz. Ek D) |
| 19 | 1 will-o’-wisp |
| 20 | 1 revenant |

Her rastgele karşılaşmayı çalıştırmak için aşağıdaki açıklamaları kullanın. Tablo girişleri alfabetik sırayla sunulmaktadır. (Ama bizim için geçerli değil 😊)

SIRADAN BAROVİALI

Kırılan dalların sesi, dikkatinizi siste ki birkaç koyu şekle çekiyor. Meşaleler ve dirgenler taşıyorlar.

Karakterler sessizce hareket ediyor ve ışık kaynakları taşımıyorlarsa, sopalar yerine dirgenler (+2 atak) taşıyan ve bir vuruşta 3(1d6) delici (piercing) hasar veren bu Barovialılardan saklanmaya çalışabilirler.

Barovialı halklar yerleşimlerini nadiren terk ederler. Bu grup yaşamak için daha güvenli bir yer arayan bir aile ya da karakterleri arayan ya da Strahd ile yüzleşmek için Ravenloft Kalesi'ne doğru giden öfkeli bir kalabalık olabilir.

BAROVİA GÖZCÜLERİ

En az bir karakterin pasif Wisdom (Perception) puanı 16 veya daha yüksekse, okuyun:

Karanlık bir figürün aşağıya doğru mükemmel bir şekilde çömeldiğini görüyorsunuz, size doğru bir Tatar yayı (crossbow) doğrultmuş.

Birden fazla gözcü varsa, diğerleri 100 foot-square’lik bir alana yayılırlar.

Bu izciler, eksik bir köylü veya kasaba sahibi arayan Barovia avcıları veya izcileridir. Karakterlerin onlara saldırmadıklarını fark ettiklerinde, silahlarını indiriyorlar ve kayıp kişilerini bulmak için yardım talep ediyorlar. Karakterler reddederse, izciler onları en yakın yerleşim yönünü işaret eder ve hızlıca olmadan ayrılırlar. Uzun yaylar yerine light crossbows (atak +4, mesafe 80/320 ft.) kullanırlar ve vuruşta 6(1d8 + 2) delici (piercing) hasar verir.

BERSERKERS

Bu vahşi dağ halkı, kalın gri çamurla tepeden tırnağa kaplıdır, bu da onları siste görmeyi zorlaştırır ve ev olarak adlandırdıkları dağlarda iyi gizlenirler. Bu kadar kamufle edilmiş olsalar da saklanmak için yapılan Dexterity (Stealth) kontrollerinden yararlanırlar. Pasif Wisdom (Perception) puanları, berserker’ın Dexterity (Stealth) kontrolünden daha yüksek olan karakterler en yakın berserker’ı fark eder.

Birisi berserker’ı fark ederse, okuyun:

Gri çamurla kaplanmış ve ilkel bir taş baltayı tutan vahşi görünümlü bir figürü görüyorsunuz. Bu figürün erkek ya da kadın olduğunu söylemek imkansız.

berserkerlar uygar halktan kaçtılar. Gizli kalmaya ve tespit edildiklerinde çekilmeye çalışırlar, sadece tuzağa düştüklerinde veya tehdit edildiklerinde saldırırlar.

STRAHD’IN CASUSLARI

Barovia'nın tartışmasız ustası olan Strahd, yarasa sürülerinden, her gün şafakta ve alacakaranlıkta kendisine rapor veren Vistani'lere kadar birçok casusu vardır. Bu ajanlar sürekli olarak Barovia topraklarını devriye geziyor ve gördükleri her şeyi ona bildiriyorlar.

Karakterlerin Barovia'da kaldığı her gün ve gece, vampir casuslarının bir veya daha fazlası onları kontrol eder ve bir raporla Strahd'a dönmeye çalışır. Bir casus göründüğünde, pasif Wisdom (Perception)’ı casusun Dexterity (Stealth) kontrolüne eşit veya daha yüksek olan karakterler casusun farkına varırlar. Karakterler, varlığından haberdar değilse, casus bir tehdit oluşturmaz. Eğer fark edilirse, casusun hedefi genellikle kaçmaktır, savaşmak değildir. Bir casus için ikincil amaç, Strahd'ın scrying büyüsünün etkinliğini arttırmak için kullanabileceği bir fiziksel nesne- bir eşyası, bir giyim eşyası, hatta bir karakterin saç tokası- elde etmek olabilir.

Strahd’ın casuslarından birinin parti tarafından fark edilmesi durumunda, casus kaçmadan önce bir karakterden bir eşya almaya çalışır. Strahd böyle bir eşya alırsa, bir sonraki saldırısını planlamadan önce parti hakkında olabildiğince çok şey öğrenmek ve casuslarının ona ne söylediğini doğrulamak için scrying büyüsünü kullanır.

CESET

Bu karşılaşma yalnızca karakterler seyahat ediyorsa oluşur; aksi takdirde, sonucu karşılaşma olarak kabul etmeyin.

Bir ceset buluyorsunuz.

Cesedin doğasını belirlemek için bir d6 yuvarlayın:

1-2. Ceset, mızrak ve tatar yayı oklarıyla (spears ve crossbow ) öldürülen bir kurda aitti.

3-5. Ceset, dire wolves tarafından parçalara ayrılmış bir Barovian erkek, kadın veya çocuğa aittir. Partiye Barovia izcileri eşlik ediyorsa (yukarıya bakın), izciler cesedi aradıkları kişi olarak tanırlar.

6. Ceset (rastgele belirlenen) karakterlerden birine benziyor ancak zırh, silah ve değerli eşyalardan arınmış. Hareket ettirilirse, eti sadece iskelet kalana kadar erir.

DİRE WOLVES

Boz ayı büyüklüğünde hırlayan bir kurt sisin dışına çıkar.

Alan hafifçe sisle kaplıdır. Birden fazla dire wolves varsa, diğerleri çok geride değildir ve siste koyu gölgeler olarak görülebilir. Barovia'nın dire wolvesları acımasız, azman kurtlardır ve Strahd’ın sadık hizmetkarlarıdır. Charm yapılamaz veya korkutulamazlar (frightened).

DRUİD AND TWİG BLİGHTS

Yabani saçlı ve çıplak ayaklı sıska bir figür, üzerinde hayvan derilerinden yapılmış eski püskü bir elbisesi var. Elleri ve ayakları üzerinde, size doğru bakıyor. Bunun erkek mi, kadın mı olduğunu söylemek imkansız. Durur, havayı koklar ve bir deli gibi güler. Minik bir dal (Twig) canavarı yakınında yerde sürünüyor.

Barovia vahşi doğası, hava durumunu ve Barovia canavarlarını kontrol etme yeteneği nedeniyle Strahd'a ibadet eden druidlere ev sahipliği yapıyor. Druidler vahşi ve şiddetlidir ve her biri yok edilene kadar savaşan bir dizi Twig blight‘ı kontrol eder. Tüm Twig blightlar yok edilirse veya druid HP’sinin yarısından fazlasını kaybederse, druid Yester Hill'e (Y alanı) doğru gider.

YANLIŞ PATİKA

Bu karşılaşma yalnızca karakterler seyahat ediyorsa oluşur; aksi takdirde, sonucu karşılaşma olarak kabul etmeyin.

Vahşi doğada bir ayak izi keşfediyorsunuz.

Kötü druidler bu izi bıraktı. İzlerin her iki yönde takip etmek karakterleri çivili bir çukura çıkarır (Dungeon Master's Guide bölüm 5'teki “Sample Traps” bölümüne bakın). Dal ve çam iğnelerinden oluşan ince bir muşamba, tabanı keskin ahşap kazıklarla kaplı çukuru gizler.

GHOST

Önünüzde uğursuz bir siluet var, içi boş gözleri öfkeyle kararmış.

Birçok hayalet (ghosts) bu ülkeyi rahatsız ediyor. Bu hayalet, Strahd tarafından hayattı emilmiş bir kişinin kalıntılarıdır (erkek mi yoksa kadın mı olduğuna karar verin). Görünüyor ve tıslıyor, “Hiç kimse burada öldüğünüzü bilemez.” Sonra saldırır. Eğer hayalet bir karaktere sahip olmayı başarırsa, ev sahibini Ravenloft'un (J alanı) kapılarına götürür ve ele geçirdiği kişinin bedenini uçuruma fırlatır.

MEZAR

Bu karşılaşma yalnızca karakterler seyahat ediyorsa oluşur; aksi takdirde, sonucu karşılaşma olarak kabul etmeyin.

Eski bir mezara rastladın.

Uzun bir toprak mezar veya kayalık bir mezar. Yüzde 25 sağlam olma şansı var. Mezarı kazan karakterler, paslanmış zincir zırh (asker) kaplı bir insanın iskelet kalıntılarını bulur. Kemikler arasında aşınmış silahlar bulunur.

Mezar sağlam değilse, soyulmuştur. Karakterler etrafa saçılmış toprak veya kayalar ve içinde birkaç dağınık kemik bulunan sığ, çamur dolu bir delik bulur.

GİZLİ ZULA

Bu karşılaşma yalnızca karakterler seyahat ediyorsa oluşur; aksi takdirde, sonucu karşılaşma olarak kabul etmeyin.

Karakterler, çalılığın içine gizlenmiş, içi boş bir kütüğün içine doldurulmuş veya bir ağacın dallarına yerleştirilmiş deri kaplı bir paket bulur. Paketi açarlarsa, okuyun:

Pakette, yetişkin bir insan için yapılmış birkaç sıradan kıyafet bulunuyor.

Giysilerin Barovian tarzında sıkıcı bir stil var. wereraven yada werewolf adamlara aitler.

AV TUZAĞI

Bu karşılaşma yalnızca karakterler seyahat ediyorsa oluşur; aksi takdirde, sonucu karşılaşma olarak kabul etmeyin.

Partinin yürüyüş düzeninin ön safındaki karakterlerin her birinin bir DC 15 Wisdom (Survival) kontrolü yapmasını sağlayın. Bunlardan biri veya daha fazlası başarılı olursa, okuyun:

Bir kurt tuzağını fark ettin, çelik dişleri pasla kaplı. Birisi tuzağı ince bir çam iğnesi ve yaprak tabakası altına dikkatlice gizlemiş.

Barovian avcıları ve izcileri, bu tuzakları kurt popülasyonunu incelemek için kurdular, ancak Strahd’ın kurtları onlara yakalanamayacak kadar zeki. Ön sıradaki karakterlerin hiçbiri gizli tuzağı görmezse, rastgele bir parti üyesi üzerine basar. Av tuzağı için kurallar, Player's Handbook’un 5. bölümü, “Equipment” bölümünde sunulmuştur.

NEEDLE BLİGHTS

Kambur figürler sisin içinde ilerliyor, sıska bedenleri iğnelerle kaplı.

Ormanlarda, Barovia'nın kötü druidlerine hizmet eden Needle Blightlar sürünüyor. Karakterler sessizce hareket ediyor ve ışık kaynakları taşımıyorlarsa, bu Blightlardan saklanmaya çalışabilirler.

REVENANT

Bir figür, korku bilmeyen birinin adımlarıyla yalnız başına yürüyor. Paslı zırhla kaplanmış, solgun elinde parıldayan uzun bir kılıç tutuyor ve kavgaya hazır görünüyor.

Uzaktan, Revenant bir Zombi gibi görünür ve bununla karıştırılabilir. DC 10 Wisdom (Insight) kontrolünde başarılı olan Revenant’ın 30 feet etrafında ki bir karakter, zekayı ve nefreti çökük gözlerinde görebilir. Revenant deri zırhı ile aynı korumayı sağlayan paramparça zincir zırh ile kaplanmıştır.

Revenant, dört asırdan daha uzun bir süre önce Strahd'ın ordularına karşı vadiyi savunan Gümüş Ejderha Düzeni'nin (Order of the Silver Dragon) bir şövalyesiydi. Revenant artık adını hatırlamıyor ve Strahd'ın kurtlarını ve diğer minyonları aramak için araziyi dolaşıyor ve onları görürse öldürüyor. Karakterler ona saldırırsa, Revenant Strahd ile birlikte olduklarını varsayar ve yok edilene kadar onlarla savaşır.

Bir eylem olarak, Revenant uzun kılıçı ile iki kez saldırabilir, her iki eliyle silah kullanır ve her isabette 15(2d10 + 4) hasar verir.

Karakterler kendilerini Strahd'ın düşmanları olarak sunarlarsa, Revenant onları Argyn-vostholt'a (bölüm 7) seyahat etmeye ve Gümüş Ejderha Düzeni lideri Vladimir Horngaard'ı onlara yardım etmeye ikna etmeye çağırır. Revenant, Strahd'ı öldürmekten başka bir şey istemez, ancak Vladimir'den emir almadıkça Ravenloft kalesine girmeyecektir. Karakterler Revenant'dan kendilerini Argynvostholt'taki Horngaard'a götürmesini isterse, Barovian yerleşimleri ile temastan kaçınarak bunu yapar.

SCARECROWS

En az bir karakterin pasif Wisdom (Perception) puanı 11 veya daha yüksekse, okuyun:

Bir korkuluk gözüne çarpar. Çuval bezinin üzerindeki göz delikleri ve ağız boşluğu şeytani bir kin ile dolmuş ve bağırsakları ise ölü kuzgunlarla dolu. Pençelerinin yerinde uzun, paslı bıçaklar var.

Birden fazla korkuluk varsa, diğerleri yakındadır. Karakterlerin hiçbirinde pasif Wisdom (Perception) puanı 11 veya daha yüksek değilse, korkuluklar partiyi sürprizle yakalar.

Baba Lysaga (bkz. Bölüm 10, U3 bölgesi) bu korkulukları kuzgunları ve were-ravenları avlamak ve öldürmek için tasarladı. Korkuluklar kötü ruhlarla doludur ve karşılaştıkları herkesi öldürmekten zevk alırlar.

SKELETAL RİDER

Sisin içinden, her ikisi de paramparça olmuş zincir zırh ile kaplı bir iskelet savaş atı ve binicisi geliyor. İskelet binicisi, ışık tutmayan paslı bir fener tutuyor.

İnsan iskeleti ve savaş atı iskeleti (human skeleton ve warhorse skeleton), her ikisi de Barovia'yı çevreleyen sisin içinden kaçmaya çalışırken ölen bir binici ve bineğin kalanlarıdır. Kurtuluş umudu olmadan başka bir çıkış yolu bulmak için vadiden geçmeye çalışır durur. İskeletler saldırıya uğramadıkça karakterleri yok sayar.

Hem sürücü hem de binicisi yok edilirse, bu karşılaşma tekrar gerçekleşemez. Birinin yok edilmesi, diğerinin gelecekteki karşılaşmalarını engellemez.

STRAHD ZOMBİES

İğrenç sis bile size gelen ölüm kokusunu gizleyemiyor. Kötü bir şey yaklaşıyor, ayak sesleri dal kırılma sesleriyle daha belirgin oluyor.

Karakterler sessizce hareket ediyor ve ışık kaynakları taşımıyorsa, Strahd zombilerinden saklanmaya çalışabilirler. Bu ölümsüz askerler bir zamanlar Ravenloft Kalesi'nde gardiyan olarak hizmet ettiler. Strahd bir vampir olduktan sonra kaleden kaçtılar, ancak efendilerinin gazabından kaçınamadılar. Hala eski püskü üniforma parçaları giyiyorlar, görebildikleri yaşayanlara saldırıyorlar.

SWARMS OF BATS

Gecenin durgunluğu, yarasaların çığlığı ve küçük siyah kanatların çırpılmasıyla parçalanır.

Bu yarasalar Strahd'ın hizmetkarlarıdır. Karakterleri provoke etmeden saldırıyorlar.

SWARMS OF RAVENS

Bu kasvetli topraktaki varlığınız henüz fark edilmedi. Bir kuzgun, saygılı bir mesafeyi korurken sizi birkaç dakika takip eder.

Kuzgun, karakterlerle iletişim kurmaz veya iletişim kurmaya çalışmaz. Eğer yalnız bırakırlarsa, okuyun:

Kuzgun sizinle daha fazla ilgilenmeye başlar. Çok geçmeden, sayıları artar ve yüzlercesi sizi izlemeye başlar.

Kuzgunlar saldırıya uğrarsa uçarlar. Yalnız bırakılırlarsa, Ravenloft Kalesi'ne veya bir yerleşime ulaşana kadar karakterlerle birlikte kalan partiyi izlerler. Karakterler düşman yaratıklar ile rastgele karşılaşırsa, kuzgun sürüleri düşmanlarına saldırarak ve dikkatlerini dağıtarak karakterlere yardımcı olur.

BİBLO

Yerde bir şey bulursun.

Rastgele bir karakter kayıp bir biblo bulur. Ek A'daki biblolar tablosuna bakın, tablodan belirli bir biblo seçin veya bir tane oluşturun.

VİSTANİ HAYDUTLARI

Soğuk havada bir pipo kokusu alırsınız ve siste kahkahalar duyarsınız.

Bu kötü Vistaniler, Barovian vahşi doğasının sınırında, endişe duymadan, pipo içer, şarap içer ve hayalet hikayeleri anlatırlar. Küçük oyunları olan yağmalamak veya avlanmak için mezarlar arıyorlar. 100 gp'lik bir fiyat karşılığında, rehberlik yapmayı teklif ediyorlar. Bu Vistaniler partide olduğu sürece, vahşi doğada rastgele karşılaşmalar belirlerken d12 + d8 yerine bir d12 döndürün. Buna ek olarak, kurtlar ve dire wolveslar, Vistaniler onlarla seyahat ettikleri ve mahkumları olmadıkları sürece karakterleri tehdit etmezler.

**Hazine.** Bir Vistani haydutu, 2d4 küçük değerli taş (her biri 50 gp değerinde) tutan bir kese taşır.

WERERAVEN

Kuzgun formdaki bu wereraven, karakterleri uzaktan izliyor. Partiden gizlenip gizlenmediğini görmek için Dexterity (Stealth) kontrol sonucunu karakterlerin pasif Wisdom (Perception) puanlarıyla karşılaştırın. Bir veya daha fazla karakter yaratığı tespit ederse okuyun:

Sisin içinde, tepede dönen bir siyah kuş görürsünüz. Gözlerini üzerinde hissettiğinde kuzgun uçar, ama mesafesini koruyarak çok geçmeden geri döner.

Wereraven, Tüy Muhafızları (Keepers of the Feather) adı verilen gizli bir düzene aittir. Karakterler fark etmezse, wereraven onları 1d4 saat gözetliyor. O zamanın sonunda, ya da karakterler ona saldırırsa, yaratık gördüklerini rapor etmek için evine uçar.

Partinin bir wereraven ile ikinci bir rastgele karşılaşması olursa, o zaman bir karakter olarak, bir müttefik olarak gelir ve Vallaki'deki Blue Water Inn'e “yeni arkadaşlar edinmek” için seyahat etmelerini ister. Daha sonra kasaba yönünde uçar.

WEREWOLVES

Werewolves insan formundaysa, okuyun:

Derin bir ses, “Kim oraya gider?” Diye seslenir. Soğuk sisin içinde, sıradan kıyafetli büyük bir adamın eski püskü gri bir pelerin giydiğini görürsünüz. Adam tüylü, siyah saçlı ve dolgun etli. Ağır bir mızrağa dayanmış ve omzunun üzerine asılmış küçük bir Hayvan postu var.

Werewolves kurt formundaysa, okuyun:

Uzakta bir kurt uluması duydunuz.

Werewolvesların nasıl davrandıkları aldıkları forma bağlıdır.

**İnsan formu.** Werewolveslar insan formunda iken avcı gibi davranırlar. Birden fazla varsa, diğerleri ıslık mesafesi içindedir.

Gümüş silah taşıyıp taşımadığını görmek için karakterlerle arkadaş olmaya çalışıyorlar. Karakterlerin böyle silahları yok gibi görünüyorsa, Werewolves form değiştirir ve saldırır. Aksi takdirde, karakterlerle yeterince yalnız kalana kadar arkadaşlık ederlerler.

**Kurt Formu.** Kurt şeklindeki Werewolveslar partiyi birkaç saat boyunca güvenli bir mesafeden takip eder. Dexterity (Stealth) kontrolleri karakterlerin pasif Wisdom (Perception) puanlarını aşarsa, karakterler kısa veya uzun bir dinlenme yapmaya karar verdiğinde Werewolveslar sürpriz atakla saldırırlar. Aksi takdirde, kolay öldürmek için harekete geçmeden önce karakterler başka bir rastgele karşılaşma tarafından zayıflatılana kadar beklerler.

Werewolvesların ini Baratok Gölü'ne (Z alanı) bakan bir mağara kompleksidir. Eğer karakterleri Barovia'ya çekmek için “Sisdeki Kurtadamlar” macera kancasını kullandıysanız, yakalanan Werewolves mahkumlarını, inlerinin yerlerinin yerini ifşa etmeye zorlayabilirler.

WiLL-O’-WiSP

Bu rastgele karşılaşma sadece bir kez gerçekleşir. Tekrar ortaya çıkarsa, sonucu karşılaşma olarak kabul etmeyin.

Birkaç yüz metre ötede, siste, titreyen bir fener görüyorsunuz.

Karakterler yanıp sönen ışığı takip ederse okuyun:

Meşale ışığı sizden uzaklaştıkça titriyor, ancak asla gözden kaybetmiyorsunuz. Yıkık bir kulenin kabuğuna gelene kadar sisin içinden hızla ama dikkatli bir şekilde ilerliyorsunuz. Yapının üst katları çökerek kulenin tabanı çevresinde moloz ve parçalanmış kereste yığınları oluşturmuş. Hafif ışık, zemin kattaki açık bir kapıdan geçer, sonra titrer ve söner.

Işık, harap kuleye girer ve görünmez hale gelerek, içerideki karakterleri kıyametlerine çekmeyi uman bir Will-O'-Wisp.

Kulenin zemini moloz yığınıdır. İç kısmı kararsız zemindir (Dungeon Master's Guide bölüm 5'teki “Wilderness Hazards” kısmına bakın). Kulenin iç duvarına karşı, açık kapının karşısında kapalı, boş bir tahta sandık var.

Karakterler sandığı rahatsız ediyorsa, 3d6 zombiler toprak zeminden çıkar ve saldırır. Zombiler göründüğünde, Will-O’-Wisp görünür hale gelir ve savaşa katılır.

Wolves

Bu toprak birçok kurda ev sahipliği yapıyor, şu anda ki ulumaları conforlarını gösteriyor.

Bu kurtların saldırısından önce karakterlerin kendilerini hazırlamaları için birkaç dakikaları var. Strahd'ın iradesine kulak veriyorlar ve charmed olmuyorlar ya da korkmuyorlar.

Zombiler

Çürüyen etin rahatsız edici kokusu havada asılı kalmış. İleride, inilti ile yürüyen, ölü erkek ve kadın cesetlerini görüyorsunuz.

Bu talihsiz Barovialılar toprağın kötülükleri tarafından avlandı ve şimdi yırtıcı bir çete olarak yer yer dolaşıyorlar.

BAROVİA BÖLGELERİ

Aşağıdaki bölümler Barovia haritasında 35. sayfadaki ve poster haritasındaki etiketlere karşılık gelmektedir.

A. ESKİ SVALİCH YOLU

Siyah su havuzları, çamurlu yolun içinde ve çevresinde karanlık aynalar gibi duruyor. Dev ağaçlar yolun her iki tarafını sarmış, dalları sisin içinde kayboluyor.

Karakterler yol boyunca yürüyorlarsa, 5 saat sonra B alanına varırlar. Karakterler Vistani vagonlarında seyahat ediyorsa, seyahat süresi yarıya iner.

BAROVİA KAPILARI

Bu kapılar dan iki adet vardır: biri Barovia köyünün batısında ve diğeri ise köyün doğusundadır.

Sis, ormandan dışarı taşarak arkanızdaki yolu yutuyor. Önünüzde, yolun her iki tarafındaki geçilmez ormanlardan çıkan sisin içinde gri görünen yüksek taş destekler var. Büyük demir kapılar taş desteklere bağlanmışlar. Çiy paslanmış çubuklara soğuğun etkisi ile yapışmış. Silahlı koruyucuların başsız iki heykeli kapıyı çevreliyor, başları ayaklarındaki yabani otların arasında duruyor. Sizi sadece sessizlikle selamlıyorlar.

Karakterler yaya olarak seyahat ediyorsa, kapılar yaklaştıkça açılır, menteşeler hareket ederken çığlık atarlar.

Kapılar, karakterler geçtikten sonra arkalarından kapanır. Karakterler Vistani vagonlarında geliyorlarsa, kapılar ön vagonun önünde açılır ve arka taraf daki vagon girildiğinde kapanır.

Doğu kapıları, bir Vistani eşlik etmedikçe Strahd'ın alanından ayrılmaya çalışan insanlara açık değildir. Sis, kapalı olduklarında etraflarındaki kapılardan veya eteklerden geçen Vistani olmayanları boğar (bu bölümün başlarında “Ravenloft Sisleri” konusuna bakın).

Strahd yenilirse, Barovia'nın kapıları açılır ve doğudaki yol sislenmez.

BAROVİA TOPRAKLARI: ORTAK ÖZELLİKLER

Metin aksini söylemedikçe, bu topraklardaki kapılar, gizli kapılar, kilitler ve ağlar için aşağıdaki kurallar geçerlidir.

Kapılar. Ahşap bir kapı, başarılı bir DC 10 Strength kontrolü ile veya kapı başka bir şekilde parmaklıkla veya güçlendirilmişse DC 15 ile zorlanabilir. Kapı taştan yapılmışsa DC'yi 5 veya demirden yapılmışsa 10 arttırın. Kapı cam veya kehribardan yapılmışsa veya kapı bir şekilde zayıflamışsa (çürüme veya korozyon gibi) DC'yi 5 azaltın.

Gizli Kapılar. Yakındaki bir duvardaki çizik izleri veya ona giden ayak izleri gibi gizli bir kapının varlığına dair açık ipuçları varsa, pasif Wisdom (Perception) puanı 15 veya daha yüksek olan bir karakter gizli kapıyı fark eder. Aksi takdirde, gizli bir kapı bulmak için alanın aranması ve başarılı bir DC 15 Wisdom (Perception) kontrolü gerekir.

Kilitler. Thieves' tools’a yetkin bir yaratık, başarılı bir DC 15 Dexterity kontrolüyle tipik bir kilit gibi açabilir. Tipik bir asma kilit, bludgeoning veya eğik bir silahla parçalayıp bir DC 20 Strength kontrolünde başarılı olarak kırılabilir.

Webs. Karakterler kısıtlanma veya yavaşlama korkusu olmadan kalın örümcek ağları da dahil olmak üzere sıradan ağlardan geçebilir. Bir karakter örümcek ağlarını eylem olarak 10 foot’luk bir kareden temizleyebilir. Dev örümcekler tarafından dokunan ağlar farklı bir konudur; Dev örümcek ağlarıyla ilgili kurallar için Dungeon Master's Guide bölüm 5'teki “Dungeon Hazards” a bakınız.

C. SVALİCH ORMANI

Üst kısımları ağır gri siste kaybolan yüksek ağaçlar, ölüm grisi ışık hariç her şeyi engeller. Ağaç gövdeleri doğal olmayan bir şekilde birbirine yakındır ve ormanlar unutulmuş bir mezarın sessizliğine sahiptir, ancak sessiz bir çığlık hissi verir.

Karakterler Vistani vagonlarında seyahat ediyorsa, olay olmadan Barovia köyüne (E alanı) devam edebilirler.

Karakterler yaya yolunda ilerliyorsa, pasif Wisdom (Perception) puanına sahip olan parti üyesi bir şey fark eder:

Havadaki ölüm kokusunu yakalıyorsun.

Karakter kokuyu kaynağına kadar takip edebilir:

Kötü koku sizi yolun yaklaşık 15 feeet uzağında, yarısı çalının içine gömülmüş bir insan cesedine götürür. Genç adam sıradan biri gibi görünüyor. Çamurlu giysileri yırtılmış ve pençe izleriyle kaplı. Kargalar, pençe izleriyle çevrili olan cesedin üzerinde geziyorlar. Adam belli ki birkaç gün önce ölmüş. Bir elinde buruşuk bir zarf var.

Ölen adam, Dalvan Olensky, Strahd’ın Dire Wolves’ları tarafından yolda öldürüldüğünde efendisinden bir mektupla Barovia'dan kaçmaya çalışıyordu. Strahd'a geri dönmek isteyen kurtlar, cesedi ormanda bıraktılar ve henüz ziyafete dönmediler.

Dalvan’ın elindeki mektup, mum mührüne yerleştirilmiş büyük bir “B” ye sahiptir. Parşömen aşınmış ve dayanıksızdır. Karakterler mektubu açar ve okursa, ek F'de oyunculara “Kolyan Indirovich'in Mektubu (Versiyon 2)” gösterin. Mektup bir hafta önce tarihlenmiştir.

Dalvan'a, ziyaretçilerin bulup geri dönme umuduyla mektubu kapılara yerleştirmesi söylendi.

Karakterler ormanda kalırsa, ormanda yalnız bir kurt uluması duyarlar. Her turda bir kurdun daha sesi gelir, ses partiye giderek yaklaşır. Karakterler 5 ulumadan sonra hala ormanda ise, beş Dire Wolves gelir ve saldırır. Karakterler Barovia'dan ayrılmaya çalışıyorsa, bu Dire Wolves’lara yirmi kurt daha katılır. Kurtlar ve Dire Wolves’lar, karakterler yola geri dönüp Barovia köyüne (E alanı) doğru ilerlerse saldırılarını durdururlar.

D. IVLİS NEHRİ

Karakterler bu nehre ilk kez girdiğinde şunu okuyun:

Bu nehir vadinin içinden mavi kış gökyüzü kadar berrak bir şekilde akar.

Nehir kabaca 50 feet genişliğindedir ve derinliği 5 ila 10 feet arasındadır. Kemerli taş köprüler nehre iki noktada uzanır, biri Barovia köyü (E alanı) ve diğeri Tser Şelalesi (H alanı) yakınında.

E. BAROVİA KÖYÜ

Bölüm 3'te Barovia köyü ve orada yaşayan kasvetli halk anlatılır.

F. IVLİS NEHRİ KAVŞAĞI

Vistani eşlik etmedikçe karakterler F alanına ulaştığında rastgele karşılaşma olup olmadığını kontrol edin.

Eski bir ahşap darağacı, yüksekten gelip batıya doğru esen soğuk bir rüzgarda gıcırdıyor. Aşınmış bir halat, kirişinde dans ediyor. Yıpranmış yol burada ayrılıyor ve darağacının karşısındaki bir tabela üç yönü gösteriyor: doğuda Barovia Köyü, kuzeybatıda Tser Havuzu ve güneybatıda Ravenloft / Vallaki.

Kuzeybatı çatalı aşağı doğru eğilir ve ağaçlar kaybolurken, güneybatı çatalı yukarı doğru bir eğimle çıkar. Darağacının karşısında, yerlere dağılan alçak bir duvar, kısmen siste örtülmüş küçük bir mezar parçasını çevreler.

Kuzeybatı çatalı nehre ve G bölgesine kadar uzanır. Güneybatı yolu H bölgesine çıkar. Doğu yolu kemerli bir taş köprüye çıkar ve Barovia köyüne (E alanı) devam eder. Karakterler Vistani ile seyahat ediyorsa, Vistani onları kuzeybatı yolu boyunca Vistani kampına götürür.

Darağacı, 5 metre yüksekliğindeki çürüyen bir platformun üzerinde duruyor ve ahşap merdivenler yukarı çıkıyor.

11 mezar, boş mezar taşıyla duruyor. Buraya gömülen unutulmuş insanlar darağacında asıldı. Mezarları kazan karakterler küflü kemikler içeren çürümüş tabutları bulur.

ASILMIŞ OLAN

Karakterler alandan ayrılırken şunu okuyun:

Darağacından gelen, gıcırdayan bir ses duyarsınız. Daha önce hiçbir şeyin olmadığı yerde, cansız, gri bir gövde asılı. Esinti, asılı figürü yavaşça döndürür, böylece ölü gözlerini üzerinize sabitler.

Rastgele bir karakter onu görür- ya da darağacından asılı kalır. Diğer karakterler yabancı bir Barovian görüyor. Ceset gerçek görünüyor ve kokuyor eğer dokunulur veya taşınmaya çalışılırsa hızlıca eriyip yok olur.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu gösteriyorsa, mezarlardan birinde gömülüdür. Karakterler her mezarı kazarlarsa, Her bir mezar için, hazineyi bulma olasılığı yüzde 10'dir.

G. TSER HAVUZ KAMPI

Yol yavaş yavaş kaybolur ve yerine ağaçların arasından kıvrılmış, çamurlu bir patika izler. Topraktaki derin izler, vagonların geliş ve gidişlerinin kanıtıdır.

Sis ve dalların gölgesi aniden yukarıda kaynar kara bulutlara yol açar. Buradan, birkaç yüz feet ileride küçük bir göl oluşturarak genişleyen bir nehrin yanında bir açıklık var. Her biri on feet çapında olan beş renkli yuvarlak çadır, beş parça vagondan oluşan bir halka dışında kalır. Çok daha büyük bir çadır gölün kıyısında, içeriden aydınlanıyor. Bu çadırın yakınında nehirden, sekiz dizginsiz at su içiyor.

Bir akordeonun kederli sesi şenlik ateşi etrafında parlak elbiseler giymiş birkaç figürün şarkı söylemesi ile birbirine karışıyor. Bu kampın ötesinde bir patika, nehir ve ormanın kenarı arasında kuzeye gidiyor.

Nehirden su içen sekiz çekme atı Vistani vagonlarını çekmek için kullanılır ve kolayca ürkütülemezler.

Karakterler Vistani tarafından bu kampa getirilirse, eskortları kampta kalır ve maceracı partiye daha fazla eşlik etmez.

On iki Vistani (CN erkek ve dişi insan bandits) ayakta durup ateşin etrafında oturuyor, hikayeler anlatıyor ve şarap içiyorlar. Sarhoşturlar, saldırı rulolarında ve yetenek kontrollerinde dezavantajları vardır. Üç ayık Vistani (CN erkek ve dişi insan bandit captains) dört vagonun üçünde dinleniyor, ancak bir alarm verildiğinde hızla harekete geçiyorlar.

Bu kamptaki Vistaniler Strahd’ın emrinde olmasına rağmen, sadece karakterler onları tehdit veya hakaretle kışkırtırlarsa saldırırlar. Aksi takdirde, karakterlere şarap şişeleri sunulur ve reverie'ye (reverie: rüya anlamında ama ben tam bu kısmı anlayamadım. Belki ot içme gibi bir şey olabilir) davet edilirler.

Karakterler kampta kalıyorsa, aşağıdaki “Bir Vistana'nın Masalı” ile devam edin. Gitmek için acele ediyorlarsa, Vistanlılardan biri onlara, “Mütevazi kampımızı ziyaret etmeniz kaderdi. Madam Eva gelmenizi önceden haber verdi. Seni bekliyor.” Vistana daha sonra en büyük çadırı gösterir. Karakterler bu şekilde ilerliyorsa, “Madam Eva’nın Çadırı” ile devam edin.

BİR VİSTANA'NIN MASALI

Karakterler ateşin yanında kalırsa, Vistani'lerden biri aşağıdaki hikayeyi anlatıyor:

“Bu ülkeye bir yıl önce güçlü bir büyücü geldi. Dün gibi hatırlıyorum. Tam olarak durduğunuz yerde durdu. Çok karizmatik bir adamdı.

“Barovia halkını şeytan Strahd'a karşı toplayabileceğini düşünüyordu. Onları isyan düşünceleriyle karıştırdı ve toplu olarak kaleye götürdü.

"Vampir ortaya çıktığında, büyücünün köylü ordusu dehşetle kaçtı, Birkaçı kaçmadı ve bir daha asla görülmediler.

"Büyücü ve vampir birbirlerine büyü yaptılar. Savaş, Ravenloft avlularından şelalelere bakan bir uçuruma doğru ilerledi. Savaşı kendi gözlerimle gördüm. Gök gürültüsü dağın tepesini salladı ve büyük kayalar büyücünün üzerine çöktü, yine de büyüsüyle kurtuldu. Göklerden gelen şimşek büyücüyü vurdu ve o yine de yerinde kaldı. Ancak şeytan Strahd onun üzerine düştüğünde, büyücünün büyüsü onu kurtaramadı. Büyücünün cesedini aramak için nehre indim, bilirsiniz, değerli bir şeye sahip olup olmadığını görmek için, ama Ivlis Nehri onu çoktan ruh haline getirmişti.”

Vistana hikaye anlatıcısı büyücünün adını hatırlamıyor, ancak önemli göründüğünü hatırlıyor. Karakterler Madam Eva ile konuşmadıysa, hikaye anlatıcısı onları bunu yapmaya çağırıyor.

MADAM EVA’NIN ÇADIRI

Karakterler Madam Eva'yı görmeye karar verirse, okuyun:

Sihirli alevler, bu çadırın iç kısmına kırmızımsı bir parlaklık verir ve siyah kadife bir bezle kaplı alçak bir masayı gözler önüne serer. Kambur bir figür, ışık halelerinin masadaki kristal bir topta yanıp sönüyor gibi görünen görüntüsünün derinliklerine bakıyor. Kron konuşurken, sesi kuru otlar gibi çıkar. "Sonunda geldin!" kıkırtılı kahkahaları solmuş dudaklarında yıldırım gibi patlar.

Madam Eva (bkz. Ek D) her parti üyesinin adını söyler ve o bireyin geçmiş eylemlerine bir miktar atıfta bulunur. Daha sonra karakterlere, kaderlerinin okunmasını isteyip istemediklerini sorar. Evet diyorlarsa, Madam Eva yıpranmış bir kart destesi çıkarır ve 1. bölümün ana hatları ile devam eder. (Karakterler kaderlerini okumak istemiyorsa, maceraya başlamadan önce yaptığınız kart okumasını kullanarak oynamaya devam edin.)

Madam Eva deli gibi görünebilir, ama aslında kurnaz ve keskin zekalıdır. Zamanında birçok maceraperestle tanıştı ve tam olarak güvenilemeyeceklerini biliyor. Barovia ülkesini lanetinden kurtarmak istiyor ve kaderi Strahd'larla iç içe geçiyor (ayrıntılar için Ek D'ye bakınız). Vampir ile ilgili tekliflerde Strahd'ı kızdırma ihtimali olan veya Vistani'ye zarar verme ihtimali olan hiçbir şey yapmaz. Asla yardım etmez ve asla istemez.

HAZİNE

Karakterlerin aradığı her Vistani çadırı veya vagonu için, hangi hazinenin bulunduğunu belirlemek için aşağıdaki tablodan bir kez zar atın:

|  |  |
| --- | --- |
| **D20** | **Hazine** |
| 1-10 | Hiçbiri |
| 11-13 | Çuval 100 ep (her madeni para profilde Strahd resmi ile damgalanmış) |
| 14-16 | Kese, Her biri 100 gp değerinde 4d6 değerli taşlar içeren |
| 17-19 | Toplam 25 gp değerinde ucuz takı ve her biri 250 gp değerinde 1d6 adet güzel takı içeren çuval |
| 20 | 1 Büyülü eşya (Dungeon Master's Guide'daki Magic Item Tablo B) |

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu gösteriyorsa, Vistan vagonlarından birinde gizlidir. Karakterlere, Madam Eva’ya sorarlarsa vagonları arama izni verir ve bu tür bir arama hazine verir.

H. TSER ŞELALELERİ

Karakterler Vistani kampından (G alanı) patika izlenerek H alanına ulaşırsa, okuyun:

Nehri bir kanyonun dibine kadar takip edersiniz, en uçta büyük bir şelale havuza dökülür ve soğuk sis bulutlarını oluşturur. Büyük bir taş köprü kanyona yaklaşık 100 feet yukarıda bulunmaktadır.

Karakterler yüksek yoldaysa, şunu okuyun:

Toprak yol bir dağın yan tarafından dolaşır ve doğal bir uçurumun kapladığı küf kaplı taştan yapılmış bir kemerli köprüden önce sona erer. Köprünün köşelerinde ki Gargoyların tünekleri siyah yosun içinde görünmez hale gelmiş. Köprünün dağlık tarafında, yaklaşık bin feet aşağıda bulunan puslu bir havuza bir şelale dökülür. Havuz, vadiyi örten sis kaplı çamların etrafında kıvrılan bir Nehri besler.

Uçurumun duvarları kaygan ve şeffaftır ve büyü veya tırmanıcı kiti olmadan çıkılamaz.

Köprü nemlidir, ancak geçmesi güvenlidir. Köprünün güneyindeki yol dağlık alandan F alanına çıkar; kuzey yolu dağlardan I. bölgeye keser.

Köprüdeki gargoylar zararsız heykellerdir.

I. SİYAH VAGON

Burada bile, dağlarda, orman ve sis kaçınılmazdır. İleride, toprak yol doğuya doğru genişleyerek ikiye ayrılıyor. Orada, doğu yolunun bir zamanlar önemli bir cadde olduğunu düşündüren parke taşı parçaları görüyorsunuz.

Strahd, karakterleri Ravenloft Kalesi'ne davet ettiyse veya başka şekilde yönlendirmek istiyorsa ekleyin:

Doğudaki sivri yoldaki çatala park edilmiş, iki siyah at tarafından çizilen büyük bir siyah araba. Atlar, soğuk dağ havasına buharlı bir nefes püskürtür.

Taşıyıcının yan kapısı sessizce açılır.

İki siyah beygir atı Strahd’ın kontrolü altında. Atlar karakterlerin arzu ettikleri takdirde arabaya girmesini bekler. İçinde sekiz kişi için yer var. Eğer at arabalarına binerlerse, atlar J bölgesine giden yoldan aşağı giderler. Atlar yetenekli bir at sürücü tarafından bile, yollarından vazgeçirilemezler.

Taşıyıcıda doğuya gitmek istemeyen karakterler, yaklaştıklarında arkalarından kapanan demir kapıdan (B alanı) kuzeybatı yolunu takip edebilir veya karakterler, Tser Şelaleleri'ndeki köprüye giden virajlı yoldan güneye doğru ilerleyebilir (H bölgesi).

J. RAVENLOFT KAPISI

Aşağıdaki metin, karakterlerin buraya I. alandan geldiğini varsayar. Karakterler başka bir yolla geliyorsa metni gerektiği gibi değiştirin.

Orman ve sarp dağ zirveleri dolambaçlı yoldan sonra, doğuya ani bir dönüş yapar ve Ravenloft kalesinin kulelerinin şaşırtıcı müthiş varlığını gözler önüne serer. Taşıyıcı, yılların aşındırmasına maruz kalan ikiz taş kulelerden önce durur. Bu koruma kulelerinin ötesinde, bilinmeyen derinliklerde kaybolan elli fit genişliğinde, sis dolu bir uçurum vardır.

İndirilmiş bir asma köprüsü olan eski, gerilmiş ahşap kirişler, avluya açılan kemer arasındaki uçurum boyunca uzanır. Asma köprü zincirleri rüzgarda gıcırdayarak, pas altında tükenen demir ağırlık altında süzülür. Yüksek duvarların üstünden, taş gargoyları içi boş göz yuvalarından size bakıyor ve iğrenç bir şekilde sırıtıyorlar. Giriş tünelinin üzerinde yeşillikler büyümüş, çürüyen bir ahşap kale kapısı duruyor. Bu konumun ötesinde, Ravenloft'un ana kapıları açık. İçeriden dökülen zengin, sıcak bir ışık avluya taşar. Meşaleler, açık kapıların her iki tarafındaki apliklerde titrek bir ışık veriyor.

Asma köprü sağlam görünüyor, ancak tahtalarının bir kısmı eksik ve herhangi bir ağırlık altında gıçırdıyor ve inliyor. Strahd dışında bir yaratık ya da arabasını çeken bir at yaya köprüsünden her geçtiğinde, tahtalarından birinin yaratık altında kırılma şansı yüzde 5 olur. Bir tahta kırılırsa, yaratığın DC 10 Dexterity saving throw zarında başarılı olması veya uçurumun dibine düşmesi gerekir. Bir refakatçi yaratığın 5 metre yakınındaysa ve onu yakalamak için uzanırsa, yaratığın saving throw zarında avantajı vardır.

YEŞİL BALÇIK

Bir green slime (Dungeon Master's Guide bölüm 5'teki “Dungeon Hazards” kısmına bakın) giriş tünelindeki kale kapısına yapışır ve başarılı bir DC 20 Wisdom (Perception) kontrolü ile tespit edilebilir. Balçık kaleye giren karakterlerin üzerine düşmeyecek, ancak bu yoldan ayrılan ilk karaktere düşecek.

K. RAVENLOFT KALESİ

Bölüm 4, vampir Strahd von Zarovich'in ini Ravenloft Kalesi'ni araştırıyor.

L. ZAROVİCH GÖLÜ

Puslu ormanda yer alan bir dağın eteklerinde büyük bir göl vardır. Su mükemmel derecede kara ve karanlık, tepedeki kara bulutları korkunç bir ayna gibi yansıtıyor.

Karakterler gündüz Vallaki'nin kuzeyindeki kıyı boyunca gelirse, ekleyin:

Güney kıyısında üç küçük kayık duruyor. Dördüncü bir tekne, gölün ortasında, içinde yalnız bir figür, olta kamışı ile görülebiliyor.

Her kayık güvenle beş kişiyi taşıyabilir. Gölde balık tutan kişi Vallaki sakini Bluto Krogarov'dur (NE erkek insan sıradan). O trans halinde ve saldırıya uğramadıkça hiçbir şeye veya kimseye cevap vermez. Teknesi en yakın sahile 400 feet uzaklıktadır. Teknede, Arabelle adında yedi yaşındaki bir Vistana (2 HP’li ve etkili atakları olmayan LN kadın insanı) var. Sarmaşık iple bağlı, bir defne çuvalıyla sarılmış ve kıyıdan görüp duyulamayacak şekilde yüzüstü uzanıyor.

BLUTO’YU OYNATMA

Bluto Krogarov yoksul bir ayyaş. Blue Water Inn'de biraz balık yakalamak ve şarap ticareti yapmak uğraşıyor. Bir hafta boyunca tek bir balık yakalayamadıktan sonra, Vistani'nin şanslı olduğuna inanarak Arabelle'yi kaçırdı. Balıkların bir kısmının geri dönmesini umarak göle kurban etmeyi planlıyor.

Karakterler Bluto'yu birkaç dakika boyunca kıyıdan izlerlerse veya onu selamlamak için göle doğru sıralanırlarsa, defne çuvalını suya fırlatır, batmasını izler ve ödülü için elinde olta ile bekler.

Bluto, kendi eylemlerini zar zor anlayabilen bir adamın içi boş bir kabuğudur. Silahsızdır ve karakterlere yardım etmek veya onları engellemek için hiçbir şey yapmaz.

ARABELLE’Yİ OYNATMA

Çabuk davranan karakterler, boğulmadan önce Arabelle'yi kurtarabilir. Kıyıda ki bir karakter, zamanında ulaşmak için DC 15 Strength (Athletics) kontrolünde başarılı olmalıdır. DC, gölde kayık çeken karakterler için 10'dur.

Arabelle soluk-beyaz tenli ve kuzgun-siyah saçlı. Kurtarılırsa, Vallaki dışındaki ailesinin kampına iade edilmesini talep eder (bölüm 5, alan N9). Babası Luvash'ın karakterlere bunun için bir ödül vereceğinden emindir.

Madam Eva'nın soyundan gelen ve Baro-vian krallığının kanıyla damarlarında olan Arabelle, Strahd ile olan bağlantısının farkında değil. Çocuktan çok yetişkin gibi davranır. Son zamanlardaki talihsizliğine rağmen, büyük bir kaderin onu beklediğine inanıyor.

M. BARATOK DAĞI'NIN ÇILGIN BÜYÜCÜSÜ

Bu karşılaşma Baratok Dağı'nın tabanı boyunca herhangi bir yerde olabilir.

Dağ gölünün kuzeyinde, ağaçların bu mesafeden baskıcı olan monolitik varlığı Baratok Dağı'nın yamaçlarına doğru tırmanmaya başlar. Buradaki zemin kayalık, düzensiz ve gezinmek için yorucudur. Kurtlar bile ormanın bu boynundan kaçınır. Bir süre sonra, vadiyi saran sis battaniyesinin üstüne tırmanıyorsunuz. Karanlık yıldırımlar yükü bulutlara.

Yaklaşık 60 feet uzaklıktaki kayalık bir mahmuzun üstünde duran bir geyik görüyorsunuz. Aniden, eski püskü görünen siyah cüppeli bir adam şeklini alır. Saçları ve sakalı uzun, siyah ve çizgi çizgi gri renktedir ve gözleri eldritch gücüyle parlar.

Baratok Dağı'nın Çılgın Büyücüsü (CN erkek insan archmage), halkını Strahd'ın zulmünden kurtarmak için bir yıldan fazla bir süre önce Barovia'ya geldi, ancak Strahd'ın topraktaki ve yaratıklardaki etkisini hafife aldı. Ravenloft Kalesi'ndeki ikisi arasındaki bir savaştan sonra, Strahd deli büyücüyü dağlara sürdü ve büyücüyü Tser Şelaleleri'ne (H alanı) fırlatıp attı. Büyücünün, asası ve büyü kitabı kayboldu, sonbaharı sağ olarak atlattı ve gücünü geri kazanmayı umarak dağlara geri çekildi, sadece artık Strahd'ı yenme veya vampirlerin lanetlerini serbest bırakma umudunu kaybettiği için çıldırdı.

Deli Büyücü ismini ve geldiği dünyayı unuttu. Aslında, delilikten önce olan hiçbir şeyi hatırlamıyor. Paranoyaktan, güçlü düşmanların onu avladığı ve kötü ajanlarının her yerde olduğunu ve onu izlediğini sanıyor.

Karakterlerin onu öldürmeyi hedeflediğine inanan deli büyücü, yıkıcı büyüsünü ortaya çıkarır. Onlara gözyaşı dökerken, “Büyümün zayıfladığını mı düşünüyorsun? Tekrar düşün!" Eğer 50 HP ya da daha azına düşürülürse, “Karanlık efendilerine bedenimi kırabileceklerini söyleyin ama ruhumu asla!” Diye bağırıyor. Sonra kaçmaya çalışır.

Normal şartlar altında, deli büyücüyü greater restoration büyüsü, fikirlerini geri yükler ve deliliğini sona erdirir, Oerth'in bir Archmage'si ve Circle of Eight adı verilen güçlü bir maceracı grubunun lideri olan Mordenkainen'den başka biri olmadığını hatırlamasına izin verir. Ama bu durumda Mad Mage kendi başına bir Mind Blank büyüsü yaptı. Bu büyü yürürlükte kaldığı sürece, aklı sağlığı herhangi bir büyü ile geri yüklenemez. Karakterler, güçlü bir büyünün deli büyücünün fikirlerini geri kazanmasını engellediğini düşünüyorsa, başarılı bir DC 15 Charisma (Persuasion) kontrolü ile deli büyücüyü büyülerinin başarısız olmasının nedenini açıklamaya ikna edebilirler. Bir karakter, başarılı bir DC 18 Intelligence (Arcana) kontrolü ile büyünün başarısızlığının nedenini de tespit edebilir. Çılgın Büyücünün Mind Blank büyüsünün kalan süresi 3d6 saattir, daha sonra çılgınlığı normal olarak iyileştirilebilir.

Deli büyücü, Monster Manual daki Archmage'den farklı bir büyü listesine sahiptir ve zaten Mage Armor'u kendi üzerine atmak için bir 1. seviye büyü yuvası, kendi üzerine Polymorph'u atmak için bir 4. seviye büyü yuvası kullanmıştır, bir 7. seviye büyü yuvası için Mordenkainen’s Magnificent Mansion (“Deli Büyücü Konağı” na bakın) ve 8. seviye büyü yuvası, kendi üzerine atmak için bir Mind Blank.

Cantrips (isteğe bağlı): fire bolt, light, mage hand, prestidigitation, shocking grasp

1. seviye (4 yuva): detect magic, mage armor, magic missile, shield

2. seviye (3 yuva): mirror image, misty step, web

3. seviye (3 yuva): counterspell, fly, lightning bolt

4. seviye (3 yuva): Mordenkainen'sfaithful hound, polimorf, stonekin

5. seviye (3 yuva): Bigby's hand, cone of cold, scrying

6. seviye (1 yuva): true seeing

7. seviye (1 yuva): Mordenkainen’s magnificent mansion

8. seviye (1 yuva): mind blank

9. seviye (1 yuva): time stop

DELİ BÜYÜCÜ KONAĞI

Karakterler Archmage'ı deliliğinden kurtarırsa, onları “konağına” davet eder. Onları dağda, Mordenkainen’s magnificent mansion büyüsü kullanılarak yaratılan boyutsuz inine giriş görevi gören görünmez bir kapıya yönlendirir. Orada onlara Strahd ve casuslarının meraklı gözlerinden uzakta yiyecek ve sığınak sağlıyor. Karakterler kısa veya uzun süre dinlenebilir, bu süre boyunca rahatsız edilmezler.

Mordenkainen, kendi ötesindeki dünyalara aşinadır. Örneğin, karakterler Unutulmuş Diyarlardan geliyor ve bu gerçeği Mordenkainen'e anlatıyorsa, onlara eski arkadaşı Shadowdale'den Elminster'i tanıyorlar mı diye soruyor.

Mordenkainen, Madam Eva'nın kart okumasında partinin müttefiki olarak çıkmadıysa (bkz. Bölüm 1), oyuncular kendilerine katılmayı teklif ederlerse, reddeder. Zihnini restore ederek, kayıp asasını ve büyü kitabını bulmak için yola koyulur ve karakterleri kendi başlarına bırakır. Ona yardım etmelerine izin vermez, çünkü asasını ya da büyü kitabını çalmak isteyebileceklerinden korkar. (Bir maceracı olarak, güçlü bir büyünün cazibesinin, maceracıların içindeki en kötüyü nasıl ortaya çıkarabileceğini bilir.) Ayrılmadan önce, ayrılık hediyesi olarak Archmage, her karaktere bir Charm of Heroism yapıyor (bkz. Dungeon Master’s Guide’ın 7 Bölümü “Supernatural Gifts”).

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız deli büyücünün partinin Strahd ile savaşta müttefiki olduğunu ortaya çıkarırsa, Mordenkainen akıl sağlığına kavuştuktan sonra onlara yardım etmeye ikna edilebilir. Seyahatlerinde onlara katılmayacak, ancak vampiri nerede bulacağını ve onu nasıl yok edeceğini keşfettiyse Strahd ile kavga etmelerine yardımcı olacak.

Aklı sağlığı restore edildiğinde Mordenkainen, arkadaşları ile bile inatçı ve zor olabilir ve aptallara dayanamaz. Normalde konuşmaktan ziyade dinlemeye daha fazla zaman harcar, ancak konuştuğunda, açıklamaları güvenilirdir ve sorgulanmayacaktır.

Archmage’in, talihi Madam Eva tarafından hiç okumamıştı ve umursamıyor. Ancak Ravenkind'in Kutsal Sembolü, Strahd Tome ve Sunsword hakkında bir şeyler söylenirse, bu öğelerin kendisi ve parti, Strahd ile karşı karşıya gelmeden önce geri kazanılması konusunda ısrar ediyor. Strahd yenilirse ve Mordenkainen hayatta kalırsa, Archmage onları hayal kırıklığına uğratmamak için karakterlerin davetlerini kabul ederek onların dünyalarına gider.

N. VALLAKİ KASABASI

5. bölümde Vallaki kasabası açıklanmaktadır.

O. OLD BONEGRİNDER

Bölüm 6 detaylar Hags tarafından işgal edilen yıpranmış yel değirmeni Old Bonegrinder.

P. LUNA NEHRİ KAVŞAĞI

Karakterler seyahatlerinde P alanına ulaştığında daima rastgele bir karşılaşma olup olmadığını kontrol edin.

Yol, kuzeybatı, kuzeydoğu, güneybatı ve güneydoğuya kolları olan bir X kavşağına gelir. Birbirine tutturulmuş ahşap bir işaret direğinin alt yarısı, kesişimin doğu dirseğinin yakınındaki bir açıda yukarı doğru hareket eder.

Dört yöne işaret eden kolları olan tabelanın üst yarısı, yakındaki yabani otların içinde yatıyor.

Karakterler, tabelanın üst yarısının alt yarısına nasıl bağlandığını kolayca anlayabilir. İşaretin iki kısmı hizalandığında ve yeniden birleştiğinde kollar güneybatıda Krezk ve Tsolenka Geçidi'ni, kuzeybatıda Baratok Gölü'nü gösterir. Vallaki ve Ravenloet kuzeydoğuda, Berez kuzeydoğuda.

Vallaki (N bölgesi) ve Krezk (S bölgesi) arasında kuzeydoğu-güneybatı yönünde uzanan Eski Svalich Yolu genellikle düzdür. Kuzeydoğu kolu boyunca yaklaşık çeyrek millik bir kemerli taş köprü, Luna Nehri'ni geçiyor.

Kavşakların kuzeybatı kolu hafifçe tırmanıyor ve yarım mil içinde ormanda bir toprak patika haline geliyor. Birkaç feet sonra tekrar Eski Svalich Yolu ile birleşir, ancak Baratok Gölü'ndeki (bölge V) Van Richten Kulesi'ne giden bir kolu filizlenmeden önce değil. Güneydoğu kolu, nehri bir vadiye kadar takip ettiği için yavaşça aşağıya doğru uzanmaktadır. Bu patika sonunda Berez'in (U alanı) en çok terk edilmiş nehir kenarındaki burg'da sona eriyor.

S. ARGYNVOSTHOLT

Bölüm 7, bir zamanlar Strahd'a karşı çıkan ve başarısız olan Gümüş Ejderha Düzeni'nin (Order of the Silver Dragon) sığınağı olan harap malikane Argynvostholt'u detaylandırıyor.

R. RAVEN NEHRİ KAVŞAĞI

Karakterler R alanına ulaştığında daima rastgele bir karşılaşma olup olmadığını kontrol edin.

Eski Svalich Yolu'nun bu esnemesi birden fazla kola sahiptir. Bir kol kuzeye doğru ilerler ve Baratok Gölü'ndeki (bölge V) Van Richten’ın Kulesi'ne giden bir toprak yola dönüşür. Bir kol güneye doğru ilerler ve aşağı dağlardan sardığı ve Ghakis Dağı'nın yanında kalan Tsolenka Geçidi (T alanı) olur. Üçüncü bir kol, batıdan bir yoldan çakıl patikaya dönüşürken güneye dalan Şaraplar Büyücüsü (Wizard of Wines) şaraphanesi ve bağına (W alanı) doğru ilerliyor.

Eski Svalich Yolu ve şarap imalathanesine giden yolun kesiştiği noktada duran bir tabela:

Yolun yanında yıpranmış bir tabela görüyorsunuz. İşaretin üç parçası yolun üç kolunu gösteriyor. Kuzeyi işaret eden parçada Krezk yazar ve ormanda bir nehri kapsayan bir kemerli taş köprü görebilirsiniz. Doğuya bakan parçada Vallaki yazar ve yol bu yönde kademeli olarak yükselir. Güneybatıya bakan parçada Wizard of Wines yazar. Yol bu yönde yavaşça aşağı doğru eğim yapar.

S. KREZK KÖYÜ

Bölüm 8, Krezk köyünü ve yakındaki Saint Markovia Manastırını ziyaret eder.

T. TSOLENKA GEÇİDİ

Bölüm 9, Ghakis Dağı'nın kenarına sarılan Tsolenka Geçidi'ni araştırıyor.

U. BEREZ HARABELERİ

Bölüm 10 Berez'in kalıntılarını anlatmaktadır. Baba Lysaga cemaatine ev sahipliği yapan bir nehir kenarı köyü.

V. VAN RİCHTEN’IN KULESİ

Bölüm 11 ayrıntılar, aslında sihirbaz Khazan'a ait harap bir yapı olan Van Richten'in Kulesi.

W. WİZARD OF WİNES

12.Bölüm Barovia'ya şarabının çoğunu sağlayan Wizard of Wines 'nı, bağ ve şaraphaneyi ziyaret ediyor.

X. AMBER TAPINAĞI

Bölüm 13, Strahd'ın Kara Güçlere verdiği zindan kompleksi Amber Tapınağı'nı araştırıyor.

Y. YESTER TEPESİ

Bölüm 14, Strahd'ı toprağın efendisi olarak kabul eden druidlere ait olan uzak bir tepe olan Yester Hill'i anlatıyor.

Z. KURTADAM DEN

Bölüm 15, Barovia'nın kurtadamlarının ana dengesi olan mağara kompleksini araştırıyor.

BÖLÜM 3: BAROVİA KÖYÜ

Barovia köyü, topraktaki en üzücü yer, sakinleri Strahd'dan o kadar dehşete düşüyor ki nadiren evlerinden çıkıyorlar. Köy, Ravenloft Kalesi'nin gölgesinde, sis altında gömülü ancak vampirin gözünden saklanamıyor.

Yakın zamana kadar Strahd, köyün yöneticisinin evlatlık kızı Ireena Kolyana'ya gece ziyaretleri yapıyordu. Ireena, Strahd’ın sevgili Tatyana’sının ruhunu taşır ve ona benziyor. Strahd, Ireena'yı gelini yapmaya, onu bir vampir haline getirmeye ve kale mezarlığına kilitlemeye niyet ediyor.

KÖYE YAKLAŞMA

Karakterler köye ilk yaklaştığında şunu okuyun:

Uzun şekiller, her şeyi çevreleyen yoğun sisin arasından fışkırıyor. Ayaklarınızın altındaki çamurlu zemin; kaygan, ıslak parke taşlarına dönüşüyor. Uzun şekilleri köy konutları olarak tanımlaya biliyorsunuz. Her evin pencereleri karanlık havuzlarından dışarı bakmaktadır. Sokağın ilerisinden yankılanan yaslı hıçkırık dışında mutlak bir sessizlik hakim.

Hıçkırık, Mad Mary'nin konağından (E3 bölgesi) geliyor. E1 ve E2 alanları hariç, köydeki tüm dükkanlar kalıcı olarak kapalıdır ve boş dükkanlar değerli her şeyiyle birlikte yağmalanmıştır. Tırnak izleri duvarların çoğunu kaplar.

Sis sonunda dağıldığında, Ravenloft Kalesi, gökyüzünü delen bir mızrak gibi köyün üzerinde belirir.

KONUT SAHİPLERİ

Karakterler Mad Mary'nin konağından (E3 alanı) veya köy yöneticisinin konağından (E4 alanı) başka bir evi keşfederse, bir d20 atın ve evin sakinlerini belirlemek için aşağıdaki tabloya bakın.

**Aynı ses, aynı yüz, aynı zarif beden, o yeniden, Tatyana geldi. Şaşırtıcı bir şekilde mutsuzdum.**

**— Strahd von Zarovich 1'de, Strahd: Bir Vampirin Anıları**

**Barovia'daki Evlerin sahipleri**

|  |  |
| --- | --- |
| D20 | EV SAHİPLERİ |
| 1-3 | Yok |
| 4-8 | 2d4 sıçan sürüsü |
| 9-16 | Barovian köylüsü |
| 17-20 | 2d4 Strahd zombileri (bkz. Ek D) |

SIÇANLAR

Sıçanlarla istila edilmiş bir ev terk edilmiş görünüyor. Sıçanlar Strahd'ın hizmetkarlarıdır ve karakterler evin içini girerlerse saldırırlar.

BAROVİAN KÖYLÜLERİ

Barovia köylülerinin kaldığı bir ev, 1d4 yetişkin (LG erkek ve kadın insan ortakları) ve 1d8 - 1 çocuk (LG erkek ve dişi dövüşemezler) ev sahipliği yapmaktadır. Kapıyı dinleyen karakterler içeriden alçak, boğuk fısıltılar duyar. Bu köylüler yabancılarla konuşmak istemiyor ve ilk saldırmazlar, mümkünse her zaman tehlikeden kaçıyorlar. Geceleri mum ışığında saklanırlar ve derme çatma kutsal sembolleri elinin altında tutarlar.

STRAHD ZOMBİLER

Karakterler Strahd zombileri ile istila edilen bir evin bir kapısını veya kepenkli bir penceresini açtığında, ölüm kokusu tarafından sarmalanırlar. Karakterler girmeye cesaret ederse, zombiler bulundukları yere gelirler.

KÖY ALANLARI

Aşağıdaki bölümler sayfa 42'deki Barovia köyünün haritası üzerindeki etiketlere karşılık gelmektedir.

E1. BİLDRATH'S MERCANTİLE

Bu binadan gelen seyrek ışık, çekilmiş ağır perdelerin arkasından sızar. Kapının üzerindeki menteşeleri gıcırdayan bir tabelada "Bildrath's Mercantile (Bildrath’ın ticaret merkezi)" yazıyor.

Kuruluş 70 feet uzunluğunda 40 feet genişliğindedir. Sahibi, Bildrath Cantemir (LN erkek insan commoner), Player’s Handbook daki Adventuring Gear tablosundan öğeler satıyor, ancak sadece 25 gp'den daha düşük ürünleri satıyor ve on katı fiyatına satıyor.

Bildrath, Vistaniler ile ticaret yapar. Ayrıca, kendilerini burada bulabilecek kadar şanssız olan herhangi bir yabancıdan da kar elde etmekten mutludur. Kendi çıkarlarına hizmet eder ve hiçbir sığınak sunmaz. Asla pazarlık yapmaz, diyor ki, “Yeterince kötü istiyorsan, bunun bedelini ödeyeceksin.” Köyde rekabet edeceği kimse yok.

Karakterler Bildrath'a zor zamanlar yaşatırlarsa, ona yardım etmek için yeğeni ve depocu çocuğu olan Parriwimple'ı (LG erkek insanı) çağırır. Parriwimple, Gladyatör istatistiklerine sahiptir, ancak Zekası 6’dır ve bir kalkan taşımaz (AC 14). Parriwimple’ın gerçek adı Parpol Cantemir, ama köydeki hiç kimse ona böyle demiyor. Deri tuniğinin altında dalgalanan kasları, gücünü gözler önüne seriyor. Aynı zamanda, Parriwimple basit fikirlidir. Amcasına adanmış ve Bildrath'ın rızası olmadığı sürece karakterleri takip etmeyecek.

E2. BLOOD OF THE VİNE TAVERN

Tek bir ışık şaftı aydınlatmayı ana kareye yansıtıyor, parlaklığı ağır siste sağlam bir direk gibi görünüyor. Boşluğun üstündeki kapının üstünde, bir levha asılı duruyor ve buranın blood of the vine tavernası olduğunu bildiriliyor.

Taverna binası yaklaşık 60 feet karedir. Tabelanın yakından incelenmesi, aslen “Blood of the Vine” nın gösterir. (“F” yerine bir “n” çizilmiştir.) Bir zamanlar iyi dizayn edilmiş bu meyhane yıllar geçtikçe kalitesizleşmiştir. Ocakta yanan bir ateş, içerideki birkaç toplanmış ruh için yetersiz sıcaklık verir. Barmenle, birlikte oturan üç Vistani ve köy yöneticisi Kolyan Indirovich'in oğlu olan Ismark Kolyanovich adında bir adam var.

ISMARK’I OYNATMAK

Ismark (LG erkek insan ***veteran***) şarabını yudumlayarak kendi başına bir köşe masasında oturan genç bir adam. Diğer köylüler ona “Küçük Ismark” diyorlar çünkü hayatının büyük bir bölümünde babasının gölgesinde yaşamış.

Ismark tipik bir asık suratlı Barovialı değildir. Karakterleri ona katılmaya davet eder, şaraplarını ödemeyi teklif eder ve evlatlık kardeşi Ireena Kolyana'nın korunmasında yardımlarını ister. Yardım etmeyi kabul ederlerse, onları kasabadaki evine götürür (alan E4). Karakterlerin, Ireena'ya vadinin kalbinde, Ravenloft Kalesi'nin görüşünün ötesinde ve Strahd'ın ulaşamayacağı bir yerleşim yeri olan Vallaki'ye eşlik etmeleri için yardım istiyor. Ismark, evlerinin dışındayken Strahd'a karşı savunmasız olduğu için Ireena'yı hareket ettirmenin bir kumar olduğunu biliyor, ancak Vallaki'nin iyi savunulduğunu iddia ediyor.

Ireena veya Strahd ile konuşmadığı sürece Ismark, diğer Barovian köylülerinden herhangi biri kadar ağzı sıkıdır. Ismark diğer köylülerin bildiği her şeyi bilir. Ayrıca bilinmeyen bir nedenden dolayı Strahd'ın Ireena'ya ilgi duyduğunu ve onu diğerlerinden daha çok arzu ettiğini biliyor.

“Yardım ricası” macera kancasını kullandıysanız ve karakterler Ismark'a aldıkları mektubu gösteriyorsa, yöneticinin el yazısını, mektubun babası tarafından yazılmadığını doğrulayacak kadar iyi biliyor.

Ismark yetişkin yaşam eğitiminin çoğunu Strahd ile yüzleşmek ve öldürmek umuduyla silahlarla geçirdi. Karakterler kendilerine eşlik etmesini öneriyorsa, Ireena 'nın ilk önce güvenli bir yere götürülmesi şartıyla Ismark kabul eder. Ismark karakterlere eşlik ettiği sürece, her karakterin deneyim puanlarındaki payını belirlemek için bir parti üyesi olarak hareket eder (ancak hiçbir deneyim puanı kazanmaz).

DİĞER NPC'LERİN ROLÜ

Tavernadaki diğer NPC'leri oynamak için aşağıdaki bilgileri kullanın.

**Barmen Arik.** Arik Lorensk (CN erkek insan ***commoner***) adlı tombul bir adam barın arkasındadır.

Dikkatsizce, birbiri ardına bardakları temizler. Hepsi temiz olduğunda, baştan başlar. Konuşulursa, sıkıcı, içi boş bir sesle içecek siparişi alır. Küçük bir kadeh şarap 1 cp. Bir sürahi şarap maliyeti 1 sp. İçecekler servis ettikten sonra Arik, bardakları temizlemeye geri döner. Onunla konuşmaya yönelik tüm girişimleri görmezden gelir.

**Vistani mekan sahipleri.** Alenka, Mirabel ve Sorvia adlı üç Vistani casusu (N dişi insan) ön kapının yanındaki bir masada oturuyor. Tavernanın sahipleri tüm müşterilerin faturalarını ödediğinden emin oluyorlar. Aksi takdirde karakterlere çok az ilgi gösterirler.

Karakterler diğer Vistani şirketlerine ulaşırsa, sahiplerin konuşmaya katılmaları ve faydalı bilgiler vermeleri çok daha olasıdır. Karakterlere, talihlerinin okunması için Madam Eva'yı (bkz. Bölüm 2, G alanı) ziyaret etmesini öneriyorlar.

E3. DELİ MARY’NİN KONAĞI

Açıklı bir inilti, gri sokaklarda süzülüyor ve düşüncelerinizi üzüntüyle renklendiriyor. Sesler karanlık, iki katlı bir şehir evinden geliyor.

Yaklaşık 40 feet kare olan ev, içeriden tahtalarla barikatlıydı. Deli Mary (CN kadın insan ***commoner***), üst katta ki yatak odasının yerinin ortasında oturuyor ve kusurlu bir bebeği tutuyor. Hüzün ve umutsuzluğun içinde kaybolmuş. Odadaki herhangi birinin varlığını zar zor fark eder. Öfkeli bir tavır sergileyenlere hiçbir şey söylemez, fakat nazikçe onunla konuşan biriyle konuşacaktır.

Mary, sevgili kızı Gertruda ile hayatı boyunca bu evde yaşadı. Şimdi bir genç olan Gertruda, bir hafta önce evden ayrıldı ve o zamandan beri görülmedi. Annesi en kötüsünden korkuyor ve bu konuda da haklı. Gertruda’nın kaderi hakkında daha fazla bilgi için 4. bölümdeki K42 alanına bakın.

Kusurlu bebekte garip bir kötü bir bakış var ve bir çul elbise giyiyor. Gençliğinde Mary'ye aitti şimdi ise Gertruda'ya ait. Vallaki'nin oyuncak üreticisi Gadof Blinsky (bkz. Bölüm 5, alan N7) bebeği yaptı. Elbisesinin eteklerine dikilmiş, “Eğlence Yok, Blinsky Yok!” kelimelerini taşıyan yıpranmış bir etiketi var.

E 4. YÖNETİCİNİN KONAĞI

Yorgun görünümlü bir konak, paslanmaya yüz tutmuş bir çitin arkasında duruyor. Demir kapılar bükülmüş ve parçalanmış. Sağ kapı bir kenarda dururken, sol taraf rüzgarda tembel bir şekilde sallanıyor.

Kapının tekrar eden gıcırdaması ve tınlaması anlamsız bir senkronla tekrarlanıyor. Yabani otlar yüzünden ev boğuluyor ve bu otlar evi tehdit ediyor. Ancak, duvarlara doğru yol yaratmak için bir kısmı ezilmiş. Derin pençe izleri, duvarların bir zamanlar ki güzelliğini yok etmiş. Büyük kara lekeler konağı saran yangınları gösteriyor. Herhangi bir pencerede bir bölme veya cam kırığı yok. Tüm pencereler, her biri kötü alamet sembolleri ile işaretlenmiş plakalarla çevrilmiş.

Gerekçeyi araştıran karakterler, başarılı bir DC 11 Wisdom (Perception) kontrolü ile, konağın etrafındaki çiğnenmiş yabani otları ve kurt pençe izlerinin ve insan ayak izlerini ayırt edebilir. Ayak izleri, Strahd’ın kontrolü altındaki zombiler ve hortlaklar tarafından yapıldı.

Ireena Kolyana (14 HP’li LG kadın ***noble***), köy yöneticisinin evlatlık kızı konağın içindedir ve kapısının dışındaki kişilerin Strahd'a bağlı olmadığına ikna olmadıkça kimseye ağır parmaklı kapıyı açmayacaktır. Karakterler onu iyi rol yaparak veya başarılı bir DC 15 Charisma (Deception or Persuasion) kontrolü ile ikna ederse veya Ismark onlarla birlikte ise, kapıyı açar ve davet eder.

Karakterler konağa girerse, şunu okuyun:

Konağın içi iyi döşenmiştir, ancak armatürler büyük aşınma belirtileri göstermektedir. Göze çarpan tuhaflıklar, tahtalarla kapatılmış pencereler ve her odada kutsal sembollerin varlığıdır. Köy yöneticisi, solmuş çiçekler ve hafif bir çürüme kokusu ile çevrili basit bir ahşap tabutun içinde yer alan yan oturma odasında ki yerde bulunmaktadır.

Ismark ve Ireena tabutu kendileri yaptılar.

IREENA’YI OYNATMAK

Kumral saçlı çarpıcı bir genç kadın olan Ireena, Strahd tarafından iki kez ısırıldı. Köylüler ondan korkuyor ve ondan kaçınıyor. Karakterler Ireena’nın en iyi korunma umudu, bu nedenle belirli koşullar altında onlara eşlik etmeye isteklidir. Yumuşak görünmesine rağmen, güçlü bir iradesi var ve partiye kendini kanıtlamak için elinden geldiğince yardım ediyor. Erken geçmişini hatırlamıyor. Barovia'ya nasıl geldiğini veya nereden geldiğini bilmiyor. Dahası, vampirik çekiciliği sayesinde Strahd ile karşılaşmaları bulanık anılardır, ancak gözlerindeki alev alev yanan açlığı net bir şekilde hatırlayabilir.

Karakterlere kurtların ve diğer korkunç yaratıkların haftalarca her gece eve saldırdığını anlatır. Yöneticinin kalbi bu sürekli saldırılara dayanamadı ve üç gün önce öldü. Gariptir, ölümünden beri ev saldırıya uğramıyor.

Köyden hiç kimsenin, İsmark'ın Kolyan Indirovich'i düzgün bir cenaze töreni için mezarlığa kadar götürmesine yardım edecek kadar cesur olmadığını söylüyor. Ireena karakterlere, Ismark'ın babasının cesedini güvenli bir şekilde yerel rahip Donavich'e (bölge E5) teslim etmesine yardım edecek kadar nazik olup olmayacaklarını sorar. Köy yöneticisi malikanenin katında yatarken Vallaki ya da başka bir yere götürülmeyi reddediyor.

E5. KİLİSE

Hafif bir yükseltinin tepesinde, Ravenloft Kalesi'ni destekleyen sütun taşının köklerine karşı, taş ve ahşaptan yapılmış gri, sarkık bir yapı duruyor. Bu kilise belli ki yüzyıllar boyunca kötülüğün saldırılarını atlattı artık yıpranmış ve yorgun görünüyor. Bir çan kulesi arkaya doğru yükseliyor ve titreyen ışık, kiremitli çatıdaki deliklerden parlıyor. Kirişler yüklerinden dolayı zayıf bir şekilde geriliyor.

Karakterler kilise kapılarına yaklaşırsa şunları ekleyin:

Kilisenin ağır ahşap kapıları pençe izleriyle kaplı ve ateşten yıpranmış.

Köyün rahibi Donavich burada yaşıyor. Diğer Baroviayalılar kiliseden kısa sürede açığa çıkacak nedenlerden dolayı kaçınıyorlar.

Aşağıdaki alanlar, sayfa 46'daki kilise haritasındaki etiketlere karşılık gelir.

E5A. SALON

Kapılar, üç metre genişliğinde, yirmi fit uzunluğunda ve parlak bir şekilde aydınlatılmış bir şapele açılan bir salonu ortaya çıkartıyor. Salon ışıksız ve küf kokuyor. Salonun her iki yanında ikişer tane olmak üzere dört kapı bitişik odalara açılıyor.

Şapelin enkazla kaplı olduğunu görebiliyorsunuz ve içeriden dua okuyan yumuşak bir ses duyuyorsunuz. Aniden, ahşap zeminin altından yükselen insanlık dışı bir çığlıkla dua sesi yok oluyor.

Çığlık kilisenin altından (E5g bölgesi) geliyor. Duayı söyleyen yumuşak ses, rahip Donavich'e aittir (bkz. E5f bölgesi).

E5B. DORU'NUN YATAK ODASI

Bu kirli, ışıksız odada saman dolu şilte içeren ahşap bir yatak bulunmaktadır. Yatağın başlığının üzerine monte edilmiş, kutsal ahşap bir sembol bulunuyor.

Bu oda Bir zamanlar donavich'in oğlu doru'ya aitti ve undercroft'ta (e5g bölgesi) sıkışıp kaldı. Bir yıldan fazla bir süredir kullanılmadı ve değerli bir şey içermiyor.

E5C. DONAVİCH’İN YATAK ODASI

Bu kirli odada samanla doldurulmuş şilteli ahşap bir yatak ve yanında parlak bir şekilde yanan bir kandil ile küçük bir masa durmaktadır. Yatağın başlığının üzerine monte edilmiş, ahşap güneş şeklinde kutsal bir sembol duruyor.

Bu Donavich'in odası ve hiçbir değerli eşya yok.

E5D. TRAPDOOR

Zaman ve ihmal, su birikintileri arasında birkaç kırık çatı kiremiti içeren bu küflü odanın tavanında delikler açmış. Bir köşede, zemine yerleştirilmiş, zincir ve asma kilitle kapalı tutulan ağır bir ahşap tuzak kapısı var. Kapıdan genç bir adamın acı çığlıkları duyulabiliyor.

Donavich demir asma kilidin anahtarını kaybetti. Zincir çıkarılır ve kapak açılırsa, alt oyuktaki çığlık durur. Kapatma kapısı şişmiş ve çerçevesine sıkışmıştır, bu nedenle açmak için başarılı bir DC 12 Strength kontrolü gerekir. Altında 15 fitlik zemine (E5g alanı) inen ahşap bir merdiven var.

E5E. OFİS

Güney duvarının önünde eski bir masa ve sandalye duruyor, üzerlerine ahşaptan kutsal bir sembol monte edilmiş- bir güneş ışığı.

Kuzey duvarına iliştirilmiş üç metrelik demir bir çubuk çıplak duruyor, bu da oraya asıldığında bir duvar halısı olduğunu düşündürüyor. Uzak duvara karşı dört uzun kapılı ahşap bir dolap duruyor.

Sandalyenin koltuğunda boş, ahşap bir sandık duruyor. Masa çekmecelerinde birkaç yaprak boş parşömen, birkaç tüy kalem ve kurumuş mürekkep kavanozları var.

Ahşap dolap, boyutuna göre çok az şey içeriyor. İçeride bir tinder kutusu, mumlarla dolu birkaç tahta kutu ve iki iyi kullanılmış kitap var: Şafağa İlahiler (Hymns to the Dawn), Morninglord'a ilahiler ve Hakikat bıçağı (The Blade of Truth) Diabolist Heresies'e karşı savaşta mantığın kullanımı. Ulmist Engizisyonu tarafından savaşılan gibi, mantık egzersizlerini iblislere tapan kültlerin korkunç tanımlamalarıyla karıştıran garip bir kitap.

E5F. ŞAPEL

Şapel, tozlu zemini kirleten devrilmiş ve kırık sıralarla dolu bir karmaşa içinde. Şamdanlara ve mumluklara monte edilmiş düzinelerce mum, şapeli gölgelerden kurtarmak için hararetli bir uğraş içinde her tozlu köşeyi aydınlatıyor. Kilisenin en ucunda pençe izli bir sunak duruyor ve arkasında kirli giysiler içinde bir rahibi diz çökümüş. Yanında çan kulesine uzanan uzun, kalın bir ip asılı.

Karakterler henüz alt yarığa girmediyse, şunu ekleyin:

Şapelin altından, genç bir adamın sesini duyuyorsunuz: "Baba! Açlıktan ölüyorum!"

Donavich (LG erkek insan acolyte) gece boyunca dua ediyor. Sesi kısık ve zayıf. O, tek kelimeyle, deli. Bir yıldan biraz daha uzun bir süre önce, yirmi yaşındaki oğlu Doru ve diğer bazı köylüler, Ravenloft Kalesi'ne isyan ettiler ve orada uzak bir ülkeden Barovia'ya gelen siyah cüppeli bir sihirbaz tarafından cezbedildi (bkz.Bölüm 2, alan M, sihirbaz hakkında daha fazla bilgi için). Tüm hesaplara göre, sihirbaz Strahd'ın eliyle öldü ve aynı zamanda babasına bir vampir yumurtası olarak dönen Doru da öldü. Donavich, oğlunu bugüne kadar kaldığı kilisenin alt çatısında tuzağa düşürmeyi başardı.

Doru, hapsedildiğinden beri beslenmemiş ve her saat babasına haykırmaktadır. Bu arada Donavich, tanrıların Doru'yu yok etmeden ona nasıl kurtarılacağını söyleyeceğini umarak gece gündüz dua eder. Karakterler Doru'yu öldürmeye niyetli görünüyorsa, Donavich onları durdurmak için elinden geleni yapar. Doru ölürse, Donavich yere düşer ve teselli edilemez bir şekilde ağlar, umutsuzluğa kapılır.

Donavich, tüm Barovalıların bildiği bilgiye ek olarak (2. bölümdeki "Barovian irfanı" a bakın) aşağıdaki yararlı bilgileri bilir:

• Ireena Kolyana, Kolyan Indirovich'in öz kızı değil. Ireena'yı hiç bilmese de Kolyan onu Ravenloft'un Pillarstone'u yakınında Svalich Ormanı'nın kenarında buldu. O zamanlar bir kızdı ve geçmişine dair hiçbir anısı yok gibiydi. Kolyan onu evlat edindi ve onu çok sevdi.

• Her gece yarısı, ölü maceracıların ruhları kilise mezarlığından çıkar ve Ravenloft Kalesi'ne doğru yolda yürürken sessiz bir geçit töreni oluşturur. (Bölümün sonundaki "Özel Etkinlikler" bölümündeki "Ölülerin Yürüyüşü" konusuna bakın.)

**Köy yöneticisi için cenaze.** Karakterler Kolyan Indirovich'in cesedini kiliseye getirirse, Donavich karakterleri sabaha karşı mezarlığa (alan E6) gömmesine yardım etmeleri için sıkıştırır. Cenaze töreni sırasında Donavich, Kolyan Indirovich’in Barovia’dan kurtarılması karşılığında Morning-lordu’ya dualar sunar.

Kolyan mezara konduktan sonra Donavich, Ireena'nın Ravenloft Kalesi'nden mümkün olduğunca uzağa götürülmesini önerir. Karakterlerin onu Krezk'teki Saint Markovia Manastırı'na (bölüm 8) veya aksi takdirde surlarla çevrili Vallaki kasabasına (bölüm 5) götürmelerini önerir. Donavich, bir zamanlar iyilerin kalesi olan manastırın kötülüğün yuvası haline geldiğinin farkında değildir.

E5G. YERALTI KEMERLERİ

Kilisenin alt kısmında kaba yontulmuş duvarlar ve nemli kil ve topraktan yapılmış bir zemin vardır. Çürüyen ahşap sütunlar, ahşap tavanın ağırlığı altında gerilmiş, yukarıdaki şapelden gelen Mum Işığı, çatlaklardan sızarak uzak köşede sıska bir şekil görmenizi sağlar.

Şekil, Strahd tarafından Donavich'e eziyet etmek ve kiliseyi yıkmak için gönderilen bir vampir (***vampire spawn***) olan Doru'dur. Doru, kana susamış ve yalnız bir karaktere saldıracak kadar cesurdur. Karakterler grup olarak yaklaşırsa, tıslayarak onlardan kaçınmak için elinden geleni yapar, "Kanınızın kokusunu alabiliyorum!" Kaçışını durdururlarsa, ileri atılır ve saldırır.

Karakterler Doru'yu dizginler ve ona kan sözü verir veya onu yok etmekle tehdit ederse ya da onu öldürür ve sonra onu ölümden diriltirlerse, düşüşüne neden olan olayları anlatır (bkz. E5f alanı).

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin alt çatlakta olduğunu ortaya çıkarsa, hazinenin odanın güneybatı köşesindeki küflü, eski bir sandıkta bulunduğu anlaşılır. Sandık kilitsiz ve tuzak yok.

E6. MEZARLIK

Paslı bir kapısı olan demir çit, harap kilisenin arkasındaki dikdörtgen bir araziyi çevreliyor. Sisle örtülü, sıkça yerleştirilmiş mezar taşları, çoktan geçip gitmiş ruhların isimlerini taşıyor. Her şey sessiz görünüyor.

Gündüz vakti mezarlık sakin ve huzurlu bir yerdir. Ancak her gece, gece yarısında hayaletimsi bir geçit töreni gerçekleşir (aşağıdaki “Ölülerin Yürüyüşü” bölümüne bakın).

E7. PERİLİ EV

Bu perili ev, Ek B, "Ölüm Evi" bölümünde anlatılmaktadır.

ÖZEL ETKİNLİK

Karakterler köyü keşfederken aşağıdaki özel etkinliklerden birini veya ikisini birden kullanabilirsiniz.

ÖLÜLERİN YÜRÜYÜŞÜ

Her gece gece yarısında yüz ruh mezarlıktan (E6 alanı) yükselir ve Eski Svalich Yolu üzerinden Ravenloft Kalesi'ne doğru ilerler.

Mezarlığı ürkütücü bir yeşil ışık kaplıyor. Bu ışıktan hayaletimsi bir alay çıkıyor. Büyük kılıçlar sallayan cesur kadınların, ince fiyonklu ağaçsı adamların, ışıltılı baltalı cücelerin ve arkaik giyimli, sakallı ve garip, sivri şapkalı büyücülerin titreyen görüntüleri- bunların hepsi ve daha fazlası mezarlıktan ilerliyor, sayıları her saniye artıyor.

Bunlar burada gömülü insanların değil, Strahd'ı yok etmeye çalışırken ölen önceki maceracıların ruhları. Her gece hayaletimsi maceracılar görevlerini tamamlamaya çalışırlar ve her gece başarısız olurlar. Yaşama ilgileri yoktur ve vurulamazlar, zarar verilemezler veya döndürülemezler. Karakterlerle iletişim kurmayacaklar.

Kaleye ulaştıklarında, ruhlar doğrudan şapele (K15 bölgesi) ve yüksek kule merdiveninden (K18 bölgesi) kulenin tepesine (K59 bölgesi) doğru yürür. Orada, kendilerini kuyuya, gözden kaybolacakları mahzenlere (K84 bölgesi) doğru atarlar.

HAYALİNDEKİ HAMUR İŞLERİ

Bu olay, karakterler köyde ilerlerken gerçekleşir.

Nemli kaldırımlarda yuvarlanan küçük, tahta tekerleklerin sesini duyuyorsunuz. Yalın sesin izini, paçavralarla sarılmış, cılız bir tahta arabayı siste iten kambur bir figüre kadar takip ediyorsunuz.

Yaşlı bir kadın kılığında bir gece cadısı (***night hag***) olan Morgantha, Old Bonegrinder'dan köye, hayalindeki hamur işlerini her biri 1 gp'ye satmak için geldi (hamur işlerinin tanımı için 6. bölüme bakın). Evden eve gider, kapıları çalar. Çoğu zaman kimse cevap vermiyor. Morgantha, biri bunu yaptığında mallarını satmaya çalışır ve müşterilerine günlük Barovian hayatının sefaletinden ve umutsuzluğundan kaçma fırsatı sunar. Karakterler bir süre onu gölgede bırakırsa, Lucian Jarov (LG erkek savaşmayan erkek) adında yedi yaşındaki bir çocuğu bir evden ödeme olarak alır. Lucian’ın ailesi Morgantha’dan oğlunu almaması için yalvarır, ama o ağlayan çocuğu ellerinden alır, onu bir çuvala tıkar, seyyar satıcı arabasına bağlar ve her zaman ki gibi Old Bonegrinder’e geri döner.

Morgantha, karakterlerin yabancı olduğunu fark eder ve onlardan kaçınmak için elinden geleni yapar. Karakterler çocuğun serbest bırakılmasını talep ederse, daha sonra çocuk için her zaman geri gelebileceğini bilerek isteksizce uyar. Sadece nefsi müdafaa için savaşır ve hayatı karşılığında şu bilgileri sunar:

• Strahd'ın kara ve hava durumu üzerinde hakimiyeti vardır ve casusları arasında Vistani de vardır.

• Batıda, Tser Havuzu kıyılarında (bölüm 2, alan G) ve Vallaki'nin eteklerinde (bölüm 5, alan N9) bir Vistani kampı var.

• Strahd'ın Barovia'da ölümsüz düşmanları vardır, yani Gümüş Ejderha Tarikatı'nın düşmüş şövalyeleri. Bu tarikat, Vallaki'nin batısındaki harap bir malikanede bulunabilir (bkz. Bölüm 7, “Argynvostholt”).

• Strahd’ın en dikkatlice korunan sırrı, dağlarda gizlenmiş, yasak ilmin tapınağıdır (bkz. Bölüm 13, “Kehribar Tapınağı” (The Amber Temple)) Tapınağa, uzun ve dolambaçlı Tsolenka Geçidi'ni takip ederek ulaşılabilir (bkz. Bölüm 9).

BÖLÜM 4: RAVENLOFT KALESİ

Ravenloft kalesi, Strahd'ın ailesine sadık zanaatkârlar, büyücüler ve işçiler tarafından eski bir kalenin harabesinin üzerine inşa edildi. Strahd, kalenin dahi mimarı Arti-mus'u kalenin yer altı mezarlarındaki bir mahzenle ödüllendirdi. Kale, aynı zamanda aşağıda gömülü olan Strahd'ın annesi Ravenovia'nın adını almıştır. Bu kitapta bulunan harita, kaleyi bütünüyle göstermektedir. Harita 1, kalenin yüzünün bir diyagramını, diğer haritalar ise kalenin iç ve dış alanlarını göstermektedir. Tüm bu konumlar, 52. sayfadaki "Ravenloft Duvarları" kısmından başlayarak bu bölümde açıklanmaktadır.

RASTGELE KARŞILAŞMALAR

Karakterler başka türlü işgal edilmeyen bir kale alanına ilk kez girdiklerinde rastgele bir karşılaşma olup olmadığını kontrol edin. Ayrıca karakterlerin kalede dinlenirken geçirdikleri her 10 dakikada bir rastgele karşılaşma olup olmadığını kontrol edin.

Çoğu durumda, d20'de 18 veya üzeri bir atışta rastgele bir karşılaşma meydana gelir. Karakterlerin neyle karşılaştığını belirlemek için aşağıdaki tabloya bakın.

|  |  |
| --- | --- |
| **RAVENLOFT KALESİ'NDE RASTGELE KARŞILAŞMA** | |
| **D12 + D8** | **Karşılaşma** |
| 2 | ***Ezmerelda d’Avenir*** (bkz. Ek D) |
| 3 | ***Rahadin*** (bkz. Ek D) |
| 4 | 1 kara ***kedi*** |
| 5 | 1 ***broom of animated attack*** (bkz. Ek D) |
| 6 | 1d4+1 ***flying swords*** |
| 7 | Blinsky oyuncağı |
| 8 | Unseen servant |
| 9 | 1d4 Barovian ***halkı*** |
| 10 | 2d6 ***crawling claws*** |
| 11 | 1d6 ***shadows*** |
| 12 | 1d6 ***swarms of bats*** |
| 13 | 1 crawling ***Strahd zombie*** (ek D'ye bakın) |
| 14 | 1d4 + 1 Vistani ***haydutları*** |
| 15 | 1d4 ***Wight*** |
| 16 | Ivır zıvır |
| 17 | Dev örümcek kozası |
| 18 | 1 ***Barovian witch*** (bkz. Ek D) |
| 19 | 1d4+1 ***vampire spawn*** |
| 20 | ***Strahd von Zarovich*** (bkz. Ek D) |

Her karşılaşmayı çalıştırmak için aşağıdaki açıklamaları kullanın.

**Uzun zamandır eski tahtlarından ayrılmamış olan ailemi çağırdım ve onları Ravenloft kalesine yerleşmeleri için buraya getirdim. Strahd’ın günlüğü**

Barovian Halkı

Ravenloft'un lanetli salonlarını gürültülü bir yaygara kaplar. "Vampiri öldür!" çığlıkları "Bir daha asla!" ve "Lahitlere!" diye bağıran cesur seslerle bir birine karışır.

Gülünç bir güç gösterisiyle kaleye yayılan meşaleler ve dirgenlerle giren öfkeli köylüler. Gittikleri her yerde adalet için bağırıyorlar. Bunu yapmaları engellenmedikçe karakterleri takip ederler. Bu Barovialılar maceracılarla birlikte olduğu sürece, rastgele karşılaşmalar 9 veya daha yüksek bir atışta gerçekleşir.

Barovian Witch (Barovian Cadı)

Bir kadının cızırtılı sesinin bir ismi haykırdığını duyarsınız. Crizzlegut! Crizzlegut, neredesin? Frengi olasın, seni uyuz kedi! "

Karanlığın içinden, sivri uçlu siyah şapka ve is lekeli bir çuval bezinden yapılma elbise giyen bir kocakarı geliyor.

Karakterler cadıdan (karanlık görüşlü) saklanmaya çalışabilir veya onu gafil avlayabilir. Bu Barovian cadı, K56 bölgesinde yaşayan Strahd'ın hizmetkarlarından biridir. Kayıp olan kara kedisinin adını haykırıyor. Karakterler onunla yüzleşirse, yaşlı cadı onlara tükürür ve büyü yapmaya başlar.

Bu karşılaşma yalnızca bir kez olur. Bu sonuç tekrar ortaya çıkarsa, karşılaşma yokmuş gibi davranın.

KARA KEDİ

Kara bir kedi gölgelerden dışarı fırlıyor, mümkün olduğunca sizden kaçınmaya çalışırken, şeytani bir tıslama çıkarıyor.

Bu familiar, sahibini (***Barovialı cadı***) arıyor. Karakterlerle hiçbir şey yapmak istemiyor ama köşeye sıkışırsa saldırıyor.

Karakterler kediyi yakalar ya da öldürürse bu karşılaşma bir daha gerçekleşmez. Bu sonuç tekrar ortaya çıkarsa, karşılaşma yokmuş gibi davranın.

BLİNSKY OYUNCAĞI

Bir Blinsky oyuncağına yalnızca karakterler kale çevresinde hareket ederse (dinlenmiyorsa) karşılaşılır; aksi takdirde, bu sonucu karşılaşma yokmuş gibi ele alın.

Atılmış bir oyuncak buluyorsunuz- hiçbir çocuğun sevemeyeceği bir şey.

Oyuncağın üzerine küçük harflerle dikilmiş veya basılmış bir amblemi vardır: "Eğlence yoksa, Blinsky de yok!" Oyuncağın ne olduğunu belirlemek için bir d6 atın:

|  |  |
| --- | --- |
| **d6** | **Oyuncak** |
| **1** | Talaşla doldurulmuş pelüş bir kurt adam ve tahta oymalı minik bebekler. Pençeler ve geri çekilebilir dişler için kör bıçak ağızlarına sahiptir. |
| **2** | Başlığına dolanmış ipleri ve minik bakır çanlarıyla gülümseyen bir soytarı kuklası. |
| **3** | Bir kenarı 6 inç olan ahşap bir bulmaca kutusu, yalancı palyaço yüzlerinin siluetleriyle oyulmuş. Kutu sallandığında çıngırdıyor. Kutuyla uğraşarak kısa bir mola veren bir karakter, başarılı bir DC 20 Intelligence kontrolü ile onu nasıl açacağını bulabilir. Kutu boş, içinde tıkırtıyı açıklayacak hiçbir şey yok. |
| **4** | Yaşla sararmış ve yıpranmış bir gelinlik içindeki yüzü olmayan bir oyuncak bebek. |
| **5** | Pop-up Strahd kuklası içeren, belli belirsiz tabut şeklindeki bir jack-in-the-box. |
| **6** | Hepsi beyaza boyanmış, yaylı, dişli ahşap diş seti. Yay gergin (bir işlem gerektirir) ve serbest bırakıldığında dişler 1 dakika boyunca gıcırdar. |

ANİMASYONLU SALDIRI SÜPÜRGESİ

Bir sürtünme sesi duyuyorsunuz. Gölgelerin arasından bir süpürge çıkıyor, sanki görünmez ellerle tutulmuş gibi size doğru geliyor.

Bir parti üyesinin 5 feet yakınına geldiğinde süpürge saldırır.

CRAWLİNG CLAWS

Tozlu zeminde ki karanlığın içinden size doğru sıçrayan, kurumla kaplanmış, mumyalanmış tenleri siyah dönmüş bir grup kopmuş el.

Crawling claw’lar bir parti üyesinin üzerinde toplanır. Karışıklık sırasında pençelerden biri karakterin sırt çantasına girip orada saklanmaya çalışır. Karakterin pasif Wisdom (Perception) puanıyla yaratığın Dexterity (Stealth) puanları karşılaştırılır. Crawling claw kaybederse karakter pençenin sırt çantasına girdiğini görür. Crawling claw kazanırsa, karaktere saldırıya geçmeden önce uzun bir dinlenmeye kadar bekler.

CRAWLİNG STRAHD ZOMBİE

İğrenç bir şeyin ölümcül homurtularını duyarsınız.

İnlemeler, her iki bacağı da eksik olan bir Strahd zombisinden geliyor, sadece başı, gövdesi ve kolları var. Kendini zeminde sürüklemek için kollarını kullanır. Sürünen zombinin 15 can puanı var.

Karakterler sessizce hareket ediyorsa ve ışık kaynaklarını kullanmıyorsa, sürünen zombiden saklanmaya çalışabilirler.

EZMERELDA DAVENİR

Ezmerelda kendine greater invisibility büyüsü yaptı ve gizlice kaleyi keşfediyor. Partinin yürüyüş sırasının arka sıralamasından bir karakter seçin ve aşağıdaki metni o karakterin oyuncusuna okuyun:

Omzunuzda hafif bir dokunuş hissediyorsun ama arkanda hiçbir şey görmüyorsun.

Ezmerelda'nın dokunduğu karakter endişe verici veya tehdit edici bir şekilde tepki verirse aceleyle fısıldar, “Korkma. Aynı taraftayız. "

Ezmerelda, Strahd'ı avlıyor, ancak vampiri köşeye sıkıştırmaya yönelik çabaları şimdiye kadar engellendi ve başının üstünde olabileceğinden korkuyor. Karakterler ondan partiye katılmasını istemezse, onları diliyor ve yoluna devam ediyor (belki daha sonra tekrar karşılaşılacaktır). Ezmereldayı, kendilerine eşlik etmeye davet ederlerse, onlara "Hiçbir vampirin biçimini değiştirdiğini gördünüz mü?" ve "Bir vampirin kendini yenileme yeteneğini nasıl etkisiz hale getireceğini biliyor musun?" gibi sorular sorarak karakterlerin vampirler hakkındaki bilgilerini test eder. Cevapları ne olursa olsun, sonunda gelmeyi kabul eder.

Bu rastgele karşılaşma yalnızca bir kez gerçekleşir. Bu sonuç tekrar ortaya çıkarsa, karşılaşma yokmuş gibi davranın.

FLYİNG SWORDS

Karanlığın içinden paslı bir bıçak uçarak çıkar, ardından bir başkası gelir!

İkiden fazla uçan kılıçla karşılaşılırsa, diğerleri çok geride değildir. Bu silahlar kalenin etrafında sürüklenir ve blindsight mesafesindeki davetsiz misafirlere saldırırlar.

DEV ÖRÜMCEK KOZASI

Dev bir örümcek kozasına ancak karakterler kale içinde hareket ederse (dinlenmiyorsa) karşılaşılır; aksi takdirde yeniden zar atın.

Beyaz bir koza, kalın ağların arasında tavana asılı duruyor ve insana benzer bir şey tutuyor gibi görünüyor.

Bu kozayı dev bir örümcek yaptı. Ona ulaşabilen karakterler, içindeki her şeyi serbest bırakmak için onu kesip açabilir. Kozanın içeriğini belirlemek için bir d6 atın:

|  |  |
| --- | --- |
| **d6** | **Cocoon'un İçeriği** |
| **1** | Cüppe giyen ahşap bir manken. |
| **2** | Bir Barovian cadısı (bkz. Ek D). Vahşi bir hayvan gibi çığlık atıyor ve büyü yapmaya başlıyor. |
| **3** | Bir Strahd zombi (bkz. Ek D). Ölene kadar savaşır. |
| **4** | Barovialı bir akıl hastası (CN erkek yaygını). Serbest kalırsa, susturulana kadar ya da ona calm emotions büyüsü yapılana kadar kıkırdar. Lesser restorasyon büyüsü, deliliğini iyileştirir ve bu noktada kaleden kaçmaya çalışır. |
| **5** | Böceklere (örümceklere) ev sahipliği yapan ölü bir Barovialı. Yavru dev örümcekler (giant spiders) (her biri bir tarantula büyüklüğünde) Barovialılın açık ağzından dışarı çıkıyor ya da şişmiş karnından fırlıyor. |
| **6** | Bir Vistana haydutu (CN erkek veya kadın). Vistana kalenin düzenini bilir ve karakterlere Strahd veya daha fazla Vistani görünene kadar yardım eder, bu noktada hain Vistana karakterleri döndürür. |

RAHADİN

Rahadin daha önceki bir karşılaşmada öldürüldüyse veya yakalandıysa, bu karşılaşma gerçekleşmez. Aksi takdirde, Strahd’ın gizemli kahyası sessizce yaklaşır. Pasif Wisdom (Perception) puanı Rahadin'in Dexterity (Stealth) kontrolünü karşılayan veya aşan bir karakter onu duyar.

Karanlıkta korkunç bir ses "Usta seni görmek istiyor" diyor.

Rahadin, karakterleri kalede bir d6 yuvarlanarak belirlenen rastgele bir konuma yönlendirir:

|  |  |
| --- | --- |
| **d6** | **Konum** |
| **1** | Şapel (alan K15) |
| **2** | Seyirci salonu (K25 alanı) |
| **3** | Çalışma (alan K37) |
| **4** | Kule çatısı (alan K57) |
| **5** | Şarap mahzeni (K63 bölgesi) |
| **6** | İşkence odası (K76 alanı) |

Kart okuması (bkz. Bölüm 1) onun olduğunu göstermediği sürece Strahd aslında o konumda değildir.

Karakterler Rahadin'den yolu göstermesini isterse, reddeder. Karakterler yön sorarsa, onlara yükselmeleri mi, alçalmaları mı yoksa bulundukları seviyede kalmaları mı gerektiğini söyler. Ona saldırırlarsa ölümüne savaşır. Aksi takdirde, onlar gelene kadar oradan ayrılmaz.

SHADOWS

Bir veya daha fazla karakterin pasif Wisdom (Perception) puanı 16 veya daha yüksekse, şunu okuyun:

Arkanda bir şey olduğu hissinden kurtulamazsınız. Geriye baktığınızda, uzun ve hareketsiz bir gölge görüyorsunuz, ama onu yaratabilecek boyutlarda hiçbir şey yok.

Birden fazla gölge varsa, diğerleri yakındadır ancak karanlıkta gizlidir. Bu ölümsüz gölgeler karakterleri takip eder ancak önce saldırıya uğramadıkça saldırmazlar. Aksi takdirde Strahd’ın emirlerine uyarlar.

STRAHD VON ZAROVİCH

Strahd sürpriz bir şekilde ortaya çıkar.

Gök gürültüsü kaleyi sallıyor, tozu ve örümcek ağlarını birbirine karıştırıyor. Bir ses duyuyorsunuz: "İyi akşamlar."

Pasif Wisdom (Perception) puanı 19'un altında olan herhangi bir karakter şaşırır, çünkü Strahd hiç yokmuş gibi görünür. Vampir, kendisine en yakın olanı seçerek şaşırmış bir karaktere saldırmayı tercih eder. Aksi takdirde, vampirin taktikleri için Ek D'ye bakın.

SWARMS OF BATS

Bir gök gürültüsü ve ardından minik siyah kanatların çırpışını duyuyorsunuz. Birdenbire üzerinize kara bir yarasa bulutu çöküyor!

Bu yarasalar Strahd'ın hizmetkarlarıdır. Karakterlere provokasyon yapmadan saldırırlar.

IVIR ZIVIR

Rastgele bir karakter kayıp bir biblo bulur. O karakterin oyuncusuna aşağıdaki metni okuyun:

Bir şeyi tekmeliyorsun- toza gömülü bir biblo.

Karakterin ne bulacağını belirlemek için, Ek A'daki Ziynet tablosuna gidin.

UNSEEN SERVANT

Tuhaf bir nesne, sanki görünmez bir güç tarafından havada tutulmuş gibi sürükleniyor.

Bu görünmeyen hizmetkar Strahd tarafından yaratılmıştır ve yok edilene kadar kalıcıdır (Player’s Handbook daki unseen servant büyüsüne bakın). Hizmetçinin ne taşıdığını belirlemek için d6 yuvarlayın veya aşağıdaki seçeneklerden birini seçin.

|  |  |
| --- | --- |
| **d6** | **Öğeler** |
| **1** | Kapaklı, mat gümüş tabak (25 gp değerinde). Bir karakter hizmetçinin 5 fit yakınına gelirse, kapağı kaldırarak bir grup küflü çörek ortaya çıkarır. Çörek yiyen ilk karakter ilham (inspiration) alır. Bu karşılaşmanın daha sonraki olaylarında, tabak en yakın karaktere saldıran sürünen bir pençe (***crawling claw***) tutar. |
| **2** | Ağzına kadar şarapla doldurulmuş gümüş bir kadeh (50 gp değerinde). Şarabı içen bir karakter DC 15 Constitution kurtarma atışı yapmalı, başarısız bir kurtarmada 44 (8d10) zehir hasarı veya başarılı olana yarısı kadar hasar almalıdır. Bu karşılaşmanın gelecekteki olaylarında, şarap bir şifa iksiri görevi görür (potion of healing). |
| **3** | Her biri yanmayan bir mum tutan üç dallı altın bir şamdan (150 gp değerinde). |
| **4** | Kenarları beyaz kıvrımlı mor ipek bir mendil (1 gp değerinde). Bu karşılaşmanın ileriki olaylarında, mendil taze kanla kaplıdır. |
| **5** | Bir kristal yemek zili (25 gp değerinde). Görünmeyen hizmetçi, karakterler 10 fit yakınına gelirse zili çalar. Ses, 1d4+1 raundla gelen 1d4 aç vampir yumurtlamasını (***vampire spawn***) (aşağıya bakın) çeker. |
| **6** | Dikişli deri kapağının üzerinde siyah kadife bir toz ceketi bulunan bir sihirbazın büyü kitabı. Kitap, Strahd'ın hazırladığı tüm büyüleri içerir (bkz. Ek D). Bu karşılaşmanın sonraki olaylarında, cilt büyülü olmayan deri kaplı bir hikaye kitabıdır. |

VAMPİRE SPAWN

Herhangi bir karakterin pasif Wisdom (Perception) puanı 16 veya daha yüksekse, parti şaşırmaz. Bu durumda şunu okuyun:

Tavanda örümcekler gibi soluk tenli yaratıklar görüyorsunuz, karanlıkta kırmızı gözleri parlıyor. Yakına geldiklerinde çatlak ve kanlı dudakları keskin dişlerini ortaya çıkararak şekilde genişçe açılyor.

Strahd'ın bu köleleri- eski maceraperestler- tavanlar boyunca sürünür ve talihsiz avlarının üzerine atlarlar. Vampire spawn yok olana kadar savaşır.

VİSTANİ HAYDUTLARI

Kalın vurgulu sesler duyarsınız.

Küçük bir grup Vistani (NE erkek ve kadın insanlar) vampirin tutsakları olduklarını iddia ediyorlar, ancak kısa süre önce kalenin zindanından kaçtılar ve partiye yardım etmeyi teklif ediyorlar. Gerçekte, Strahd'a sadıktırlar ve ortaya çıktığı anda karakterlere ihanet ederler. Karakterler teklifini kabul ederse, haydutlar partide kaldıkları sürece ya da Strahd görünene kadar partinin müttefiki gibi davranırlar. Karakterler kaleyi terk ederse, haydutlar onlara eşlik eder, çünkü kalede kalmayı seçmek karakterlerin şüphesini uyandırabilir.

***Hazine.*** Bir Vistani haydutunda 2d8 küçük değerli taş (her biri 50 gp) tutan bir kese vardır.

WİGHTS

Hava bir anda soğuyor ve yaklaşan ayak sesleri duymaya başlıyorsunuz.

Karakterler sessizce hareket ediyorlarsa ve ışık kaynakları taşımıyorsa, ***wight***lardan saklanmaya çalışabilirler.

Bu ölümsüz askerler bir zamanlar Ravenloft Kalesi'nde koruma kaptanları olarak görev yaptılar. Hala yırtık pırtık giysiler giyiyorlar ve gördüklerinde yaşayanlara saldırıyorlar.

***Hazine.*** Wight'lar, Barovia'nın armasını barındıran uzun kılıçlar taşırlar. Her kadında ayrıca 2d20 ep tutan, her bir Barovian madeni parası ve Strahd von Zarovich'in profilli yüzünü içeren bir kese vardır.

RAVENLOFT'UN DUVARLARI

K1'den K6'ya kadar alanlar için kalenin 2. haritasına bakın.

K1. ÖN AVLU

Karakterler kaleye girdikçe hava kötüleşir. Kasvetli yağmur bir saat içinde sele dönüşerek yağmaya başlar. Şimşekler rutin olarak gökyüzünü aydınlatır ve ardından kaleyi titreten gök gürültüleri görülür.

Bu avluda yoğun, soğuk sis girdapları var. Yağmur bulutların üzerinde yer yer şimşek çakmalarını görüyorsunuz. Çiseleyen yağmurun arasından, iç kalenin açık ana kapılarının her iki yanında dalgalanan meşale alevleri görünüyor. Girişten dışarıya ılık bir ışık sızıyor ve avluya su akıyor. Girişin yukarısında, demir çerçevesine kırık cam kırıkları bulunan yuvarlak bir pencere var.

Avluyu çevreleyen duvarlar 90 fit yüksekliğindedir. Kalenin karanlık kuleleri daha da yüksektir. Tünel girişinin her iki yanındaki kapı kulelerinde bulunan kapılar yağmura karşı kapalı ve avludan uluyan bir rüzgar esiyor.

İç kalenin açık ana kapıları K7 alanına götürür. Ana girişe bakan büyük, paramparça pencere, avlunun 15 metre yukarısında ve K25 alanına açılıyor. Büyük pencereden ışık görülemez.

KAPI KULELERİ

Her bir dış kapı kulesinde yerleşik kilitli demirden bir kapı bulunur.

Bir kapı kulesine giren karakterler kendilerini, üzerlerinde uzanan içi boş bir kule bulunan kaldırım taşı zeminde bulurlar. Asma köprüyü ve kale kapısını kaldırma ve indirme mekanizmaları her iki kapı kulesini doldurur. Her kuledeki mandal mekanizması, yalnızca Strahd'ın bildiği bir kelime ile sihirli bir şekilde etkinleştirilir. Başarılı bir dispel magic (DC 14) büyüsü ile de aktif hale getirilebilir. Her iki mandal da etkinleştirilene kadar ne asma köprü ne de kale kapısı hareket etmeyecektir.

K2. MERKEZ MAHKEME KAPISI

Biri iç kalenin kuzeyinde diğeri güneyde olmak üzere iki kapı, arkalarında duranlara kolay erişimi engelliyor.

Kalenin dış duvarlarını iç kale ile birleştirmek için büyük bir duvar dışarı çıkmış. Yirmi fit genişliğinde, yirmi fit yüksekliğindeki bir kemerli yol, bağlantı duvarından geçişi sağlıyor, ancak paslanan bir demir kale kapısından dolayı engelleniyor.

Kale kapısının kilidi açılır ve başarılı bir DC 15 Strength kontrolü ile kaldırılabilir. Ayrıca sadece Strahd ve Cyrus Bel-view'in (K62 bölgesi) bildiği bir komut kelimesiyle de açılabilir. Kale kapısı sıkıştırılmadıkça veya açılmadıkça, bırakıldıktan sonra yerine geri döner.

K3. HİZMETÇİLER AVLUSU

İç kalenin kuzeydoğusundaki bu avlu, yüksek duvarlarla çevrilidir. Dış duvarların birleştiği köşede menteşeli ahşap kapıları olan bir taş vagon ev duruyor. Vagon evinin karşısında, demir bantlarla güçlendirilmiş ince bir ahşap kapı kaleye açılıyor.

Taşıyıcı ev, K4 alanında anlatılmıştır. K23 alanına açılan ahşap kapı şişmiş ve çerçevesine sıkışmıştır. Bir karakter, başarılı bir DC 10 Strength kontrolü ile sıkışmış kapıyı açabilir.

K4. NAKLİYE EVİ

Karakterler vagon evinin kapılarını açarsa aşağıdaki metni okuyun:

Çift kapılar, cam pencereler ve pirinç fenerlerle donatılmış şık, siyah bir arabayı ortaya çıkararak açılıyor.

K5. ŞAPEL BAHÇESİ

İç kalenin arkasında, yükselen payandaların ve yüksek, bindirilmiş vitray pencerelerin ardında küçük bir bahçe hayatta kalmaya çalışıyor. Küçük çiçekler, kasvet karşısında gökyüzüne doğru yükselmeye çalışıyorlar. Bir çift büyük Demir kapı, manzarayı görmeyi engelliyor.

Büyük demir kapılar, açıldığında paslanmış menteşelerde yüksek sesle ciyaklıyor. Bunların ötesinde K6 alanı yatıyor.

K6. MANZARA

Yukarıda kara bulutlar sürekli çiseliyor. Boş müştemilatlar arasından kaldırım taşlı caddeyi geçerek bir manzaraya yol açıyor. Dışa bakan çirkin yaratık oymalarıyla süslenmiş alçak bir taş duvara sahip.

Bir karakter balkonun üzerinden bakarsa şunu okuyun:

Bir şimşek çakması kasvetli Barovia köyünü aydınlatıyor, çatıları bin fit aşağıda boğucu bir sis örtüsünün üzerinden görünüyor.

Duvarın üzerinde Pasif Wisdom (Perception) puanı 15 veya daha yüksek olan bir karakter varsa, şunu ekleyin:

Üzerinde durduğunuz platformun altında, yaklaşık yüz fit aşağıda, uçurumun içinden taş bir yapı çıkmaktadır. İçine üç tane çamurlu pencere yerleştirilmiştir.

Pencereler mat olacak kadar kirli, ancak buraya ulaşabilecek bir karakter kiri sıyırıp arkasındaki tozlu bir mezarı görebiliyor (K88 bölgesi). Gözden pencerelere ulaşmaya çalışan karakterlerin 110 fit alçalıp platformun 20 fit altına gitmesi gerekiyor. Bu iniş, sihir yardımı veya bir tırmanıcı kiti kullanılmadan gerçekleştirilemez.

Gözden düşen herkes 1000 fit dibe düşer.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bu bölgede Strahd ile bir karşılaşma olduğunu gösteriyorsa, balkondan dışarı bakıyor.

ANA KAT

K7 ile K24 arasındaki alanlar için kalenin 3. haritasına bakın.

K7. GİRİŞ

Karakterler avluya yaklaşırsa (K1 alanı) aşağıdaki metni okuyun:

Kalenin süslü dış kapıları, demir apliklerdeki çırpınan meşalelerle çevrili olarak duruyor. Kalenin yirmi fit içinde ikinci bir kapı grubu var.

Bir veya daha fazla karakter K1 alanından yaklaşırsa ve çift kapıların 3 metre yakınına gelirse, şunu okuyun:

Önünüzdeki kapılar aniden açılır ve org müziğinin sesiyle dolu büyük bir salonu ortaya çıkarır.

Karakterler K8 bölgesinden yaklaşıyorsa ve bu bölgeyi henüz ziyaret etmedilerse, şunu okuyun:

Batıdaki bir dizi çift kapı, kaleden bir çıkış gibi veya bu çıkışa götürüyor gibi görünüyor.

Karakterler herhangi bir yönden girerse, şunu okuyun:

Tepede, tonozlu giriş fuayesinde dört ejderha heykeli aşağıya doğru bakıyorlar, gözleri meşale ışığında titriyor.

Strahd dışında biri K8 alanına bitişik kapılardan bu alana girerse, ejderhalar canlanır, tıslayarak ve tükürerek yere düşer ve saldırırlar. Ejderhalar doğuya giden K1 bölgesinden bu alana giren karakterlere saldırmaz. Ejderhalar, dört ***red dragon wyrmlings*** dir ve misafirlerin kaleye girmesine izin vermeleri, ancak oradan ayrılmamaları için talimatları vardır. Davetsiz misafir bu alanı terk ederse, ejderhalar tüneklerine uçar ve taşa dönerler. Taş formlarında silah hasarına karşı dayanıklıdırlar. Ejderhalar odadan asla çıkmaz.

K8. BÜYÜK GİRİŞ

Tozlu bir salonun tonozlu tavanını destekleyen sütunlar arasında uzanan, demir apliklerdeki fenerlerin üstünü kaplayan örümcek ağları, alanın loş bir şekilde aydınlanmasına sebep oluyorlar. Meşaleler, kubbeli tavanın kenarına hareketsizce çömelmiş sekiz taş gargoyle'un yüzlerine tuhaf gölgeler bırakıyor. Çatlak ve soluk tavan freskleri üzerinde çürüme izleri gözüküyor.

Bronzdan yapılmış çift kapı doğu kanadını kapatmış.

Kuzeyde geniş bir merdiven karanlığa doğru çıkıyor. Güneydeki aydınlatılmış bir koridorda, hüzünlü ve görkemli organ tonlarını görebileceğiniz başka bir bronz kapı bulunuyor.

Güney koridoru, K9 alanında tanımlanmaktadır. Geniş merdiven K19 alanına çıkar.

Karakterler davetle geldiyse, aşağıdakileri ekleyin:

Kahverengi tenli ve uzun siyah saçlı bir elf, bir kedi kadar sessiz bir şekilde geniş merdivenden iner. Siyah çivili deri zırh üzerine gri bir pelerin giyiyor ve kemerinden sarkan cilalı bir pala var. "Ustam sizi bekliyor" diyor.

Elf, kale odası rahibi Rahadin'dir (Ek D'ye bakınız). Sadece saldırıya uğrarsa savaşır. Aksi takdirde, karakterleri yemekhaneye götürür (alan K10), onları içeriye doğru yönlendirir, kapıları arkalarından kapatır ve Güney Kule Merdiveni (K21 alanı) yoluyla K72 alanına çekilir.

GELİŞİM

Tüm karakterler bu odayı terk ettikten sonra, 8 ***Gargoyle*** geri dönmeye cesaret eden herhangi bir karaktere saldırır. Gargoyleler ayrıca saldırıya uğrarlarsa savaşmak için aşağı inerler. Gargoyleler saldırdığında, kanatlarından gelen havadaki türbülans, apliklerdeki zayıf meşaleleri söndürür, karakterlerin ışık kaynakları olmadığı sürece salonu karanlığa boğar.

K9. MİSAFİR SALONU

Fener ışığı bu tonozlu salonun duvarlarına çarpıyor.

Doğuda, yirmi fit boyunca uzanan kemerli bir koridor, yukarı ve aşağı giden spiral bir merdivenle bitiyor. Koridorun yanında, sığ bir oyukta, yağlanmış ve parıldayan bir zırh takımı hazır bekliyor. Batıda, büyük çift kapılar hafifçe açık ve açıklıktan sabit parlak bir ışık sızıyor. Org müziğinin dalgaları kapıların arkasından gelerek güç ve yenilgi melodilerini salona taşıyor.

Oyukta duran zırh, iyi bakılmış normal bir plaka zırhıdır.

Merdiven, K61 alanına ve K30 alanına götürür. Çift kapılar, K10 alanına erişim sağlar.

K10. YEMEK SALONU

Karakterler bu odaya ilk girdiklerinde şunu okuyun:

Üç devasa kristal avize bu muhteşem odayı ışıl ışıl aydınlatıyor. Taş sütunlar donuk beyaz mermer duvarları destekleyerek bu odayı ayakta tutuyorlar. Odanın ortasında uzun, ağır bir masa ince beyaz saten bir bezle örtülmüş. Sofrada pek çok nefis yiyecek var: Kavrulmuş canavar tuzlu bir sosla, her zevke göre kökler ve otlar ve tatlı meyveler ve sebzeler. Her biriniz için ince, narin porselen ve gümüşten yerler ayarlanmış. Her yerde narin, cezbedici bir kokuya sahip amber renkli bir sıvı ile dolu kristal bir kadeh var.

Uzak batı duvarının ortasında, tabandan tavana aynaların arasında devasa bir organ duruyor. Boruları, büyüklüğünün ve umutsuzluğun tonunda konuşan gürleyen bir melodiyi yayıyor. Orgda oturmuş, size dönük olmayan tek bir pelerinli figür, tuşlara coşkuyla basıyor.

Figür aniden durur ve yemek salonuna derin bir sessizlik çökerken, yavaşça size doğru döner.

Figür, Strahd'ın bir illüzyonudur. Karakterleri karşılar ve onları yemeğe davet eder. İllüzyon, Strahd gibi davranır ve nazik ev sahibi rolünü oynar, nazikçe konuşur ve karakterlere kaleyi keşfetmekte özgür olduklarını söyler. "Strahd" ailesi hakkında konuşabilir veya kalenin tarihine ışık tutabilir, ancak bu illüzyon kalenin sakinleri, hazineleri veya tehlikeleri hakkında kalenin çok fazla misafir kabul etmediğini söylemek dışında hiçbir yararlı bilgi sağlamaz. Hayali vampir, karakterlerle 3 turdan fazla konuşmaz, asla organ bankından hareket etmez. Zaman dolduğunda veya illüzyon saldırıya uğradığında, alaycı bir kahkahayla ortadan kaybolur.

Figür ortadan kaybolduğu anda şiddetli, kemikleri titreten bir rüzgar yükselir ve tüm açık alevleri söndürerek koridorda kükrer. Karakterler, eski menteşelerin gıcırdamasını ve birçok ağır kapının birbiri ardına çarparak kapandığını duyuyorlar. Ayrıca kale kapısının kapandığını ve yaşlı asma köprünün yukarı çıkarken çıkardığı yorgun inlemesini de duyarlar. Son olarak, bu odanın kapıları açık tutulmadığı sürece, kapanırlar (ancak kilitlenmezler). Karakterler kapıları açarsa, K7, K8 ve K9 bölgelerindeki tüm meşalelerin söndüğünü görürler.

Organ yerinde kilitli ve taşınamaz görünür, ancak başarılı bir DC 20 Wisdom (Perception) kontrolü yapan bir karakter, zeminde organın dışa doğru kaydırılabileceğini düşündüren çizik izlerini fark eder. Çeşitli tuşlara ve pedallara basmaya çalışan bir karakter, pedallardan birinin basıldığında organın yaklaşık 2 fit dışarı kaymasına neden olduğunu keşfeder ve arka duvardaki K11 alanına açılan gizli bir kapıya erişim sağlar. Bu gizli kapı organın arkasına gizlendiği için organ yoldan çekilinceye kadar bulunamaz ve açılamaz.

Masanın üzerindeki yemekler ve şaraplar lezzetlidir.

K11. GÜNEY OKÇU KARAKOLU

Kale avlusu kuzey ve batı duvarlarındaki ok yarıklarından görülebiliyor. Duvarlara yaslanmış, bazıları bir insan kadar uzun ve diğerleri bir sırt çantasına sığacak kadar küçük olan çeşitli boyutlarda aynalar bulunuyor.

Her ok yarığı 2,4 fit uzunluğunda ve 4 inç genişliğindedir. Çerçeveli aynalar (toplam on yedi adet) kalenin çeşitli duvarlarına asılırdı. Strahd onları indirip burada sakladı.

Doğu duvarındaki gizli bir kapı, K10 bölgesindeki boru organın arkasını ortaya çıkarmak için çekilerek açılabilir. Organ onu bloke ederken karakterler gizli kapıdan geçemez ve organ bu taraftan hareket ettirilemez.

K12. KÜÇÜK KULE KARAKOLU

Önünüzdeki otuz fit genişliğindeki sekizgen odayı yüksek, kubbeli bir tavan kaplıyor. Tavanı yaşla birlikte solan freskler süslüyor, ancak görüntülerini anlamak imkansız. Uzun, ince ok yarıkları avluya bakıyor.

Her ok yarığı 2 '/ 2 fit uzunluğunda ve 4 inç genişliğindedir.

K13. KÜÇÜK KULE SONRASI ERİŞİM SALONU

Bu uzun, dar koridor doğudan batıya uzanır. Örümcek ağları koridoru doldurur ve görüşün birkaç metreden fazlasını engeller.

K14. İNANÇ SALONU

Bu büyük salon tozla boğulmuş ve ilerideki karanlığa doğru uzanıyor. Ağlar kemerli tavandan perdeler gibi sarkıyor ve gerçek boyutlu şövalye heykelleri her iki tarafta ki koridorda sıralanmış, gözleri sizi izliyor gibi görünüyor.

Heykeller zararsızdır. Hareketli gözleri basit bir optik illüzyondur.

Salonun her iki ucunda çift kapı durmaktadır. K15 bölgesine açılan kapıların üzerinde, yükselen veya batan bir güneşe benzeyen dövülmüş bronz bir sembol asılıdır.

K15. ŞAPEL

Loş, renkli ışık, uzun, kırık ve bindirilmiş vitray pencerelerden süzülerek Ravenloft'un antik şapelini aydınlatıyor. Birkaç yarasa, doksan fit yüksekliğindeki kubbeli tavanın tepesine yakın bir yerde sallanıyor. Batı duvarının uzunluğu boyunca bir balkon, zeminden elli fit yüksekte uzanmaktadır. Balkonun ortasında, uzun sandalyelere kurulmuş iki karanlık şekil duruyor.

Yüzyıllarca tozla kaplı banklar, kargaşa içinde zeminde yatıyor. Delici bir ışık şaftıyla aydınlatılan bu enkazın ötesinde, bir sunak taş bir platformun üzerinde duruyor. Sunağın kenarları, üzüm asmalarıyla iç içe geçmiş melek figürlerinin kısmalarıyla oyulmuştur. Yukarıdan gelen ışık doğrudan gümüş bir heykelciye düşer. Sunağın üzerinde pelerinli bir figür gözüküyor ve ayaklarının yanında yerde siyah bir topuz durmaktadır.

Sunağın üzerine yığılmış olan figür, Ravenloft'un İkonunu (Icon of Ravenlof) elde etmeye çalışan ve bu girişimden sağ çıkamayan, lawful evil insan cleric olan Gustav Herrenghast'tan geriye kalanlardır. Simge ve Gustav'ın eşyaları hakkında daha fazla bilgi için aşağıdaki "Hazine" bölümüne bakın.

K28 bölgesinde tarif edilen üst kattaki balkonda duran heykel taş korkuluklarıdır.

HAZİNE

Sunaktaki heykelcik, Ravenloft'un İkonu olarak adlandırılan bir eserdir (bkz. Ek C). Heykelciğe dokunan herhangi bir kötü (evil) yaratık, başarısız bir kurtarmada 88 (16d 10) radyan hasar veya başarılı bir kurtarmada yarısı kadar hasar alarak DC 17 Constitution kurtarma atışı yapmalıdır. Heykelcik, artık sunakla temas halinde olmadığında tüm canlıların kullanması güvenlidir.

Gustav'ın cesedi, her ikisi de büyülü olmayan altın iplikle (250 gp değerinde) işlemeli, kürk astarlı, güzel bir siyah pelerin ve bir chain mail giyiyor. Gustav’ın kara topuzu bir *mace of terror*.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkarsa, sunağın arkasındaki yerde yatıyor.

Kart okumanız bu bölgede Strahd ile bir karşılaşma olduğunu gösteriyorsa, o tavanın altında çırpınan yarasalar arasındadır veya şapelin bir ucunda- geniş salonda karanlık bir şekil- durmaktadır.

K16. KUZEY ŞAPEL ERİŞİMİ

Bu kemerli oda, doğuya geniş bir odayı ve batıya yükselen bir merdiveni birbirine bağlıyor. Kuzey ve güney duvarlarındaki oyuklar, sekiz fit yüksekliğindeki kaslı ve miğferli şövalye heykellerini barındırıyor. Yüzlerine siyah gölgeler düşmüş.

Heykeller zararsızdır. Doğudaki geniş oda şapeldir (K15 alanı). Batıdaki merdiven K29 alanında anlatılmıştır.

K17. GÜNEY ŞAPEL ERİŞİMİ

Bu kemerli oda, doğuya geniş bir odayı ve batıya bir merdiven sahanlığını birleştiriyor. Sahanlığın solunda, merdivenler karanlığa doğru kıvrılıyor. Sağda, merdivenler kalın örümcek ağları örtüsüne doğru tırmanıyor. Kuzey ve güney duvarlarındaki oyuklar, sekiz fit yüksekliğindeki parlak bıçaklı miğferli şövalye heykellerini barındırıyor. Siyah gölgeler yüzlerini gizliyor.

Heykeller zararsızdır. Doğudaki geniş oda şapeldir (K15 alanı). Batıdaki merdiven, K18 alanında anlatılmıştır.

K18. YÜKSEK KULE MERDİVENİ

Bu sarmal merdivenin büyük kaldırım taşları, yirmi fit genişliğindeki bir taş çekirdek etrafında yukarı ve aşağı gidiyor. Örümcek ağları merdiveni dolduruyor ve tavanı bile görmeyi zorlaştırıyor. Ağır kirişler, asırlık destek ağırlığından dolayı baş aşağı sarkıyor.

Merdiven, K84 alanında başlar ve merkezi bir şaftın (K18a alanı) etrafında yukarı doğru spiral yaparak yüksek kulenin (K59 alanı) tepesine 300 fit tırmanır.

Yakın zamanda inşa edilmiş bir kagir duvar, K17 alanının batısındaki sahanlıktan 10 fit aşağıda merdiveni kapatmaktadır. Bu duvardaki bir yarık, gazın (veya gaz formundaki bir vampirin) duvarın bir tarafından diğerine geçmesine izin verir. Duvarı yakından inceleyen bir karakter, başarılı bir DC 10 Wisdom (Perception) kontrolü ile çatlağı görebilir. Duvar, karakterlerin yıkamayacağı kadar sağlamdır, ancak 1 saatte geçebilecek kadar geniş bir delik oluşturabilir veya tüm duvarı 2 saatte bir tuğla yığına ve moloz yığınına indirgeyebilirler.

Duvar duvarının 30 fit altında ve basamakların 50 fit yukarısında, merdiven boşluğunun dış duvarında küçük bir çatlak oluşmuştur. Çatlak 1/2 inç genişliğinde, 5 inç uzunluğunda ve 12 inç derinliğindedir; kalenin şarap mahzenine (K63 bölgesi) götürür. Karakterler, merdivenleri tırmanırken veya inerken çatlağı otomatik olarak fark edebilirler. Çatlağı duvardan geçecek kadar genişletmek büyük bir kazı gerektirir ve birkaç gün sürer.

Bu merdivenlerin etrafına sardığı şaft (alan K18a), herhangi bir delik veya engel olmaksızın K59 alanından K84 alanına dikey olarak uzanır. Merdivenle kuyu arasındaki merdiven boşluğunun iç duvarı sağlamdır.

K18A. YÜKSEK KULE ŞAFTI

Karakterler bu 10 fit çapında, 390 fit uzunluğundaki taş şafta, yüksek kulenin üstünden veya altından erişebilirler (sırasıyla K59 ve K84 alanları).

Şaft karanlık ve örümcek ağları ile tıkanmış. Ani bir rüzgar, ağların karışmasına neden olur. Şafta tırmanmak sihir yardımı veya bir tırmanıcı kiti kullanılmadan imkansızdır çünkü çok az tutamak vardır.

Yeraltı mezarlarındaki (bölge K84) yarasalar geceleri şafta uçar ve Ravenloft Kalesi'nden kulenin tepesindeki çeşitli ok yarıkları ve deliklerinden (K59 alanı) çıkar. Beslendikten sonra aynı yoldan dönerler.

K19. BÜYÜK İNİŞ

Büyük merdivenler, yirmi fit genişliğinde ve kırk fit uzunluğunda bir sahanlığa çıkıyor. Taş kemerler, altı metre yukarısında fresklerle kaplı bir tavanı destekliyor. Freskler, at sırtındaki zırhlı şövalyeleri tasvir ediyor, daha ince özellikleri anlaşılamayacak kadar solmuş.

Burada toz adeta havada yüzüyor. Güney duvarının her iki ucunda bir merdiven karanlığa doğru yükseliyor. Merdivenlerin arasındaki, ikiz bölmeler, her biri koyu lekelerle kaplı gözüküyor, içlerinde ayakta duran bir zırh içeriyorlar. Her zırh takımı, "iç tarafı" bir ejderhanın başı şeklinde şekillendirilmiş bir topuzu kavrıyor. Zırhların üzerindeki kemerlere kazınmış sözcükler gözüküyor.

Güney duvarındaki her iki merdiven de K25 alanına tırmanmaktadır.

Büyük merdivenler K8 alanına iniyor. Güney duvarı boyunca girintilerin önünden geçen herkes zırh takımlarını harekete geçirir.

Her iki zırh da mekanik tuzaklardır ve her biri oyuğunun önünde zemine gizlenmiş bir baskı plakası ile etkinleştirilir. Bu konumlardan birinde tuzak arayan bir karakter, başarılı bir DC 15 Wisdom (Perception) kontrolü ile her iki baskı plakasını da fark eder.

Bir baskı plakasına 40 pound veya daha fazla ağırlık yerleştirildiğinde, o plakaya en yakın zırh giysisi öne doğru fırlar, kollarını sallar ve topuzunu kullanır. Tuzak tetiklendiğinde baskı plakası üzerinde duran herhangi bir yaratık, DC 14 Dexterity kurtarıcı atışta başarılı olmalı veya sallanan zırhından 7 (2d6) bludgeoning hasarı almalıdır. Zırh dışarı fırlayıp saldırdıktan sonra geri çekilir. Baskı plakası 1 dakika sonra sıfırlanır ve ardından zırh tuzağı tekrar tetiklenebilir.

Zırh kıyafetleri daha çok metal kuklalara benziyor- ziyaretçileri onlara zarar vermekten daha çok korkutmayı amaçlayan küçük bir şaka. Baskı plakası, hırsızların aletlerini kullanan ve başarılı bir DC 15 Dexterity kontrolü yapan bir karakter tarafından devre dışı bırakılabilir. Bir tuzak ayrıca, AC 18, 5 vuruş puanına ve psişik ve zehir (psychic and poison) hasarına karşı bağışıklığa sahip zırh takımını yok ederek de devre dışı bırakılabilir.

K20. KEDERİN KALBİ (HEART OF SORROW)

Mozaik bir zemin, üzerinizde yükselen karanlık, soğuk, boş kuleye bir renk dokunuşu katıyor. Sarmal bir merdiven, dış duvarı kucaklayarak yavaşça karanlığa doğru yükseliyor. Odanın ortasında, başka bir merdiven aşağıya iniyor.

Zeminin ortasındaki merdiven (alan K20a) K71 alanına inmektedir.

Sarmal merdivenin korkuluğu yoktur ve kalenin ana katını üstündeki her katla birleştirir. İlk olarak, merdiven 50 fit (4 numaralı haritada gösterilen) sahanlığına tırmanır ve buradan K13 alanına giden açık bir kemerli yol vardır. Bu açıklığın doğusunda, K34 bölgesine inen bir merdiveni gizleyen gizli bir kapı var.

Merdivenler, K45 ve K46 alanlarına giden kemerli yollarla başka bir sahanlığa (harita 5'te gösterilen) 40 fit daha yükselir ve ardından kulenin kalbinin altındaki bir sahanlığa 100 fit daha tırmanır (harita 8'de gösterilmiştir). Merdiven, kulenin tepesinde (alan K60) biten kalbi sarar.

KALP

Döner merdiven de dahil olmak üzere kule yaşıyor. Karakterler merdivene ilk kez ayak bastıklarında, şunu okuyun:

Sarmal merdivene çıktığınızda, başınızın üstünde kırmızımsı bir ışık parlıyor ve ardından donuk, nabız gibi atan kırmızı bir parıltıya dönüşüyor. Şimdi bu kulenin tüm yoğunluğunu görüyorsunuz.

Sarmal merdiven kulenin tam yüksekliğini çevreliyor.

Tabanında altmış fit genişliğindeki kuleye tırmanırken daralıyor. İçi boş kulenin zirvesinde, büyük bir kristal kalp kırmızı ışıkla atıyor. Kalbin yukarısındaki merdivenler yukarı doğru devam ediyor.

Karakterlere ve Kaderin Kalbi (Heart of Sorrow) inisiyatif atarlar. Karakterler kuleden ayrılır ve daha sonra geri gelirlerse, inisiyatifi yeniden atabilirler, ancak kalbin inisiyatif sayısı değişmez.

Uyanmış kule titriyor ve Kaderin Kalbi’nin ilk raundu sayılır. Kalbe döndüğünüzde merdivenlerde veya bir kule duvarında asılı olan herhangi bir yaratık, kulenin dibine DC 10 Dexterity kurtarıcı atış veya düşüşte başarılı olmalıdır. Merdivenlerde sürünen veya merdivenlerde yüzüstü yatan karakterler otomatik olarak başarılı olur.

Kaderin Kalbi, kulenin tepesine yakın havada süzülen 3 metre çapında kırmızı kristal bir kalptir. Yakındaki merdivenlerde duran karakterler, silahlarının en az 10 fit menziline sahip olması koşuluyla, kalbe yakın dövüş saldırıları yapabilir. Cam kalp AC 15 ve 50 HP’ye sahiptir. Kalp 0 HP’ye düşürülürse parçalanır ve kristal parçaları kana dönüşerek kulenin iç kısmında ve merdivenlerde yağar. Kaderin Kalbi 'nin yıkılması, kulenin titremesini durdurur ve kulenin içi kararır. Kalbi yok etmek karakterlere 1.500 XP kazandırır.

Strahd ve Kaderin Kalbi birbirine bağlıdır, Strahd'ın aldığı herhangi bir hasar kalbe aktarılır. Kalp, onu 0 HP’ye düşüren hasarı soğurursa yok edilir ve Strahd kalan hasarı alır. Kaderin Kalbi, kalan en az 1 HP’si varsa şafakta tüm can puanlarını geri kazanır.

Kaderin Kalbi, Strahd'ın iradesiyle havada tutulur. Üzerine dispel magic yapmanın hiçbir etkisi yoktur.

***Animated Halberds.*** Kalbe en yakın merdiven bölümü boyunca duvarlara monte edilmiş on adet Animated Halberds; Monster Manual daki ***flying sword***’un stat bloğunu kullanın, ancak her bir Halberd’in vuruşunu 1d10+1'e artırın ve AC'sini 15'e düşürün.

***Vampire Spawn.*** Strahd, Kaderin Kalbi'ne herhangi bir hasar verilip verilmediğini algılar ve sorumluları yok etmek için 4 **Vampire Spawn** gönderir. Bu Vampire Spawn, Strahd'ın uzun zaman önce mağlup ettiği eski maceracılardır. Kule duvarları boyunca ilerlemek ve 3 turda ulaşmak için Örümcek Tırmanışı özelliğini kullanıyorlar.

K20A. KULE KORİDOR MERDİVENİ

Bu merdiven, K20 ve K71 alanlarını birbirine bağlar.

K21. GÜNEY KULE MERDİVENİ

Demir apliklerdeki çırpınan meşaleler bu döner merdiveni aydınlatıyor. Dönen merdivenden ürpertici bir rüzgar esiyor ve meşalelerin sıcaklığını yok ediyor.

Bu merdivenler K73 alanında başlar ve K47 alanında bitmeden önce K61, K9, K30 ve K35 alanlarından yukarı çıkar.

K22. KUZEY OKÇULARI KARAKOLU

Kale avlusu, duvarlardaki ok yarıklarından görülebiliyor.

Her ok yarığı 21/2 fit uzunluğunda ve 4 inç genişliğindedir.

K23. HİZMETÇİLERİN GİRİŞİ

Loş ışık, doğu duvarındaki tozla kaplı bir pencereden içeri süzülüyor. Pencerenin yanındaki kapı kalenin kuzeydoğu avlusuna açılıyor.

Bu odadaki her şey, zeminin ortasındaki büyük, ağır bir masa da dahil olmak üzere tozla kaplı. Bir masanın üzerinde açık kalın bir kitap, yanında mürekkep hokkası ve tüy kalemiyle duruyor. Kuzey duvarında kırık bir kapı ve güney duvarında bir merdiven karanlığa gömülüyor. Merdivenin her iki yanında, pırıl pırıl zincir postalarla örtülmüş bir iskelet figürü, paslı bir halberd tutuyor.

Cyrus Belview tarafından bir araya getirilen iskeletler (bkz. Alan K62), tel çerçevelerle bir arada tutulur ve mandallara asılır. Tehdit oluşturmazlar.

Merdiven, K62 alanına iner. Avluya açılan doğu kapısı, çerçevesi içinde şişmiştir ve zorla açılması için başarılı bir DC 10 Strength kontrolü gerektirir. Kuzey kapısı çatlamış ve menteşeleri üzerinde gevşek duruyor; arkasında başka bir toz dolu oda (K24 alanı) vardır.

Eski kitap yıpranmış ve kırılgandır, ancak hokkada ki mürekkep tazedir. Her sayfanın üst kısmında "Lütfen kendi rahatlığınız ve en yakın akrabanızın rahatlığı için kaydolun." Mesajı yazılıdır. Kitabın yarıdan fazlası isimlerle doludur, hepsi de okunaksız.

K24. HİZMETKAR DAİRELERİ

Kırık mobilyalar ve yırtık kumaşlar bu yirmiye kırk fitlik odaya saçılmış durumda. Loş ışık, kuzeydoğu köşesindeki bir çift kirli pencereden geliyor. Kuzey duvarı boyunca parmaklıksız dar bir merdiven yükseliyor.

Merdivenler K34 alanına çıkar.

KONTUN AVLUSU

K25 ile K34 arasındaki alanlar için kalenin 4. haritasına bakın.

K25. SEYİRCİ SALONU

Avludan gelen loş ışık, batı duvarındaki büyük bir pencerenin kırık camları ve demir kafeslerinden bu büyük salona düşüyor. Bu uçsuz bucaksız oda soğuk, kara kara bir yerdir. Boş demir aplikler duvarları süslüyor. Yüzlerce toz yüklü örümcek ağı koridoru kaplayarak tavanı görüş alanından gizliyor. Pencerenin karşısında ki doğu duvarında bir dizi çift kapı duruyor. Daha güneyde, doğu duvarından da tek bir kapı açılıyor. Kuzey duvarının her iki ucundaki merdivenler aşağıya iniyor.

Salonun uzak güney ucunda, mermer bir kürsünün üzerinde büyük bir ahşap taht duruyor. Yüksek sırtlı taht, odanın en ucunda, güneye doğru bakıyor.

Güney duvarındaki gizli bir kapı K13 alanına açılıyor. Toz ve örümcek ağları tarafından gizlenmiştir ve bulmak için başarılı bir DC 16 Wisdom (Perception) kontrolü gerektirir.

Kuzey duvarındaki her iki merdiven de K19 alanına iniyor. Doğudaki çift kapılar, ötesindeki K26 alanını ortaya çıkarmak için çekilerek açılabilir. Doğu duvarındaki tek kapı K30 alanına açılıyor.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkarsa, o da tahtın hemen arkasındaki mermer kürsü üzerinde yatıyor.

Kart okumanız bu bölgede Strahd ile bir karşılaşma olduğunu gösteriyorsa, Strahd tahta tahtta oturuyor.

K26. MUHAFIZLARIN YERİ

Karakterler bu salona çift kapılardan birinden girerse, şunu okuyun:

Kapılar, on metre ilerideki başka bir çift kapıyı ortaya çıkararak açılıyor. Bu kapılar arasında üç metre genişliğinde bir koridor kuzeyden güneye uzanıyor. Koridorun her iki ucunda, karanlığın içinde yüzen, paslı zırhı ve bir kale muhafızının yırtık pırtık görünümüne sahip bir insan iskeleti var.

"Yüzen" iskeletler kuzey ve güney duvarlarında ki kazıklarda asılı. Cyrus Belview tarafından bir araya getirilen iskeletler (bkz. Alan K62) tel ile bir arada tutturulmuş ve zararsızdır. Kuzey duvarındaki iskeletin arkasında, K33 alanına itilebilen gizli bir kapı var.

Karakterler bu salona K33 bölgesine bitişik olan gizli kapıdan girerlerse, gizli kapının iç tarafında asılı bir iskelet görürler ve bir ışık kaynağı veya darkvision ile salonun güney ucundaki iskeleti de görebilirler.

K27. KRAL SALONU

Bu yirmi fit yüksekliğindeki salonda örümcek ağları ile örtülü karanlık, tonozlu bir tavan var. Alçak bir inilti yükselip alçalırken, üzüntü ve çaresizliği hissettirerek koridor boyunca yankılanıyor.

İnleme sadece rüzgardır.

Tavanı inceleyen karakterler, başarılı bir DC 20 Wisdom (Perception) kontrolü ile, makaralar ve tavan ve koridor boyunca uzanan bir ipi tespit edebilir, örümcek ağları tarafından iyice gizlenebilir. Bu öğeler aşağıdaki "Vampirin uçuşu" bölümünde açıklanmıştır.

Güney tarafındaki koridorun yarısında, K31 alanını ortaya çıkarmak için açılabilen dar bir gizli kapı var.

VAMPİRİN UÇUŞU

Batıdaki çift kapıların üzerindeki bir bölmede gizlenmiş, tıpkı Strahd'a benzeyen giyimli ahşap bir manken. Siyah bir pelerin giyiyor, dişleri açıkta ve kolları ve pençeli parmakları tehditkâr bir şekilde uzanmış. Manken, koridor tavanı boyunca tutturulmuş kasnaklardan geçen bir ipe tutturulmuştur.

Herhangi bir yönden bir veya daha fazla karakter salonun orta noktasına ulaştığında, şunu okuyun:

Bir taşa sürtünme sesi ve ardından bir gıcırtı duyuyorsunuz. Gürültü yönünde, yukarıdan size doğru inen bir vampirin sivri yüzünü, uzanmış pençelerini ve çırpınan siyah pelerini görüyorsunuz! Derin, gırtlaktan bir kahkaha salonu dolduruyor.

Sürtünme sesi, gizli bölme açıklığının sesidir ve gıcırtı, havada kayarken mankenin ağırlığını destekleyen kasnakların sesidir. Kıkırdama, bir büyülü bir efektin yarattığı gibi zararsız bir büyülü etkidir.

Oyuncuların inisiyatif atmasına izin verin ve bunu inisiyatif 5 olan “vampir" ile bir savaş karşılaşması olarak çalıştırın. Sırayla, manken karakterlerin üzerinde, zeminden 10 metre üzerinde uçar ve salonun Doğu ucuna ulaşana kadar durmaz. Bir sonraki dönüşte, yönünü tersine çevirir ve bölmesine geri uçar. Tuzak 1 dakika sonra sıfırlanır.

Mankene yerden saldıran bir karakterin en az 10 fitlik bir menzile ihtiyacı vardır. Mankenin AC 15 ve 10 HP’si vardır ve zehir ve psişik hasara karşı bağışıktır. Manken havadayken 0 HP’ye düşürülürse yere düşer.

K28. KRAL BALKONU

Ravenloft’un şapeline bakan bu uzun balkon, yontulmuş taş bir korkulukla çevrelenmektedir. Balkonun ortasında tozla kaplı ve örümcek ağlarıyla dizilmiş iki süslü taht yan yana duruyor. Tahtlar, balkona erişim sağlayan çift kanatlı kapılardan uzaktadır.

Tahtlarda iki ***Strahd zombies*** (bkz. Ek D) duruyor. Biri rahatsız edilinceye veya başka bir yaratık bir zombinin menziline gelene kadar hareketsiz kalırlar ve bunun üzerine saldırırlar.

Balkon şapelin tabanından 50 fit yüksektedir (alan K15). Çift kapının kuzeyindeki bir merdiven K29 alanına inmektedir.

K29. CREAKY LANDİNG

Bu eski ahşaptan yapılmış merdiven, ayaklarınızın altında gıcırdayıp ve inliyor.

Merdiven, K16 bölgesinden K28 alanına tırmanır. Kararsız görünüyor ama sağlam. K28 bölgesindeki yaratıklar, gıcırtılı basamaklar yüzünden şaşırtılamazlar.

K30. KRALIN MUHASEBECİSİ

Tozlu parşömenler ve kitaplar bu odanın duvarlarını kaplıyor. Demir kilitleri olan dört ağır ahşap sandık etrafında yere dağılmış daha fazla parşömen ve kitap bulunuyor. Tek açık taban alanı, doğu ve batı duvarlarındaki kapıların hemen önündedir.

Bu dağınıklığın ortasında büyük bir siyah masa duruyor.

Bir figür, uzun bir taburenin üzerine çömelmiş, görünüşte sonsuz bir kağıt parşömeni üzerinde kuru tüy kalemiyle kaşınıyor. Yakında tavandaki bir delikten püsküllü bir ip sarkıyor.

Figür, bir muhasebeci olan Lief Lipsiege'dir (CE erkek insan ***commoner***). Ağır ahşap masaya zincirlenmiştir ve karakterlerle veya onların endişeleriyle ilgilenmez. Hiçbir koşulda gönüllü olarak odayı terk etmez. Lief, kendisini tehdit altında hissettiği anda ipi çeker.

Halatı çekmek bir eylem gerektirir. İp çekildiğinde, muazzam derecede yüksek bir gong çalar. Bir veya daha fazla yaratık 1d6 turu sonra gelir ve hala odada bulunan karakterlere saldırır. Bir d4 yuvarlayarak yaratıkları rastgele belirleyin:

|  |  |
| --- | --- |
| **D4** | **Yaratık** |
| **1** | 1d6 ***shadows*** |
| **2** | 1d4 ***vampire*** ***spawn*** |
| **3** | 1d4 ***wights*** |
| **4** | 1 ***wraith*** and 1d4+1 ***specters*** |

Lief, Strahd tarafından yıllar önce bir çalışan olarak alındı. Vampirin zenginliklerini ve fetihlerini kaydeder tüm kitapları Strahd için saklar. Lief hatırlayabileceğinden daha uzun süredir burada. Huysuz çünkü Strahd tüm hazinelerini bilmesine izin vermiyor. Öyle olsa bile Lief, Strahd'ın gizli hazinelerinden birinin nerede yattığını bulmuştur. Lief, kendisine nezaketle davranılırsa, kart okumanızda belirtildiği gibi, Ravenkind'in Kutsal Sembolünün saklandığı yeri açıklayacaktır (bkz. Ek C). Lief, o konuma giden bir rotayı gösteren kaba bir harita çizebilir. Haritası coğrafi olarak doğru, ancak yol boyunca ortaya çıkabilecek tehlikeleri bilmediğini veya engellemeyeceğini kabul ediyor. Lief, sembolün konumuna giden en doğrudan yolu bilmek zorunda değil.

Lief, dört sandığın hepsinin kilidini açan bir anahtar olduğunu biliyor ama onu nereye sakladığını hatırlayamıyor. Daha fazla bilgi için aşağıdaki "Hazine" bölümüne bakın.

Batı kapısı K25 alanına açılıyor. Doğu kapısı, K9 alanına inen ve K35 alanının dışındaki bir sahanlığa giden ve oradan K47 alanına kadar devam eden bir merdivene (K21 alanı) erişim sağlar.

HAZİNE

Oda, muhasebe prosedürlerini anlatan yüzlerce değersiz kitap ve parşömen içeriyor. Odayı aramak için en az 10 dakika harcayan ve bir DC 15 Intelligence (Investigation) kontrolünde başarılı olan ilk karakter, kanlı deri kaplamalı bir kitap bulur. Bu kitabın sayfaları oyulmuş ve Lief'in bu odadaki dört ahşap sandığın kilidini açan demir anahtarı gizlediği bir oyuk oluşturulmuş.

Kilitli sandıkların ikisi her biri 10.000 cp içerir. Üçüncü bir sandık 1.000 gp içerir. Dördüncü sandık, altında bir vücut sağlığı kılavuzu bulunan 500 pp tutmaktadır.

K31. TUZAK İŞLERİ

Kapıyı açınca, yağ ve iyi yağlanmış ahşabın aromaları burnunuza geliyor. Taş dişliler ile demir zincirler ve kasnaklar arasındaki küçük boşluklar dışında, bu ona yirmi fitlik oda karmaşık makinelerle dolu. Makinenin diğer tarafında, güneyde, karanlıktan yükselen ve bu odayı geçerek devam eden dikdörtgen bir şaft. Batı duvarına, aşağıya doğru çıkıntı yapan bir demir kolu olan çelik bir levha bağlanmıştır.

76. sayfadaki şemaya bakın. Şaft (alan K31a) buradan 90 fit alçalır K61 alanına ve 40 fitlik K31b alanına yükselir. Bunun 40 fit yukarısında, K47 alanına açılan, tavandaki bir taş tuzak kapısı var.

Bu odadaki makineyi çalıştırmak, şaftın altından bir taş asansör bölmesini yükselterek bu odayı geçerek şaftın üstüne doğru kaldırır. Asansör kapanı hakkında daha fazla bilgi için K61 alanına bakın.

Bir karakter 1 dakika uğraşarak bu odadaki makineleri devre dışı bırakabilir. Asansör tuzağı, makine tamir edilene kadar çalışmayacaktır.

Batı duvarına yerleştirilen demir levye normalde “aşağı” konumdadır. Bunun "yukarı" konuma getirilmesi, tuzağı etkinleştirir ve asansörü yükseltir. Aşağı kaydırmak, asansörü alçaltır ve tuzağı sıfırlar.

K61 alanındaki asansör tuzağı etkinleştirildiğinde, bu odadaki tüm zincirler, kasnaklar ve dişliler aynı anda hareket eder. Asansörün boşluğun tepesine ulaşması 10 saniye (1 tur) sürer ve asansör yolculuğunu tamamlayana kadar makine durmaz.

Kuzey duvarındaki gizli bir kapının bu taraftan görülmesi kolaydır (yetenek kontrolü gerekmez) ve K27 alanına açılır.

K31A. ASANSÖR BOŞLUĞU

Soğuk hava, duvarları küfle kaplamış ve yıpranmış bu dikdörtgen şaftı doldurur. Gergin demir zincirler şaft boyunca yukarı ve aşağı uzanır. Zincirlerin baklaları kalın ve gresle kaplıdır.

Şaft 170 fit uzunluğundadır. K61 bölgesinden başlar, K31 alanına 90 fit, K31b alanına 40 fit ve K47 alanına 40 fit daha tırmanır. Asansör tuzağı etkinleştirildiğinde (ayrıntılar için alan K61'e bakın), şaftın batı yarısında bir tarafta 10 fit uzunluğunda bir taş asansör bölmesi yükselir. Aynı zamanda, bir tarafta 10 fitlik sağlam bir taş blok, şaftın doğu yarısına inerek bir karşı ağırlık görevi görür. Her iki taş bloğun da kendilerine cıvatalanmış kalın demir zincirleri vardır, bunlarla kaldırılır ve gerektiğinde indirilir.

Şafta tırmanmak sihir yardımı veya bir tırmanıcı kiti kullanılmadan imkansızdır, çünkü duvarlar pürüzsüz ve küfle kaygandır ve yağlı demir zincirler çok kalın ve kavranamayacak kadar kaygandır.

Şaftın çatısına yerleştirilmiş, K47 alanına çıkarmak için itilerek açılabilen 5 fit karelik bir taş kapak vardır.

K31B. ŞAFT ERİŞİMİ

Bu on fit karelik oda, karanlığa dalan ve yukarı doğru devam eden güneydeki dikey bir şafta bakıyor.

Bu görüş noktası, şaftın altından 130 fit (alan K31a). Kırk fit aşağıda, K31 alanı ve 40 fit yukarıda, K47 alanına açılan bir taş tuzak kapısı.

Kuzey duvardaki bir kapının bu taraftan tespit edilmesi kolaydır (yetenek kontrolü gerekmez) ve K39 alanına açılır.

K32. CEHENNEMDE HİZMETÇİ

Kandiller, meşe panelli duvarlar bu uzun dikdörtgen odayı aydınlatıyor. Lekeli, sararmış danteller, sekiz gölgelikli yataktan düzgünce sarkıyor. Bir kadın figürü odanın içinde nazikçe hareket ediyor, mobilyaların tozunu alıyor ve sessizce mırıldanıyor. Soluk, ince boynunun etrafında yakut işlemeli altın bir kolye var.

Hizmetçi Helga Ruvak, Strahd tarafından kaçırılan ve hizmete zorla sokulan köyün çizme ustasının kızı olduğunu iddia eden bir ***vampire spawn***. Elleri ve gerekirse dizlerinin üzerinde bu berbat yerden kurtarılmasını ister.

Karakterler ona eşlik ederse Helga partiye katılacak. Karakterlere saldırmak niyetindedir, ancak bunu yalnızca tüm partiyle savaşmak zorunda kalmayan bir fırsat sezerse yapar. Strahd tarafından emredildiğinde de saldırır.

Helga, masum kız rolünü son ana kadar oynar ve vahşiliğini ancak saldırdığında ortaya çıkarır. Aslında, çizme ustasının iddia ettiği kızıdır, ancak Strahd ile kötü bir hayatı seçmiştir.

HAZİNE

Helga'nın yakut işlemeli altın kolyesi Strahd'ın hediyesidir. Kolye neredeyse beş asırlık ve 750 gp değerinde.

K33. KIRALIN DAİRE MERDİVENLERİ

Bu karanlık koridor iki gizli kapının arkasına gizlenmiştir.

Bu kemerli koridor temizlenmiş. Meşe paneller, duvarları dört fit yüksekliğe kadar süslüyor. Ahşap panelin üzerindeki doğu duvarına, aralarında on fit aralıklı üç yanmayan kandil monte edilmiş. Batı duvarına düz ahşap bir kapı yerleştirilmiş ve çatlaklarından ışık sızıyor. Batı duvarının kuzey ucundaki bir merdiven karanlığa doğru yükseliyor.

Merdiven, K45 bölgesine 40 fit tırmanıyor. Batı duvarındaki kapı K32 alanına açılıyor.

K34. HİZMETLİLERİN ÜST KATI

Kirli pencereler, bu üst kattaki odaya çok az ışık girmesine izin veriyor. Kırık karyola ve yırtık şilte parçaları yerleri kirletiyor. Kabaca bir tabut şeklindeki uzun, tozlu bir gardırop, siyah kapıları vahşi yaratıklarla boyanmış, güney duvarında asılı iki kırık, tam boy aynanın arasında duruyor. Kuzey duvarı boyunca bir merdiven iniyor.

Biri gardıropu açarsa şunu okuyun:

Yaşla sararmış düz beyaz bir elbise gardıroptan uçar ve odanın ortasında dans etmeye başlar. Elbise fırtınanın sesi ile çırpınıyor.

Dans eden elbiseye biri dokunursa, yere cansız bir yığın halinde çöker. Aksi takdirde sonsuza kadar dans eder. Gardıropta ki birkaç çürük hizmetçi üniforması asıldır ve bunlardan hiçbiri hareketli veya değerli değildir.

Güney duvarında, gardırobun batısında asılı aynanın arkasında gizli bir kapı var. Toz ve örümcek ağlarıyla tıkanmış ve kule merdivenindeki (K20 alanı) başka bir gizli kapıya 20 fit kadar çıkan ahşap bir merdiven içeren bir dolabı ortaya çıkarmak için çekilerek açılabilir. Merdiven, K24 alanına iniyor.

AĞLAYAN ODALAR

K35 ile K46 arasındaki alanlar için kalenin 5. haritasına bakın.

K35. KORUYUCU VERMİN

Bu kısa, karanlık koridorun batı ucunda özenle işlenmiş çelikten bir kapı duruyor. Karmaşık detaylar, kapının yüzeyinde açıkça göze çarpıyor. Kapı, zamana yenik düşmeden kendi ışığıyla parlıyor gibi görünüyor. Kapının yanında gölgede iki girinti var. Her karanlık oyukta, belli belirsiz bir biçimde insana benzer bir figür duruyor.

Karanlık figürler, insansı şekiller oluşturmak için birbiri üzerine yığılmış dört sıçan sürüsüdür (***swarms of rats***) (oyuk başına iki sürü). Bu sıçanlar Strahd'ın kontrolü altında ve bu bölgeden geçmeye çalışan herkese saldırıyor.

Çelik kapıya, at sırtında duran zırhlı bir insan kralının görüntüsü, görkemli bir dağ silsilesi ve arka planda kayan yıldızlar kazınmıştır. Küçük insan ve kurt figürleri görüntüyü çerçeveliyor.

K36. KONTUN YEMEK SALONU

Toz ciğerlerinize saldırıyor. Bu odanın ortasında uzun meşe bir masa bulunuyor ve tatlı ama keskin bir çürük kokusu odayı dolduruyor. Masanın üstünü ve onun üstündeki ince porselenleri ve gümüşleri bir toz örtüsü kaplıyor. Masanın ortasında, büyük, katmanlı bir pasta hafifçe yana doğru eğilmiş. Bir zamanlar beyaz olan krema yıllar içinde yeşile dönmüş. Örümcek ağları pastanın her tarafından tozlu danteller gibi sarkıyor. İyi giyimli bir kadının oyuncak bebek figürü, pastanın süsünü oluşturuyor. Tavanda asılı, dövme demirden ağ örtülü bir avize var. Güney duvarında kemerli bir pencere kalın perdelerle örtülmüş. Pencerenin yanında ahşap bir standın içinde duran tozlu bir ud ve güneybatı köşesinde örümcek ağlarıyla kaplanmış, sessizce duran uzun bir arp var.

Düğün pastası dört asırdan fazladır ve Strahd'ın iradesiyle şu anki çürümüş haliyle tutulmuştur. Pastanın üstünden damadın oyuncak figürü uzun zaman önce yere döküldü. Tozlu zemini arayan bir karakter, başarılı bir DC 10 Wisdom (Perception) kontrolü ile heykelciği bulur.

Karakterler damat figürünü odadan çıkarır, daha sonra da odaya dönerlerse aşağıdakileri okuyun:

Dalgalanan perdeler, dikkatinizi dışa doğru kırılan pencereye çekiyor. Sanki içinde bir şey patlamış gibi, yere dağılmış küflü kek parçaları görüyorsunuz.

Patlamış kek ve kırık pencere için iki açıklama var. Daha ürkütücü olduğunu düşündüğünüz birini seçin:

• Strahd pastayı kırar ve pencereyi kırarak karakterlerin korkunç bir şeyin kaçtığını ve şimdi onları takip ettiğini düşünmelerini sağlar.

• Strahd'ın nefreti fiziksel bir biçim alır, pastadan fırlar (Sergei ve Tatyana'nın aşkının sembolü) ve pencereden kaçar. "Strahd'ın nefreti" ***Invisible stalker***’ın istatistiklerine sahip ve damat heykelciğini taşıyan karakteri öldürmeye çalışıyor.

Odanın kuzey ve batı duvarlarında ahşap kapılar ve doğu duvarında süslü çelik bir kapı vardır (ayrıntılar için alan K35'e bakın).

Arp iki metre boyundadır, yaklaşık 300 pound ağırlığında ve koyu, lekeli ahşaptan yapılmış, kalp ve gül resimleri ile oyulmuş. Gergin ipleri bağırsaktan yapılmıştır.

Arp çalan ve DC 15 Charisma (Performance) kontrolünde başarılı olan bir karakter, sivri şapkasının ucunda küçük bir çıngırak bulunan, soytarı gibi giyinmiş kısa bir küçük adam olan Pidlwick'in hayaletini çağırmaya başarır. "Mezarın ötesinden neden beni çağırdın?" diye sorar. Cevap ne olursa olsun, karakteri iyi çaldığı için över ve şöyle der: “Kalenin altındaki mahzenimde, senin kadar yetenekli birine layık bir hazine bulacaksın! Bu belalı yeri temizlemene yardım etsin". Karakterler ona kim olduğunu sormayı düşünürse, soytarı cevap verir, "Pidlwick". Nasıl öldüğü sorulduğunda, mizahi bir şekilde cevap verir, "Merdivenlerden düştüm". Pidlwick II (bkz. Alan K59) parti ile birlikteyse, hayalet saat mekanizmasına işaret ediyor ve "Beni merdivenlerden aşağı itti" diyor.

Ekleyecek başka bir şey kalmadığında, Pidlwick'in hayaleti kaybolur ve bir daha görünmez. Karakterler hayalete saldırırsa, sırayla onlara saldırır.

HAZİNE

Ud, eski ve tozla kaplı olmasına rağmen, zaman onu yıpratmamış. Bu ud, *Doss lute* adı verilen ozanların sihirli bir enstrümanıdır.

K37. ARAŞTIRMA

Alev alev yanan bir ateş bu odayı kırmızı ve kehribar ışık dalgalarıyla dolduruyor. Duvarlar eski kitaplar ve ciltlerle kaplı, deri kapakları güzelce yağlanmış ve özenli kullanılarak iyi korunmuş. Burada ki her şey düzenli. Taş zeminin üstüne, kalın, lüks bir halı serilmiş. Odanın ortasında büyük, alçak bir masa var, yüzeyi cilalanarak ayna gibi parlatılmış. Alev alev yanan şöminenin yanındaki standında duran şömine demiri bile parlıyor. Odanın etrafına büyük, dolgun divanlar ve kanepeler yerleştirilmiş. Deri sırtlığı ve kırlentleri olan bordo renkli iki ahşap sandalye, şömineye doğru çevrilmiş. Şöminenin üzerinde ağır, yaldızlı bir çerçeve içinde büyük bir tablo asılı. Dalgalanan ateş ışığı, özenle çizilmiş portreyi aydınlatıyor. Tam olarak Ireena Kolyana'ya benziyor.

Bu odanın batı duvarında büyük bir çift kapı, kuzey duvarının her iki ucunda birer kapı ve güneyde bir kapı dahil olmak üzere birkaç çıkışı vardır.

Şöminenin üzerindeki resim, kumral saçlı güzel bir genç kadın olan Tatyana'yı tasvir ediyor. Strahd, sevgilisini etkilemek için resmi dört asır önce çizdirdi. Ireena Kolyana'nın tıpkı Tatyana'ya benzemesi, Strahd'a iki kadının da aynı ruhla doğduğunu kanıtlıyor.

Şömine demirini ayağından kaldırarak, şöminenin arka duvarında açılan gizli bir kapı bulunmaktadır. Gizli kapıya herhangi birinin güvenle ulaşması için alevin söndürülmesi gerekir. Aksi takdirde bir turda şömineye ilk giren veya turunu orada başlatan bir yaratık 5 (1d10) ateş hasarı alır ve de alev alır. Birisi, yaratığın üzerindeki alevleri söndürmek için harekete geçene kadar, her turunun başlangıcında 5 (1d10) ateş hasarı alır. (Bu ateş hasarı, şöminede durmanın verdiği hasarla birlikte toplanır.)

Gizli kapı, K38 alanına erişim sağlar.

HAZİNE

Buradaki gerçek hazine, Strahd’ın kitap koleksiyonudur- binden fazla benzersiz cilt. Koleksiyon 80.000 gp değerinde. Onu taşımak zor olabilir.

Bir d12 atın ve rastgele seçilen bir kitabın konusunu belirlemek için aşağıdaki tabloya bakın.

|  |  |
| --- | --- |
| **d6** | **Kitap** |
| **1** | Simyacının kitabı |
| **2** | Garip canavarlar ansiklopedisi |
| **3** | Unutulmuş bir kral veya kraliçenin biyografisi |
| **4** | Egzotik tarifler kitabı |
| **5** | Hanedanlık armaları kitabı |
| **6** | Askeri strateji kitabı |
| **7** | Epik roman |
| **8** | Kaliteli şaraplar için rehber |
| **9** | Heretik metin |
| **10** | Tarihsel metin |
| **11** | Şiir antolojisi |
| **12** | Teolojik metin |

IŞINLANMA HEDEFİ

K78 bölgesinden bu konuma ışınlanan karakterler, Tatyana'nın resminin önüne gelir.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkarsa, Tatyana portresinin altındaki şöminenin üzerinde durmaktadır.

Kart okumanız bu bölgede Strahd ile bir karşılaşma olduğunu gösteriyorsa, sandalyelerden birinde oturuyor ve ateşe bakıyor.

K38. SAHTE HAZİNE

Dumanla dolu olan odanın zemininde, etrafı altın, gümüş ve bakır para yığınlarıyla çevrili kapalı bir sandık duruyor. Sandığın üstündeki aksesuarlar ve tırnaklı ayaklar harika bir işçiliğin kanıtını.

Doğu duvarına iki meşale apliği yerleştirilmiş. En güneydeki, karmaşık metal bir tabanı olan meşaleyi tutuyor. Diğeri ise boş. Kırık plaka zırhlı bir iskelet duvara yaslanmış. İskeletin sağ eli boğazının üzerinde ve sol eli ise boş apliğe uygun görünen meşaleyi tutuyor.

Kapana kısılmış sandığın etrafına dağılmış madeni paralar toplam 50 gp, 100 sp ve 2.000 cp'dir. Sandık 40 pound ağırlığında ve kilidi açılmış. Açıldığında, odayı dolduran bir uyku gazı bulutu çıkar. Odadaki herhangi bir yaratık DC 18 Constitution kurtarma atışında başarılı olmalı veya 4 saat boyunca felçli kalmalıdır. Tüm karakterler gaza yenik düşerse, K56 alanına inen ve K50 alanına giden cadılar tarafından bulunurlar, sonra o alanda zarar verilmeden bırakılırlar. Gazın etkisine bir karakter bile direnirse, cadılar görünmez.

Yerdeki zırhlı iskelet bir maceracıdan geriye kalan tek şeydir. Cesedinin hiçbir değeri yok.

GİZLİ KAPILAR

Bu oda iki gizli kapının arkasına gizlenmiştir.

Batıdaki gizli kapı, şöminenin arka duvarına yerleştirilmiştir (alan K37) ve bu odanın içinden basit bir kilitleme mekanizması (çalışma odasındaki şömine demirine bağlanan) kaldırılarak çekilebilir. Bir karakterin, K37 alanındaki şömine demirini kaldırarak bu gizli kapıyı yanlışlıkla açması mümkündür. Aksi takdirde karakterler gizli kapıyı normal şekilde bulabilirler, ancak başarılı bir kontrol, onu açma mekanizmasını ortaya çıkarmaz. Bu sadece deneme yanılma yoluyla bulunabilir veya karakterler mekanizmayı bir knock büyüsü veya benzer bir sihirle açabilirler.

Doğu duvarının kuzey ucundaki gizli kapı mühürlenmiştir. Meşale iskeletin elinden alınır ve tekrar boş apliğe yerleştirilirse, gizli kapı içeri doğru sallanarak açılır ve ötesindeki K39 alanını ortaya çıkarır. Meşalenin herhangi bir zamanda aplikten çıkarılması, gizli kapının kapanmasına ve kilitlenmesine neden olarak daha önce olduğu gibi sızdırmaz hale getirir. Karakterler bu gizli kapıyı normal olarak bulabilir, ancak başarılı bir kontrol, onu açma mekanizmasını ortaya çıkarmaz. Bu sadece deneme yanılma yoluyla bulunabilir veya karakterler mekanizmayı bir knock büyüsü veya benzer bir sihirle açabilirler.

K39. AĞ SALONU

Bu antik salon, örümcek ağlarıyla kaplanmış. Sadece salonun orta kısmında ki düz yol ağlardan arındırılmış

Salonun 6 metre yukarısında, kalın ağların arkasına gizlenmiş kemerli bir tavanı vardır. Doğu ucunda süslü tasarıma sahip bir çift kemerli bronz kapı vardır. Bu kapılar, arkasındaki K40 alanını ortaya çıkarmak için çekilerek açılabilir.

Salonun çoğu dev örümcek ağlarıyla doludur (Dungeon Master's Guide'ın "Adventure Environment" başlıklı 5. bölümündeki "Dungeon Hazards" bölümüne bakın). Ağlar arasındaki engelsiz yoldan sapan karakterler takılma riski taşır.

GİZLİ KAPILAR

Salonun batı ucunda iki gizli kapı var.

Batı duvarındaki gizli kapı, (knock büyüsü) dışında bu taraftan açılamaz. Bu gizli kapı hakkında daha fazla bilgi için K38 alanına bakın. K38 bölgesinden bu kapıdan geçerek gelen karakterler, kapıyı açık bırakmak için önlem almazlarsa, kapı kapanır ve arkalarından kilitlenir.

Güney duvarının batı ucundaki dar bir gizli kapı, bir ağ yığınının arkasına gizlenmiştir. Bu ağlar temizlenirse, karakterler gizli kapıyı arayabilir ve başarılı bir DC 15 Wisdom (Perception) kontrolü ile onu bulabilir. K31b alanını ortaya çıkarmak için kapı çekilerek açılabilir.

K40. ÇAN KULESİ

Dışarıdaki yağmuru ve gök gürültüsünü duyabiliyorsunuz ve buradaki hava soğuk ve nemli. Örtüler ve dokuma perdeler odayı doldurarak genişliğini ve derinliğini ölçmeyi zorlaştırıyor. Tek, dar bir yol, yukarıdan bir yerden sarkan ipi odanın karanlık merkezine götürüyor.

Halat, 50 fit yükseklikte ahşap bir çerçeveye monte edilmiş büyük bir çana tutturulmuştur. İpi çekmek veya tırmanmaya çalışmak yüksek, uzun bir "GONG" sesini ortaya çıkarır. Bu ses, beş dev örümceğin (***giant spiders***) ağlarından düşmesine ve saldırmasına neden oluyor. Örümcekler yalnızca saldırıya uğradıklarında veya zil çaldığında saldırırlar.

Çan kulesinin çoğu dev örümcek ağlarıyla doludur (Dungeon Master's Guide'ın "Adventure Environment" başlıklı 5. bölümündeki "Dungeon Hazards" bölümüne bakın). Onları parçalamaya çalışan karakterler sıkışıp kalma riski taşıyor.

Kuzey duvarının batı ucunda, kalın ağların arkasında, K41 alanına açılan gizli bir kapı vardır.

K41 HAZİNE

Bu sekizgen mahzen toz ve örümcek ağlarından arındırılmış. Kırk fit yüksekliğindeki kubbeli tavan siyaha boyanmış ve bilmediğiniz takımyıldızların görüntüsüyle parıldıyor.

Bu mahzenin içinde, bir yanı yirmi fit ve yüksekliği otuz fit olan, her tarafında ok yarıkları ve siperli bir çatısı bulunan kare şeklinde bir kule var.

Kubbeli tavan kuru zift ile kaplanmıştır. "Yıldızlar", her biri bir mum alevi kadar parlak olan, ziftte gömülü parlayan kristal parçalarıdır. Yıldızlı "gece gökyüzü" sayesinde mahzeni loş bir şekilde aydınlatılıyor.

Strahd'ın gizli hazinesinin yağmalanmış zenginlikleri, aslında Daern'in geçici kalesi olan bu adamantine kulenin içinde bulunmaktadır (Dungeon Master's Guide'ın " Treasure " başlıklı 7. bölümüne bakın). Yalnızca Strahd, şeklini ve boyutunu değiştirecek komut sözcüğünü bilir; bu, içindeki her bir hazine parçası yok edilene kadar bu yapılamaz. Sadece Strahd iki giriş yolunu açabilir: kuzey taraftaki kulenin tabanına yerleştirilmiş kapalı bir adamantine kapı ve çatıda adamantine bir tuzak kapısı.

Kulenin ok yarıkları 4 inç genişliğinde ve 2 fit yüksekliğinde ve kalenin duvarları 3 inç kalınlığındadır. Kuleye, boyutlarını küçültebilen veya gaz halini alabilen karakterler bu yarıklardan girebilirler.

HAZİNE

Daern'in geçici kalesinin zemin katında 50.000 cp, 10.000 sp, 10.000 gp, 1.000 pp, 15 çeşitli mücevher (her biri 100 gp) ve Silver Dragon Tarikat'ın (7. bölüme bakın) amblemi olan bir gümüş ejderha ile süslenmiş +2 bir kalkan bulunur. Kalkan, sahibine uyarılar fısıldar ve taşıyan aciz değilse initiative+2 bonus verir.

Kulenin üst katında kırmızı kadife bir çuval içinde 10 parça mücevher (her biri 250 gp), bir *simya sürahisi (alchemy jug)*, bir *helm of brilliance*, +1 *rod of the pact keper* ve her biri dört bölmeli kilitli bir tahta sandık bulunmaktadır. İçlerinden biri *potion of greater healing* içerir.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkarırsa, kulenin içinde zemin katta madeni paraların üzerinde bulunmaktadır.

Kart okumanız bu bölgede Strahd ile bir karşılaşma olduğunu gösteriyorsa, kulenin tepesine tünemiştir.

K42. KRAL YATAK ODASI

Bu özenle aydınlatılmış odadan tatlı kokular yayılıyor. Batı duvarı boyunca uzanan büyük kemerli bir pencere, kalın kırmızı perdelerle örtülmüş, altın püskülleri odanın etrafındaki küçük masaların üzerinde duran üç şamdanın ışığında parlıyor. Uzun beyaz mumlar parlak, berrak ışıkla yanıyor.

İpek perdelerle örtülü büyük bir yatak, başlığı kuzey duvarına yaslanmış şekilde duruyor. Baş tahtasına büyük bir ustalıkla büyük bir "Z" harfi oyulmuş. Kadife ve saten çarşafların ve yatak örtülerinin arasında gecelikli genç bir kadın yatıyor. Zarif terliklerinden biri yatağın dibinde yere duruyor.

Kemerli çift kapılar bu odadan güneye ve doğuya açılıyor.

Pencere, her biri bir kurşun resmini barındıran dört uzun cam bölmeye bölünmüştür. En dıştaki iki bölmede, açılabilmeleri için içlerine yerleştirilmiş küçük demir menteşeler ve kapalı olduklarında bunları yerine kilitleyen demir mandallar vardır. Pencere korkuluğa bakar (alan K46).

Yatağın üzerindeki figür, Mad Mary'nin kızı Gertruda'dır (NG dişi insan ***commoner***) (bkz. Bölüm 3, alan E3). Gertruda, için de olduğu herhangi bir tehlikeden habersizdir- özellikle onu büyüleyen Strahd'dan. Annesi tarafından korunduğu için çocukken evi terk etmesine asla izin verilmedi. Sonunda oradan kaçtı ve Majesteleri tarafından çekilerek kaleye geldi.

Gertruda masumdur ve kapalı olarak geçirilen yıllar onun gerçeklik duygusunu çarpıtmıştır. Sonuç olarak, peri masalı bir hayata bakışını sürdürüyor. Bir kararla karşı karşıya kaldığında, neredeyse her zaman en basit seçimi yapar. Kendisi ve başkaları için tehlike oluşturacak kadar saftır. Neyse ki Strahd, istese de henüz onu ısırmadı. (Karakterler çaresizce bakarken bunu yapabiliyorsa, çok daha iyi.)

Yatağın yanında, kuzey duvarına yerleştirilmiş gizli bir kapı var. Bir girintinin arkasındaki benzer bir gizli kapıyla biten tozlu bir salonu ortaya çıkarmak için itilerek açılabilir (ayrıntılar için K45 alanına bakın). Gertruda bu gizli kapının var olduğunu bilmiyor.

K43. BANYO ODASI

Bu karanlık odada, güney duvarının her iki ucunda kemerli geçişlerde kırmızı saten perdeler asılı. Aralarında, odanın ortasında, ayaklı büyük, süslü bir demir küvet duruyor. Küvet kanla dolu.

Her iki perdeli kemer de K44 alanına çıkar.

EAZİYET GÖRMÜŞ RUH

Bir hizmetçi olan Varushka'nın ruhu bu odaya musallat olur.

Strahd onunla beslenmeye başladığında kendi canına kıydı ve onu bir (vampire spawn) vampir dölüne dönüştürme işlemini reddetti.

Küvetteki kan gerçek değil, Varushka’nın eziyetli ruhunun bir tezahürü. Kan herhangi bir şekilde incelenelirse, şunu okuyun:

Kana bulanmış bir yaratık, küvetten dışarı fırladı ve çılgınca kıkırdayarak tavana yapıştı. Kan, soluk etinden, kemikli uzuvlarından ve ince telli saçlarından damlıyor.

Küvetten çıkan yaratık kandan daha gerçek değil. Zarar verilemez ve saldırmaz. Tavandan geçerek kemerli yollardan birinden K44 alanına doğru kaybolur. Ve orada görüntü tamamen yok olur.

K44. YÜKLÜK

Demir kancalarla kaplı duvar askısının üzerine siyah pelerinler ve resmi giysiler asılmış. Güney duvarındaki iki kemerli pencere kalın perdelerle kapatılmış.

Yirmi sekiz pelerin ve on altı takım güzel kıyafet burada bulunuyor. Kırmızı saten perdeler, bu dolabı bitişikteki banyo odasına (alan K43) bağlayan kemer yollarında asılıdır.

K45. KAHRAMANLAR SALONU

Bu uzun salonun duvarlarını karanlık girintiler kaplıyor. Odanın tavanı çökmüş ve zemini moloz yığınları kaplamış. Yukarıda, Ravenloft çatısının kirişleri açıkta duruyor. Tepenizdeki kara bulutlardan çıkan şimşekler, ara sıra salonu aydınlatarak, girintilerdeki insan boyutundaki heykellerini yüzlerini aydınlatıyor. Her görüntü dehşet içinde donmuş gibi görünüyor.

Bu koridoru çevreleyen on heykel eski kahramanları tasvir ediyor. Gerçekte, heykellerin yüzleri metanetli ve ifadesizdir, ancak ne zaman şimşek çaksa, ifadeleri salon yeniden kararıncaya kadar tam bir dehşete dönüşür.

Heykeller, Strahd'ın soylarının sona ermesinden dolayı acı çeken atalarının ruhlarıyla doludur. Bir ruhla, doğrudan iletişim kurulursa, tek bir soruya cevap verecektir. Ruhların cevapları her zaman kısa ve belirsizdir ve ruhun cevabının yanlış olma ihtimali yüzde 20'dir.

Salonun batı ucundaki merdivenler K33 alanına 40 fit alçalıyor. Doğudaki açık bir kemer, ötesine inen bir kuleyi ortaya çıkarır (K20 alanının bir kısmı).

K46. SİPERLER

Kalenin çoğunu çevreleyen 3 metrelik bir yürüyüş yolunda duruyorsunuz. Yağmurun çiselemesi, ara sıra gök gürültüsü veya şimşek çakmasıyla bölünüyor. Bu siperlerin çok altında avlunun parlayan ıslak parke taşlarını görebiliyorsunuz.

Siper yolu, iç kalenin üst kısmının önünden geçmektedir. Siper yolu kalenin kuzey, güney ve doğusundan kalenin dış duvarlarına kadar uzanır. (Kale duvarlarının uzunluğu ve konumu için 2. haritaya bakınız.) Bu alandan iç kaleye giden tüm pencereler kapalı ve kilitlidir, ancak kolayca kırılabilir.

Karakterler siperlerde ya da kale duvarlarının tepesinde 5 dakikadan fazla oyalanırsa, ***Strahd's animated armor*** (bkz. Ek D) ile karşılaşırlar. Ravenloft'un siperlerinde ve dış duvarlarında gece gündüz devriye geziyor. Karanlık bir gökyüzü altında, karanlık görüşü olmayan karakterler, yaklaşan zırhın gürültüsünü göremeseler de duya bilirler.

Zırh, 0 HP’ye düşürülürse kurtarılamaz.

RAVENLOFT'UN KULELERİ

K47 ile K60 arasındaki alanlar için Castle Ravenloft'un 6'dan 10'a kadar olan haritalarına bakın.

K47. STRAHD'IN PORTRESİ

Üç fit genişliğinde ve yirmi fit uzunluğunda karanlık bir sahanlığa geliyorsunuz. Soğuk bir rüzgar esintisi doğu duvarının kuzey ucundaki sarmal merdivenden aşağı iniyor ve merdivenlerden güneye doğru akmadan önce odanın içinde kederli bir şekilde ıslık çalıyor.

Güneydeki zemini süslü, kare bir halı kaplıyor. Batı duvarının önünde, zemine yerleştirilmiş demir kaplamalı ahşap bir kapak bulunuyor. Kapının yukarısındaki kuzey duvarında asılı duran yakışıklı, iyi giyimli bir adamın, dingin ama delici bakışları olan çerçeveli bir portresi var.

Süslü halı aslında ***rug of smothering***‘dir. Üzerinden geçen, ölümsüz olmayan yaratıklara veya onu hareket ettirmeye çalışan veya başka bir şekilde onu rahatsız eden herkese saldırır. Halının altında çıplak bir taş zemin var.

Ahşap kare kapağın, bir tarafı 4 fit ve zemin kalınlığındadır, gömme demir menteşeler ve menteşelerin karşısındaki tarafa yerleştirilmiş bir demir halkası bulunur. Halkayı yukarı çekmek kapıyı açar. Kapağın altında karakterler iki şeyden birini görür: ya 170 fit derinliğinde bir kuyu (K31a alanı) ya da asansör kapanı etkinleştirildiyse (bkz. Alan K61), üstünde gizli bir kapak bulunan taş bir asansör bölmesi.

Duvardaki portre, Strahd von Zarovich'in vampir olmadan önce ki halini tasvir ediyor. Hayattayken bile solgundu. Portrenin gözleri, bölgeyi keşfederken karakterleri izliyor ve takip ediyor gibi de görünüyor. Resim çerçevesi duvara vidalanmıştır ve kırılmadan çıkarılamaz.

Karakterler halıya veya resme saldırırsa veya herhangi bir öğeyi çıkarmaya çalışırlarsa, ***guardian portrait*** (bkz. Ek D) saldırır.

K48. DIŞ MERDİVEN

Bu sarmal merdiven karanlık ve tozlu.

Bu merdiven, K54 bölgesini geçtikten sonra K47 bölgesinden K57 alanına yükselir.

K49. DİNLENME SALONU

Gök gürültüsü kuleyi sallarken, tavanın ağırlığının altında ağır kirişler inliyor. Bu kirişlere zincirlerle asılmış üç süslü fener duruyor, her biri loş bir ışıltı saçıyor. Eğimli batı duvarı, çelik kafes örgülü vitray camdan üç pencere ile donatılmış. İki kapı arasındaki doğu duvarına bir kitaplık yerleştirilmiş. Odanın etrafına, aşırı doldurulmuş sandalyeler ve kanepeler yerleştirilmiştir. Kumaş yıllar içinde solmuş ve desenleri neredeyse silinmiş. Kanepelerden birinde, zarif kıyafetleri, yıpranmış ve solmuş yakışıklı genç bir adam uzanıyor.

Kanepede yatan genç adam, Strahd'ın geçmişte sevgisini gösterdiği ***vampire spawn*** olan Escher’dir. Escher, son zamanlarda biraz ihmal edildiğini hissediyor ve Strahd'ın ruh hali düzelene kadar burada vakit geçiriyor.

Saldırıya uğrarsa, kendini pencereden atar ve bir kedi gibi kalenin çatısına (K53 bölgesi) konar. Kalenin efendisi neredeyse (ve karakterlerin Strahd'la yüzleşmeye hazır olup olmadığına bakılmaksızın) takipçileri doğrudan Strahd'a götürür.

Sohbette Escher esprili ve biraz melankolik görünür. Strahd'ın ondan sıkılmaya başlaması ve onu Strahd'ın diğer eski eşleriyle birlikte yer altı mezarlarına (bölge K84) kilitleyeceği korkusu, kötü ruh halinin sebebidir.

Vitraylı pencereler demir menteşelerle donatılmıştır ve açılabilir. Şu anda kilitli olmalarına rağmen içeriden açılabilirler. Vitraylı cam pek manzaraya izin vermiyor. Bir karakter bir pencere açıp onu açık bırakırsa, kulenin dış duvarının etrafında sürünen bir ***vampire spawn***‘ın açık pencereyi fark edip araştırmaya gelmek için yüzde 50 şansı olur.

Kitaplıktaki kitapların hiçbir değeri yoktur ve karakterlere pek yardımcı olmaz. Kitap rafında yer alan başlıklar arasında Mumyalama: Kayıp Sanat, Ölümsüzler Arasında Yaşam: Başa Çıkmayı Öğrenmek, Kale Binası 101 ve Balinok Dağlarının Keçileri yer alıyor.

HAZİNE

Escher, sol elinin üçüncü parmağına minik güller ve dikenler işlenmiş (150 gp değerinde) platin bir yüzük takıyor. Boynuna altın ve yakut bir kolye takıyor (750 gp değerinde).

K50. MİSAFİR ODASI

Bu odanın ortasında büyük bir yatak duruyor, dört köşe direkleri altın püsküllerle süslenmiş siyah bir gölgeliği destekliyor. Odanın etrafına birkaç rahat sedir yerleştirilmiş. Batı duvarında şeritli bir kapı ve doğu duvarında daha küçük şeritsiz bir kapı bulunmaktadır.

Gün içerisinde bu bölgede herhangi bir tehlike yoktur. Ama karakterler gece burada kısa bir mola vermeye çalışırsa, geri kalanı K56 bölgesinden 1d4 Barovian cadılarının gelmesiyle kesintiye uğrar. Partiyi sleep büyüleriyle kontrol altına almaya çalışırlar. Bir cadı yaralandığında K56 bölgesine çekilir.

K51. YÜKLÜK

Bu küçük, ahşap panelli oda küf kokuyor ve üç metre yüksekliğinde bir tavana sahip. Duvarları demir kancalar kaplıyor ve güney duvarının ortasındaki bir kancada tozlu siyah bir pelerin asılı.

Pelerin sıradandır. K56 bölgesindeki cadılar, tavandaki gizli kapıyı hangi kancanın açtığını hatırlamalarına yardımcı olmak için pelerini buraya yerleştirdiler.

Kapak, oda arandıktan ve başarılı bir DC 13 Wisdom (Perception) kontrolünden sonra bulunabilir. Kapak kapısını bulmak, birinin onun açma mekanizmasını keşfetmesini sağlamaz. Kapağın gizli bir kilidi vardır ve siyah pelerinin asıldığı kanca aşağı çekilerek açılabilir. Bir kez bulunduktan sonra, tuzak kapısı kancayı çekerek açılabilir veya hırsızların aletleri, knock büyüsü veya benzer sihir kullanılarak açılabilir. Kilidi açıldığında aşağı sallanır.

K52. BACA

Kalenin dik eğimli çatısından çıkıntı yapan, tepesinde beş fit çapında, cılız bir duman bacası, çatının zirvesinin otuz fit yukarısında yükseliyor. Demir uçlu kapak taşından dumanlar fışkırıyor.

Baca 60 fit aşağı, K37 alanındaki yanan şömineye götürür. Bacada turuna başlayan canlı 3 (1d6) yangın hasarı alır.

K53. ÇATI KATI

Yağmur, sarkık, eğimli çatıya sıçrıyor. Şimşek çakmaları, çatının uç tepelerine tünemiş gargoylları aydınlatıyor, korkunç bakışları yaklaşık yüz otuz fit aşağıda ki avluya sonsuza kadar sabitlenmişti.

Bir karakter çatıyı geçmeye çalışırsa, şunu okuyun:

Eski çatı kiremitlerinden bazıları kolayca ayağının altından kayarak sisle örtülü karanlığa düşüyor. Düşen her kiremit, aşağıdaki siperin veya avlunun kaldırım taşlarına çarptığında içi boş bir ses ile yankılanır.

Bir karakter çatıyı geçmek için DC 15 Dexterity (Acrobatics) kontrolünde başarılı olmalıdır. Karakter süründüğünde kontrol otomatik olarak başarılı olur. Kontrol 5 veya daha fazlası ile başarısız olursa, karakter çatının kenarından kayar ve kale korkuluğuna 40 fit (alan K46) düşer.

K54. TANIDIK ODA

Bu yirmi fit karelik odanın alçak tavanı size baskı yapıyor. Yırtık ve kırık kanepeler yığınlar halinde, gelişigüzel dağılmış halde. Derin pençe izleri parke mobilyaları kaplıyor ve bir zamanlar yemyeşil döşeme parçalara ayrılmış. Döküntülerin arasındaki karanlık gölgelerden, üç çift yeşil göz size bakıyor.

Üç kedi, K56 bölgesindeki cadıların familiar’larıdır. Eğer familiar’lar buradaki karakterleri görürlerse, cadıları karakterlerin varlıkları konusunda uyarırlar.

K55. ELEMENT ODASI

Dış duvarı kulenin şeklini takip edecek şekilde kıvrılan bu büyük odanın tavanını ağır kirişler destekliyor. Loş ışık, kare biçimindeki çelik kafesli pencerenin vitraylı camından odaya süzülüyor. Odanın dört bir yanında birkaç masa duruyor, üzerlerinde yığınlar halinde etiketli cam kavanozlar ve şişeler bulunuyor.

Etiketli cam kaplar, cadıların zehirli karışımlarında ve ritüellerinde kullandıkları çeşitli unsurları barındırır. Etiketler "Newt'in Gözü", "Yarasa Kılı", "Salyangoz Kalpleri" ve "Kurbağanın Nefesi" gibi öğelerin isimlerini barındırıyor. Şişeler ve kavanozlar arasında sihirli iksirler yok.

Vitraylı pencereler demir menteşelerle donatılmıştır ve açılabilir. Şu anda içeriden kilitli durumdalar. Bir karakter bir pencere açıp onu açık bırakırsa, kulenin dış duvarının etrafında sürünen bir ***vampire spawn*** açık pencereyi fark edip araştırma olasılığı yüzde 50 dir.

Odayı araştıran karakterler, tozda çok sayıda çizme izi ve ayrıca odanın kuzeydoğu köşesinden en doğudaki kapıya açılan yerdeki tozda kısa bir iz görür. Zeminden kapıya doğru ağır bir şey sürüklenmiş gibi görünüyor.

Katın kuzeydoğu köşesinde gizli bir tuzak kapısı var. Tozun içinden geçen iz nedeniyle, tuzak kapısı bir yetenek kontrolü yapılmadan bulunabilir. Kapağa üç kez dokunmak veya vurmak, gizli bir mandalı serbest bırakır ve kapağın aşağı doğru sallanmasına neden olur. K51 bölgesi aşağıda yer almaktadır. (Karakterlerin kapıyı açmanın hilesini anlamasına izin verecek bir yetenek kontrolü yoktur. Bu bilgiyi cadılardan veya belki de bir divination büyüsü veya benzeri bir büyü kullanarak alabilirler.)

K56. KAZAN

Bu odanın kapısının dışında duran karakterler, içeriden gelen keskin bir kokunun kokusunu alabilirler.

Bu odadaki cadılar, karakterlerin geldiği konusunda uyarılmadıysa, karakterler korkunç kıkırdamalarını duyabilirler. Karakterler kapıyı hafifçe açarlarsa aşağıda anlatılan sahneye tanık olurlar:

Bu karanlık, basık odanın ortasındaki geniş, siyah bir kazandan yeşil renkte parıldayan buhar huzmeleri fışkırıyor. Kazanın çevresinde kirli siyah cüppeli birkaç sıska kadın var. Bu cadılar uzun tahta taburelerin üzerinde kambur oturmuş, karışık siyah saçları, sivri şapkaların altına sıkışmış gibi gözüküyor. Sırayla malzemeleri kazana fırlatıyorlar, büyülü sözler söylüyorlar ve çılgınca kıkırdıyorlar.

Cadılar karakterlerin geleceğini biliyorsa, bunun yerine aşağıdaki metni okuyun:

Bu karanlık, basık odanın ortasındaki geniş, siyah bir kazandan yeşil renkte parıldayan buhar huzmeleri fışkırıyor. Kazanı etrafını çevreleyen yedi uzun ahşap tabure var.

Bu bölgede yaşayan ***Barovian witches*** (bkz. Ek D), gizemli güç (arcane power) karşılığında Strahd’ın hizmetine yemin ettiler. Karakterler geldiğinde, K50 alanında karşılaşılan ve mağlup edilenler hariç olmak üzere yedi cadı mevcuttur. Cadılar karakterleri bekliyorsa, görünmezlik (invisibility) büyüleri yaparlar ve kazanın avlarını içeri çekmesini umarak odanın köşelerinde sessizce dururlar. Büyüleriyle menzilli saldırıyı tercih etseler de kendilerini değiştirerek (alter self) sihirli pençeler oluşturabilirler.

Kazan, aynı zamanda uygun komut kelimesini (“Gorahl”) söyleyen biri tarafından dokunulduğunda, içine yerleştirilen herhangi bir sıvıyı sihirli bir şekilde ısıtır ve 3 saat boyunca sıcak kalır veya komut kelimesi kazandan 5 metre içinde biri tarafından tekrar söylenene kadar. Kazanın özelliği kullanıldıktan sonra, kazan bir sonraki şafağa kadar tekrar aktive edilemez.

Yakalanan cadılar, hayatları ve özgürlükleri karşılığında bilgi alışverişinde bulunacak ve kazanı etkinleştirmek ve devre dışı bırakmak için komut kelimesini söylemeye zorlanabilir. Ayrıca K55 alanındaki kapak kapısının nasıl açılacağını da biliyorlar.

HAZİNE

Her cadı kendi yaptığı bir potion of healing taşır. Bir iksirin "bozuk olma" ihtimali yüzde 30'dur, bu durumda aslında bir zehir iksiridir.

Girişten görülmeyen, kazanın arkasındaki küçük bir masada, açık bir büyü kitabı bulunuyor, görüntüsü parçalanmanın eşiğinde gibi. Kitap kötüdür. Ona dokunan ya da kitaba sahip olmak için alıp turunu başlatan herhangi bir kötü olmayan yaratık 5 (1d10) psişik hasar alır. Kitap aşağıdaki büyüleri içerir:

1. level: burning hands, charm person, detect magic, find familiar, fog cloud, mage armor, protection from evil and good, ray of sickness, sleep, Tasha's hideous laughter, unseen servant, witch bolt

2. level: alter self, arcane lock, cloud of daggers, darkness, enlarge/reduce, invisibility, knock, misty step

K57. KULE ÇATISI

Altmış fit çapındaki kule çatısı mazgallı siperlerle çevrilidir. Bu kule ile kuzeydeki biraz daha uzun kule arasındaki boşluğu parmaklıksız ince bir taş köprü kaplıyor. Doğuda, Ravenloft'un yüksek kulesi, özgürce gökyüzüne doğru uzanıyor. Gökyüzündeki simsiyah, kaynayan bulutlar yeryüzüne üzerlerindeki yağmuru boşaltıyorlar.

Avlu 190 fit aşağıda, kalenin çatısı 80 fit aşağıdadır. Taş bir korkuluk, kuleye inen taştan döner bir merdiveni çevreler.

K58. KÖPRÜ

Bu ince taş köprüde kuvvetli bir rüzgar esiyor. Köprünün eski Demir korkulukları yıllar önce paslanarak köprünün tutamaksız kalmasına neden olmuş.

Köprü, K20 ve K57 alanlarını birbirine bağlar. Rüzgar, yaratıkları köprüden düşürecek kadar güçlü değildir, ancak köprüde dururken hasar alan bir yaratık, DC 10 Dexterity kurtarma atışında başarılı olmalı veya kalenin çatısına 60 fit düşmelidir.

K59. YÜKSEK KULE ZİRVESİ

Karakterler kulenin zirvesine ulaşmak için merdivenlerden çıkarsa, şunu okuyun:

Sarmal merdiven nihayet şaftı çevreleyen beş fit genişliğindeki bir taş yürüyüş yolunda sona eriyor. Kulenin en yüksek katının ortasında, on beş fit çapında bir delik Ravenloft'un soğuk kalbine bakıyor. Soğuk hava, şafttan dışarı fışkırıyor ve içinizde bir ürperti oluşturuyor. Ok yarıkları duvarları çevreliyor ve eskiyen kirişler dik, koni şeklindeki bir çatıyı destekliyor. Bir kiriş ve çatının bir kısmı çökerek fırtınalı gökyüzünü görebileceğiniz bir boşluk yarattı.

Zemindeki delik, kale yer altı mezarlarına (K84 alanı) 450 fit kadar inen kapalı bir şaftın (alan K18a) ağzını oluşturur.

PLDLWICK II

Kirişlerde saklanan ***Pidlwick II***'dir (Ek D'ye bakınız). Bir karakter, Pidlwick II'nin Dexterity (Stealth) kontrolünü karşılayan veya aşan bir pasif Wisdom (Perception) puanıyla görür. Pidlwick II tespit edilirse şunu okuyun:

Kirişlerin arasında bir şey gizleniyor- küçük, cılız, bir çocuktan çok büyük olmayan bir adam. Bir şimşek çakması, cadılar bayramı balkabağı feneri gibi boyanmış yüzünü aydınlattıyor.

Yüz boyası ve aptal kostümü giyen minyon bir adam gibi görünse de Pidlwick II aslında yeraltı mezarlarına gömülmüş olan gerçek hayattaki Pidlwick'in, saat kadranlarından yapılma bir büstüdür. Yüzündeki koyu boya is ile yapılmıştır.

Karakterler parlak ışıkta Pidlwick II'yi görürse, şunu okuyun:

Küçük bir adama değil, taklit bir şeye baktığınız çok açık. Bu şey etten ve kemikten bir yaratık değil, dikişli ve mafsallı bir çerçeveye sıkıca sarılan boyalı deriden yapılmış bir yapı. Dişlilerin yumuşak bir şekilde döndüğünü ve klik seslerini duyabiliyorsunuz.

Pidlwick II konuşamıyor ve ifadeli bir yüzü yok, bu yüzden iletişim kurmak için çoğunlukla el hareketlerine ve basit çizimlere güveniyor. Genel dili (Common) anlıyor ama okuyamıyor veya yazamıyor.

Karakterler otomata nezaket gösteriyorlarsa, onlara eşlik eder ve yardımcı ve eğlenceli olmak için elinden gelenin en iyisini yapmaya çalışır. Kalenin etrafındaki yolu bilir ve sessiz bir rehber olarak hizmet edebilir.

Bir veya daha fazla karakter Pidlwick II'ye karşı kaba davranırsa, onlara karşı sessiz kızgınlığı artar ve bir noktada grup bir merdivenin tepesindeyken, rahatsız eden üyelerinden birini merdivenlerden aşağı iter. Hedef, DC 10 Dexterity kurtarma zarında başarılı olmalıdır yada düşülen her 10 fit başına 1d6 bludgeoning hasarı alarak merdivenin dibine düşer.

K60. KUZEY KULESİ ZİRVESİ

Karakterler bu alana merdivenlerden çıkarak gelirlerse, şunu okuyun:

Merdivenler, duvarlara tutturulmuş kelepçeler bulunan karanlık ve kasvetli bir odada son buluyor. Odanın ortasında deri tutamaklara sahip ahşap çerçeveli bir yatak var. Karyolanın dibinde arma işlemesi olan, demirden, kapalı bir sandık bulunuyor.

Tavandaki bir kare kapağa kadar ahşap bir merdiven çıkıyor.

Minik su akıntıları, kare kapağın çürümüş ahşabından damlayarak merdivenin tabanı etrafında bir su birikintisi oluşturuyor.

Buradaki tavan 9 fit yüksekliğinde. Kelepçeler paslanmıştır ve duvarlardan kolayca sökülebilirler. Tavandaki kare kapak kulenin çatısına (alan K60a) çıkar.

Demir sandığın kapağına işlenen arma, Strahd'ın aile armasıdır. (Oyunculara Strahd'ın armasını sayfa 239'da gösterin.) Cyrus Belview (bkz. Bölge K62) sandığı saklamak için buraya sakladı.

HAZİNE

Demir sandık kilitli ve anahtarı Cyrus Belview ile K62 alanında.

Sandık, ipek bir yastığın üzerinde duran bej mücevherli altın bir taç (2.500 gp değerinde) içerir.

TELEPORT HEDEFİ

K78 bölgesinden bu bölgeye teleport yapan karakterler odanın ortasına gelir.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız burada bir hazinenin olduğunu ortaya çıkarsa, demir sandığın içindedir.

Kart okumanız bu alanda Strahd ile bir karşılaşma olduğunu gösteriyorsa, o demir sandığın yanında duruyor

.

K60A. KUZEY KULESİ ÇATI KATI

Kule çatısının üzerinde soğuk bir rüzgar esintisi sizi selamlıyor. Yirmi fit çapında taş siperlerden oluşan bir halka ile çevrelenmiş yağmurla kaplı kaldırım taşları bulunuyor. Yukarıdaki fırtına bulutları birdenbire Strahd'ın korkunç görüntüsünü oluşturuyor. VE ardından yüz binlerce yarasa açık ağzından çıkıp kuleye inerken korkunç bir inilti çıkarıyorlar.

Çatıda kalan karakterler, 3 turda gelen on yarasa sürüsüyle (***swarms of bats***) karşılaşırlar. Karakterler kuleye inerlerse, yarasalar onu takip etmez ve bunun yerine yüksek kuleye uçar (K59 alanı), merkez şaftından alçalır (K18a alanı) ve yer altı mezarlarında (K84 alanı) tünerler.

Avlu 260 fit aşağıda ve iç kalenin çatısı 130 fit aşağıda.

KÖTÜ KEHANET AMBARI

K61'den K72'ye kadar olan alanlar için kalenin 11. haritasına bakın.

K61. ASANSÖR KAPANI

Bu karşılaşmayı gerçekleştirmeden önce K31 alanına ve beraberindeki Asansör Kapanı şemasına bakın.

Bu tozlu, 10 fit genişliğindeki, 30 fit uzunluğundaki koridorun üstünde 10 fit yükseklikte düz bir tavan var. Güneyde, ağlarla dolu bir merdiven karanlığa doğru kıvrılıyor. Salonun kuzey ucu ahşap bir kapıyla bitiyor.

Bu koridorun ortasındaki zeminin 10 fit karelik kısmına (haritada T olarak işaretlenmiştir) en az 400 pound basınç uygulandığında veya K31 alanındaki kol kaldırıldığında tetiklenen bir asansör tuzağı içerir.

Koridorun aşağısına doğru, yakın bir düzen içinde hareket eden bir grup maceracı kesinlikle tuzağı tetikleyecek kadar ağırdır.

Koridoru geçerken tuzak arayan ve bir DC 15 Wisdom (Perception) kontrolünde başarılı olan bir karakter, orta bölümün koridorun geri kalanına bağlı olmadığını düşündüren zemindeki, duvarlardaki ve tavandaki girintileri tespit eder. Başarılı bir DC 15 Intelligence (Investigation) kontrolü yapan bir karakter, tuzağın bu konumdan devre dışı bırakılamayacağını fark eder.

Salonun ortadaki 10-foot’luk bölümü, geçidin bir parçası gibi görünmesi için kuzeye ve güneye açılan, akıllıca gizlenmiş bir asansör bölmesidir. Tuzak tetiklendiğinde, bölmeyi kapatmak için şimşek hızında tavandan düşen iki çelik kapı, tuzağı tetikleyen yaratıkları hapseder. Daha sonra, kapalı asansör, 20 fit genişliğinde, 170 fit yüksekliğindeki bir şaftın (K31a bölgesi) batı yarısında ki, dönen dişlilerin ve çıngırdayan zincirlerin seslerine doğru ilerler. Büyülü uyku gazı, yükselerek bölmeyi doldurur ve içeride hapsolmuş bir yaratık, bu uyku büyüsünden etkilenmemek için DC 15 Constitution kurtarma zarında başarılı olmalı veya sleep büyüsünün efektindeki gibi bilinçsiz düşmelidir.

Asansörün yükselmesi için, kalın zincirlerle asılı 10 foot’luk bir granit küp şaftın doğu yarısına inerek ağırlık görevi görür. Büyük blok, asansörün durduğu yere bitişik, 10 fit’e 10 fitlik açık boşluğu doldurarak şaftın dibine yavaşça iner. Blok binlerce ton ağırlığındadır ve dibe indiğinde yerde ki her şeyi toz haline getirir.

Asansör yükselmeye başladığında, kapıları yerine kilitlenir ve kaldırılamaz. Şaftın duvarları asansör bölmesiyle neredeyse aynı hizadadır; girişler ve şaft duvarları arasında yalnızca birkaç inç boşluk vardır.

Asansörde mahsur kalan tüm canlılar (bilinçsiz olanlar dahil) inisiyatif atmalıdır. Bölme, şaftın tepesine 1 turda ulaşır ve K47 alanının hemen altında durur. İçerideki her yaratığın, bölme tam olarak durmadan önce harekete geçmek için bir turu vardır. Atılan inisiyatif zarları, yolcuların hareket sırasını belirler. Bilinçli parti üyeleri, istedikleri eylemi gerçekleştirebilirler. Bir çıkış yolu arayabilir, uyuyan parti üyelerini uyandırabilir, büyü yapabilir veya başka eylemlerde bulunabilirler. Bilinçsiz olanlar hiçbir şey yapamaz.

Asansörün tavanını aramak için bir eylem kullanan bir karakter, başarılı bir DC 10 Wisdom (Perception) kontrolü ile gizli bir çıkış kapısı bulur. Çıkış kapısı aşağı doğru açılır.

Şaftın tepesine ulaştığında asansörün tepesindeki herhangi bir yaratık, şaft ile tavanın arasında ezilmekten kurtulmak için başarılı bir DC 15 Dexterity kurtarma atışı yapmalıdır. Karakter başarısız bir kurtarmada 44 (8d10) bludgeoning hasarı, başarılı bir kurtarmada yarısı kadar hasar alır. Asansör durduğunda kapıları geri çekilir.

Asansör, K31 alanındaki kol "aşağı" konuma getirilene kadar şaftın üst kısmında kalır. Bu olduğunda, tuzak 1 turda sıfırlanır: girişler aşağı iner ve asansör bölmesi, taş blok şaftın tepesine yükselirken şaftın altındaki koridordaki yerine iner. Asansör dibe ulaştığında kapıları yeniden yükselir.

GELİŞME

Asansör hareketinin sesi kale boyunca duyulabilir. Asansör kompartımanında mahsur kalan veya uyuyan karakterler, K47 alanındaki tuzak kapısı ile onlara ulaşabilen Strahd için kolay bir av olur.

K62. HİZMETLİLER SALONU

Bu salona ölümcül bir sessizlik hakim. Ağır kirişler, on fit yüksekliğindeki sarkıt tavanı destekliyor. Sis zeminde ki 3 fitten daha alçak olan her şeyi gizliyor. Karanlık bir figür koridorda size doğru ilerlerken, odanın üzerinde dev bir gölge dalgalanıyor.

Yaklaşan figür Cyrus Belview, melez-halk (***Mongrelfolk***) (bkz. Ek D) ve Strahd’ın sadık hizmetkarıdır. 4 fit, 9 inç (1.45cm) boyundadır ancak kambur duruşu nedeniyle daha kısa görünüyor. Keskin İşitme ve Koku özelliğine sahiptir. Yüzünün sol tarafı kertenkele pullarıyla kaplıdır ve kulakları panter kulağı gibidir. Sol ayağı ördeğin perdeli ayağına benziyor ve kollarında siyah köpek kürkünden yamalar vardır.

Koridordaki ışık, Cyrus'un arkasında duran yerdeki bir fenerden geliyor. Karakterlerin kendi ışık kaynakları varsa, Cyrus onları görür, ancak önce saldırmaz.

Boynuna demir bir anahtar ve cilalı insan gözü ile donatılmış dekoratif bir ahşap kolye sarkan bir sicim ip takıyor. Anahtar, K60 alanındaki demir sandığın kilidini açar. Tahta kolye, Cyrus'a gece cadısı Morgantha tarafından Strahd'da casusluk yapabilmesi için verilen bir cadı gözüdür (*hag eye*) (bkz. Bölüm 6). Cyrus kolyenin büyülü olduğunu bilmiyor. Cadı gözü hakkında bilgi için Monster Manual'daki hags girişindeki "Hag Covens" kenar çubuğuna bakın.

Zavallı yaşlı Cyrus belli ki deli. Ustaya sayısız yıllar boyunca hizmet etmiş ve kendisini ona adamıştır. Cyrus, karakterleri "kuledeki odalarına" (K49 bölgesi) çekmeye çalışır. Karakterler hangi odadan bahsettiğinden emin değilse, onları oraya götürmeyi teklif ediyor.

Karakterler Cyrus'u takip ederse, onları güney kapısından K61 alanına götürürken ona yakın olmalarını söyler ve kasıtlı olarak oradaki asansör tuzağına çeker. Cyrus, asansör bölmesi şafta (K31 bölgesi) tırmanırken uyku gazına kapılmamak için elinden gelenin en iyisini yapmaya çalışır ve kurtarışta avantaja sahiptir. Asansör bölmesi boşluğun tepesine ulaştığında hala bilincinin olduğunu varsayarak, Cyrus tuzak kapısını K47 alanına çıkar veya karakterleri K49 alanına götürür ya da bilinçsizlerse onları oraya sürükler. Cyrus, "ustanın kısa süre sonra burada olacağının" bilincinde olan karakterleri temin ettikten sonra, alt kata, mutfağa (K65 bölgesi) geri döner.

Karakterler odalarına gitmezlerse, Cyrus başını sallar ve K65 bölgesindeki akşam yemeğini hazırlama işine geri döner. Karakterler anahtarını alırsa, "Usta bundan memnun olmayacak!" der ve inlemeye ve kafasını tokatlamaya başlar, açıkça üzgündür. Başarılı bir DC 10 Charisma (Intimidation) kontrolü, anahtarın amacını, demir sandığın yerini ve sandığın içeriğini ifşa etmesi için yeterlidir.

Cyrus, tehdit edilmediğinde, net bir neden olmadan zaman zaman kendi kendine kıkırdar. Ayrıca en uygunsuz anlarda kötü şakalar yapmayı sever.

Kuzey duvarının doğu ucundaki merdivenler K23 alanına çıkmaktadır.

Doğu duvarı boyunca, K63 bölgesine giden yolu kapatan paslı ama sağlam bir demir parmaklıklı kale kapısı var. (Karakterler demir parmaklıklar arasından gözetleme yaparlarsa, K63 alanı için kutulu metni okuyun.) kale kapı demir çubukları 1 inç kalınlığındadır ve 4 inç aralıklıdır. Kale kapısı, başarılı bir DC 20 Strength kontrolü ile kaldırılabilir.

Salonun batı ucundaki çift kapılar çelik bantlı ağır kalaslardan yapılmıştır. K67 alanına açılıyorlar.

K63. ŞARAP MAHZENİ

Kemerli taş yapı, bu şarap mahzeninin üzerinde alçak, nemli bir tavan oluşturuyor. Duvarları büyük fıçılar kaplıyor, kasnakları paslanmış ve içindekiler çoktan yere dökülmüş. Birkaç aç fare burada yuva kurmuş ama aniden belirmenizin ardından gölgelere çekildiler.

Fareler zararsızdır. Cyrus Belview (bkz. Alan K62) onlara evcil hayvan gibi davranır.

Odayı arayan karakterler, batı duvarının güney ucunda bir çatlak bulur. Çatlak yarım inç genişliğinde, 5 inç uzunluğunda ve 12 inç derinliğindedir; K18 alanına götürür.

ŞARAP FIÇILARI

Buradaki on iki büyük fıçıdan her biri, ağır bir tahta destek ile yan taraflarına yaslandırılmıştır. Üç fıçı kuzey duvarına, altısı doğu duvarına ve üçü de güney duvarına dayanıyor. Her fıçının üstüne, şarap imalathanesinin adını-Wizard of Wines (şarap büyücüsü)- ve fıçıdaki şarabın adını gösteren dekoratif yazılar yazılmıştır.

**Kuzey Fıçıları.** Bu fıçıların üçü de çürümüş ve boş. Şarabın adı Champagne du le Stomp.

**Doğu Fıçıları.** Bu fıçılardan beşi çürümüş ve boş. Her birinin üzerinde yakılan şarap adı Red Dragon

**Çatlak.** Altıncının içini kaplayan sarı bir küf parçası (Dungeon Master's Guide'ın " Adventure Environments" başlıklı 5. bölümdeki " Dungeon Hazards" kısmına bakın). Fıçıyı yakından inceleyen ve bir DC 13 Wisdom (Perception) kontrolünde başarılı olan bir karakter, fıçı tahtaları arasındaki çatlaklarda sarı küf görür. Bu fıçı parçalanırsa, sarı küf bir spor bulutu salar.

**Güney Fıçıları.** Bu fıçılardan ikisi çürümüş ve boş. Her birinin üzerinde yakılan şarap adı Mor Üzüm ezmesi No. 3'tür. Ortadaki şarap, fıçı kırılırsa fışkıran morumsu ***black pudding*** yuvasıdır.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanızda bir hazinenin burada olduğu ortaya çıkarsa, bu hazine kuzey duvarı boyunca Cyrus Belview tarafından gizlenmiş boş fıçılardan birinin içindedir.

K64. MUHAFIZ MERDİVENİ

Rüzgarın uzun, içi boş iç çekişi, özelliksiz olan bu merdivene bir tür hayat veriyor.

Merdiven, K68 alanında başlar ve K13 bölgesini geçerek K46 alanına gider.

K65. MUTFAK

İçinde duman tüten bu sıcak odanın içini iğrenç bir çürüme kokusu dolduruyor. Odanın ortasındaki alevli ateş çukurunun üzerinde kocaman bir çömlek fokurduyor, yeşil, çamurlu içeriği çalkalanıyor. Uzak duvarı, çok sayıda büyük pişirme aletinin asıldığı mandallar kaplamış- bunlardan bazıları kolayca işkence aleti olarak kullanılabilir.

Bir karakter çömleğe bakarsa, köpüren derinliklerden üç insan ***zombi*** kalkar ve saldırır. Zombiler yavaş yavaş kaynatılarak yok ediliyorlar ve her birinin sadece 13 Hp’si kaldı. Zombiler saldırdığında Cyrus Belview (bkz. Bölge K62) mevcutsa, ağır bir sopayı kapar ve onları çömleğe geri koymaya çalışır. Cyrus, eskiden olduğu gibi bir aşçı olmadığını ve yemeklerinin bugünlerde kontrolden çıkma eğiliminde olduğunu açıklıyor.

K66. BUTLER'İN ODASI

Bu yirmi fit karelik oda, duvardan duvara dağınıklıkla doludur. Uzun, sarkan bir yatak, Rabenschrei Kalesi'ni tasvir eden devasa, solmuş bir duvar halısının altında duruyor. Tozlu fenerler çeşitli yerlere konmuş ve parlak perdeler odanın etrafına gelişigüzel bir şekilde asılmış. Binlerce hurda parçası zemini kaplıyor. Kırık kılıçlar, kırılmış kalkanlar ve miğferler her yerde yığınlar halinde yatıyorlar.

Cyrus Belview (bkz. Bölge K62) bu odayı ini olarak kullanır. Burada değerli hiçbir şey yok.

Cyrus partide ise, karakterler onun eşyaları okşadığını ve kendi kendine kıkırdadığını fark eder. Cyrus, yıllardır ölü maceracıların ekipmanlarını topluyor. Strahd karakterlerle anlaştıktan sonra koleksiyonuna eklemeyi dört gözle bekliyor.

K67. KEMİK SALONU

Bir zamanlar kale muhafızları için bir yemekhane olan bu oda, artık topraktan yoksun bırakılmıştır (Dungeon Master's Guide, "Adventure Environments" başlıklı 5. bölümdeki " Wilderness Hazards" bölümüne bakın).

Koyu lekeler bu alanın zeminini kaplamış. Kırılmış ve hırpalanmış büyük meşe masalar oyuncak gibi odanın etrafına dağılmış, ezilmiş ve parçalanmış. Bunların yerini tamamen insan kemiklerinden yapılmış mobilyalar alıyor.

Duvarlar ve yirmi fit yüksekliğindeki tonozlu hücre, solmuş veya zaman aşımına uğramış sıvalar nedeniyle değil, ancak odaya katedral benzeri bir nitelik kazandıran, morbid bir dekoratif tarzda düzenlenmiş kemikler ve kafatasları ile süslendikleri için hastalıklı bir sarı renktedir. Bu mezarın köşelerinde dört muazzam kemik tümseği bulunuyor ve bu höyüklerden, odanın ortasındaki kemiklerden yapılmış uzun bir masanın üzerinde tavandan sarkan bir kemik avizesine kadar uzanan kafataslarından oluşan çelenkler vardır.

Masayı kemikten yapılmış ve dekoratif kafataslarıyla süslenmiş on sandalye çevreliyor ve daha çok kemikten yapılmış süslü, kase şeklindeki bir kap masanın üstünde duruyor.

Kuzey ve güneydeki kapılar kemikle kaplanmıştır, ancak doğu duvarının ortasındaki çelik bantlı çift kapı normaldir. Bu doğu kapısının üzerine bir ejderhanın kafatası monte edilmiştir.

Cyrus Belview (bkz. Bölge K62) bu muazzam sanat eserini ölü hizmetkarların ve katledilen maceracıların kemiklerinden yarattı. Tamamlaması uzun yıllar aldı. Kemikler ve kafatasları gri harç ve beyaz hamurla bir arada tuturulmuş. Yerdeki koyu lekeler eski kan lekeleridir bunlar, Strahd'ın kale muhafızlarının geri kalanını yakalayıp öldürmesi neden oldu.

Doğu kapılarının üzerine monte edilen ejderha kafatası, Ravenloft Kalesi'nin kurulmasından önce Strahd ve ordusu tarafından vadide öldürülen gümüş bir ejderha olan Argynvost'a aitti (bkz. Bölüm 7). Kafatası 250 pound ağırlığında.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkarmışsa, kemik masanın üzerinde durmaktadır.

Kart okumanız bu bölgede Strahd ile bir karşılaşma olduğunu gösteriyorsa, uzun süre önce ölmüş bir düşmanın kafatasını tutarak masanın bir ucunda rahatça oturuyordur.

K68. MUHAFIZ KOŞUSU

Üç metre (ten-foot) genişliğindeki bu kemerli koridor soğuk ve nemli.

Soğuk havanın, batı duvarındaki açık bir kemerli yoldan dışarı çıkıyor gibi hissediyorsunuz.

Kemerli yol K69 alanına çıkar. Koridorun kuzey ucundaki bir kapı K67 alanına açılıyor. Güneyde, koridor yukarı doğru kıvrılan bir merdivenin (alan K64) dibinde sona eriyor.

K69. MUHAFIZ DAİRELERİ

Hastalıklı sarı renkli yosun, doğu ve batı yönünde uzanan bu soğuk, nemli, 3 metrelik geniş geçidin tavanını kaplıyor. Bu geçidin her iki yanında ki üç metre karelik oyuklarda, çürüyen karyolalar, paçavralar ve kale muhafızlarının iskelet kalıntıları var. Koridoru ölümcül bir sessizlik dolduruyor.

Sarı yosun zararsızdır. Bir veya daha fazla karakter salonun orta noktasına ulaştığında, oyuklardan on insan iskeleti (***skeletons***) çıkar ve saldırır.

K70. KRAL MUHAFIZ SALONU

Bu otuz fit karelik oda tamamen darmadağın. Dağınık mobilyalar, duvarların yakınında yığınlar halinde duruyorlar. Kırık kemikler, eğilmiş ve ezilmiş plaka zırhlarının arasında dağılmış durumdalar. Kalkanlar ve kılıçlar, sanki muazzam bir güç tarafından duvarların içlerine sokmuş gibi duvarlardan dışarı fırlamışlar.

Kuzey duvarı ile güney duvarının ortasında iki kapı karşılıklı duruyor. Doğu duvarından karanlık bir kemer çıkıyor.

Strahd bir vampire dönüştürüldükten sonra, kale muhafızlarından birkaçı bu odaya çekildi, ancak Strahd onları yakaladı ve acımasız bir şiddetle katletti. Kalkanlardan veya kılıçlardan birini duvardan çıkarmak için başarılı bir DC 10 Strength kontrolü gerekir. Burada bulunan öğelerin hiçbiri değerli değildir.

K71. KRAL MUHAFIZ DAİRELERİ

Bu karanlık geçit yirmi fit boyunca uzanır ve batıya giden bir kemerli yolu doğuya doğru yükselen bir taş merdivenle birleştirir. Kuzeyde ve güneyde, çürüyen karyolalar ve kirli paçavralarla darmadağın olmuş üç metrelik dört oyuk var. Buradaki tavanlar sarı yosun ile kaplıdır.

Sarı yosun zararsızdır. Batıdaki kemerli yolun ötesinde K70 alanı var. Doğu duvarı boyunca yukarı çıkan merdiven (K20a alanı) K20 alanına uzanmaktadır.

HAZİNE

Üç girintinin de içinde değerli hiçbir şey yok. Güneydoğudaki girintide gevşek bir kaldırım taşı, 150 ep içeren küflü bir torbanın gizlendiği zeminde gizli bir bölmeyi kapatıyor. Madeni paraların üzerinde Strahd von Zarovich'in profilli resmi var. Girintide arama yapan bir karakter, başarılı bir DC 10 Wisdom (Perception) kontrolü ile gevşek kaldırım taşını bulabilir.

K72. CHAMBERLAİN’İN OFİSİ

Bu gölgeli oda mükemmel bir düzen içinde. Sandalyesi, hokkası ve tüy kalemi dikkatlice yerleştirilmiş harika bir masa burada duruyor. Barovian armasını taşıyan mızraklar, kılıçlar ve kalkanlar karanlık, meşe panelli duvarlara düzgünce asılmış.

Başka bir yerde mağlup olmadıysa, ***Rahadin*** (Ek D'ye bakınız) burada, karakterlerin gelmesini bekliyor, böylece onları öldürebilir.

Bir gölge iblisi (***shadow demon***) de bu odaya musallat olur. Karakterler Rahadin ile karşılaştıktan sonraki rauntta iblis dışarı fırlar ve en yakın karaktere arkadan saldırır.

Karakterin pasif Wisdom (Perception) puanı iblisin Dexterity (Stealth) kontrolünü karşılamadığı veya aşmadığı sürece karakter şeytanı fark etmez. Hem Rahadin hem de gölge iblisi öldürülene kadar savaşır.

Batı duvarının kuzey ucuna gizli bir kapı yerleştirilmiştir. Karanlığa doğru inen eski, aşınmış taştan (K79 alanı) oluşan tozlu, ağla kaplanmış bir merdiveni görmek için çekilerek açılabilir.

ZİNDAN VE YERALTI MEZARLARI

K73 ile K88 arasındaki alanlar için kalenin 12. haritasına bakın.

K73. ZİNDAN SALONU

Aşağıdaki kutulu metin, karakterlerin merdiven yoluyla doğuya (alan K21) ulaştığını varsaymaktadır. Karakterler bu salona başka bir yönden girerse gerektiği gibi ayarlayın.

Merdivenler önünüzdeki kemerli bir koridoru dolduran siyah, durgun suya iniyor. Suyun yüzeyi karanlık, aynalı cam gibidir ve ara sıra tavandan düşen bir damlanın "çarpması" nedeniyle küçük dalgalanmalar oluşuyor. Yirmi fit ileride, kemerli kapılar koridorun her iki tarafından aşağıya iniyor. Kemerli girişlerin her birinde demir bir kapı kapalı duruyor ve kısmen su altında. Güney kapısının ötesinde zayıf bir yardım çığlığı duyuyorsunuz.

Su koridorda 3 fit derinliğinde ve mattır.

Koridorun her iki yanındaki basamaklar, kuzey ve güneydeki demir kapılarda son bulmadan önce 2 fit daha alçalmaktadır.

Suyun altındaki zemin beklendiği kadar sağlam değil. Ağırlığa duyarlı birkaç tuzak kapakları etrafında güvenli bir yol vardır (Alan K73'teki Tuzaklar diyagramına bakın), ancak su, kapakların nerede olduğunu görmeyi imkansız kılar. Tuzakların üstüne binen her 10 kilo ağırlık için, kapak kapısının açılma şansı yüzde 5'dir. Her bir tuzak kapısının altındaki 3 metre derinliğindeki çukur, tuzak kapısı açılır açılmaz devreye giren sihirli bir ışınlanma (teleport) kapanı içerir. Bir tuzak kapısı üzerindeki herhangi bir Orta veya daha küçük yaratık, açıldığında çukura dalar ve diyagramın da gösterdiği gibi K74 veya K75 alanındaki bir hücreye ışınlanır.

Bir karakter bir tuzağa yakalandığında, salondaki diğer karakterler, tuzaktaki karakterin etrafında bir hava ve su patlaması görürler (çukurda hapsolmuş hava, kapak açıldığında aniden salınır).

Tuzaktaki karakter aniden gözden kaybolur. Hemen ardından, tuzak kapısı suda yavaşça dağılan bir girdap bırakarak kapanır. 24 saat geçene kadar tekrar açılmaz ve bu noktada ışınlanma tuzağı yeniden yüklenir.

Işınlanma tuzaklarının kurbanı olan karakterler, demir çubuklarla kapatılmış ve 5 fit yüksekliğinde ki siyah su altında kalmış olan zindana (K74 ve K75 bölgeleri) ışınlanır.

K74.KUZEY ZİNDAN

Bu salonu K73 bölgesine bağlayan paslı demir kapı, 5 fit suya batmış ve açılması için başarılı bir DC 10 Strength (Athletics) kontrolü gerektiriyor.

Küfle kaplı tavan, zindan koridorunu dolduran durgun, siyah suyun 3 metre yukarısında bulunuyor. Su beş fit derinliğinde. Girişleri demir parmaklıklarla kapatılmış on fit karelik hücreler, salonun her iki yanında sıralanıyor. Hücrelerden biri loş ışıklı.

Koridor 40 fit uzunluğunda. Her duvarda dört tane olmak üzere sekiz hücre. K74h hücresinden ışık yayılıyor.

4 inç aralıklı 1 inç kalınlığında paslı demir çubuklardan oluşan menteşeli bir kapı, 6 inç aralıklı yatay çapraz çubuklarla her bir hücreyi kapatır. Her kapı bir demir kilit ile donatılmıştır. Hırsızlık araçlarını kullanan bir karakter, 1 dakika harcar ve başarılı bir DC 20 Dexterity kontrolü yaparsa kilit açılır. Karakter kilidi hücrenin içinden açmaya çalışıyorsa kontrol dezavantajlı olarak yapılır. Kontrol başarısız olursa, karakter tekrar deneyebilir.

Bir karakter, bir eylemi kullanarak ve bir DC 25 Strength kontrolünde başarılı olarak parmaklıklı bir kapıyı açmayı başarabilir.

Strahd, burada herhangi bir karakterin tuzağa düşüp düşmediğini görmek için ara sıra zindanı ziyaret eder. Sis formu alarak hücreye girebilir.

K74A. UNUTULMUŞ HAZİNE

Bu hücre, K73 bölgesindeki bir ışınlanma tuzağına bağlıdır. Hücreye giren karakterler, ayaklarının altında ki bozuk paraları hissedebilirler.

**Hazine.** Bu hücrenin zeminine dağılmış olan 3.000 ep. sikkelerin üzerinde Strahd von Zarovich'in resmi var. Bir karakter her dakika yüz ep. toplayabilir.

K74B. UNUTULMUŞ HAZİNE

Bu hücrenin paslı kapısı hafifçe açılıyor.

Hücreye giren karakterler, ayaklarının altında ki bozuk paraları hissedebilirler.

**Hazine.** Bu hücrenin tabanına dağılmış olan 300 pp. sikkelerin üzerinde Strahd von Zarovich'in resmi var. Bir karakter her dakika yüz pp. toplayabilir.

K74C. ÇÜRÜMÜŞ CESETLER

Boş hücrenin parmaklıklarına yapışmış, deri zırh giyen erkek yarı elfin çürüyen cesedini görüyorsunuz.

Bu hücre, K73 bölgesindeki bir ışınlanma tuzağına bağlıdır.

**Hazine.** Cesed aranırsa, kılıflı bir uzun kılıç ve biri beş değerli taş (her biri 50 gp) ve diğeri bir potion of heroism içeren iki kemer kesesi bulunur.

K74D. BOŞ HÜCRE

Bu hücre ilgi çekici hiçbir şey içermiyor.

K74E. YOLCULUĞUN SONU

Bu hücre, K73 bölgesindeki bir ışınlanma tuzağına bağlıdır.

**Gizli Kapı.** Gizli bir kapı, bu hücrenin kuzey duvarında zeminden 5 fit yukarıda. Gizli kapı bu taraftan knock büyüsü veya benzeri sihir kullanılmadan açılamaz. Gizli kapının arkasında yukarı doğru eğimli cilalı siyah mermerden bir oluk vardır (bölge K82).

K74F. BOŞ HÜCRE

Bu hücre ilgi çekici hiçbir şey içermiyor.

K74G. GRAY OOZE

Bu hücrenin zeminine yapışmış Gray Ooze, giren her şeye saldırır. Su altındayken, Ooze görünmezlik büyüsü etkisinde gibidir.

K74H. KAYIP UZUN KILIÇ

Hücrenin arkasına yakın bir yerde suyun altında parlayan bir kılıç görüyorsunuz.

Bu hücre, K73 bölgesindeki bir ışınlanma tuzağına bağlıdır.

**Hazine.** Sualtındaki parıltının kaynağı, lawful good +1 short sword dur. (Intelligence 11, Wisdom 13, Charisma 13). 120 fitlik bir menzile kadar işitme ve normal görüşe sahiptir. Onu taşıyan ya da kullanan yaratığa duygu aktararak iletişim kurar.

Kılıcın amacı kötülükle savaşmaktır. Kılıç aşağıdaki ek özelliklere sahiptir:

• Kılıç, 3 metrelik bir yarıçap içinde sürekli olarak parlak ışık saçar ve 3 metre daha loş ışık verir. Bu ışık ancak kılıcı yok ederek söndürülebilir.

• lawful good bir yaratık 1 dakika içinde kılıca uyum sağlayabilir.

• Silahı kullanan kişi, silaha uyum sağladığında, kılıcı *crusader's mantle* büyüsünü yapmak için kullanabilir. Kılıcın bu özelliği bir kez kullanıldığında bir sonraki sabaha kadar tekrar kullanılamaz.

K75. GÜNEY ZİNDANI

Bu salonu K73 bölgesine bağlayan paslı demir kapı, 5 fit suya batmıştır ve açılması için başarılı bir DC 10 Strength (Athletics) kontrolü gerektiriyor.

Küf kaplı bir kafes, bu zindan koridorunu dolduran durgun siyah suyun 3 metre yukarısında asılı duruyor. Su beş fit derinliğinde. Girişleri demir parmaklıklarla kapatılmış 3 metrelik hücreler, salonun iki yanında sıralanmış. Hücrelerin birinden sert bir sesin "Kim var orada?" diye sorduğunu duyuyorsunuz.

Koridor 40 fit uzunluğunda. Her duvarda dört tane olmak üzere sekiz hücre. Ses, en güneydeki hücrelerden birinden gelir (bölge K75a).

K75A. MAHKUM

Güçlü bir genç adam, dişlerinin titremesini engellemeye çalışırken hücresinin parmaklıklarını kavrar. Giysileri parçalanmış ve tepeden tırnağa sırılsıklamdır.

Adam, 72 Hp’ye sahip bir kurt (***werewolf***) adam olan Emil Toranescu. Dire wolves tarafından kaleye kadar kovalanan bir Vallaki sakini olduğunu iddia ediyor. Karakterlere kendisini kurtarmaları için yalvarır ve karşılığında onlara yardım etmeyi teklif eder.

Gerçekte, Strahd kurt adam sürüsünde bölünmeye neden olduğu için Emil'i ceza olarak buraya kilitlemiştir (bkz. Bölüm 15). Strahd'a değerini kanıtlamak isteyen Emil, karakterleri özgürleştirdikleri için iyi bir fırsat çıktığında onlara saldırarak ödüllendirir. Emil’e, karısı Zuleika ile müttefik olduklarını iddia ederlerse karakterlere saldırmaz (bkz. Bölüm 15, bölge Z7). Bu durumda, kaleyi terk etmeye ve onunla yeniden bir araya gelmeye çalışır, ancak bir ayrılma fırsatı ortaya çıkana kadar karakterlerle birlikte kalır.

K75B. UNUTULMUŞ HAZİNE

Hücreye giren karakterler, ayaklarının altında ki bozuk paraları hissedebilirler.

**Hazine.** Bu hücrenin tabanına dağılmış olan 2.100 ep. sikkelerin üzerinde Strahd von Zarovich'in resmi var. Bir karakter her dakika yüz ep. toplayabilir.

K75C. BOŞ HÜCRE

Bu hücre ilgi çekici hiçbir şey içermiyor.

K75D. ÖLÜ CÜCE

Bu hücre, K73 bölgesindeki bir ışınlanma tuzağına bağlıdır. Bir cüce dövüşçünün iskelet kalıntıları hücrenin dibinde, paslı plaka zırh (plate armor) ile çevrelenmiştir. Cücenin büyülü olmayan ama kullanılabilir savaş baltası (battleaxe) yakınlardadır.

K75E. BOŞ HÜCRE

Bu hücre ilgi çekici hiçbir şey içermiyor.

K75F. ÖLÜ BÜYÜCÜ

Hücrenin arka duvarına kelepçelenmiş, mavi cüppe içinde ki zayıf bir figür, cılız kolları genişçe açılmış ve başı öne doğru eğilmiş. Uzun, gri saçları ölü adamın yüzünün önünden dökülüyor.

İskelet figürü, Strahd'ın yakaladığı ve yavaşça kanını içerek öldürdüğü bir insan büyücünün kalıntılarıdır. Eti hâlâ büyücünün kemiklerinde duruyor ve vampirin dişlerinin sebep olduğu delinme izleri büyücünün boynunda görünüyor.

K75G. BARD ASILI

Hücrenin çatısına, parmaklıklı kapının kirişlerinden birine bağlı bir ipin gerildiği paslı bir demir makara var. Kasnaktan baş aşağı sallanan bir adam, üzerine tam oturmuş deri zırh içinde, güçlü vücutlu. Botları makaranın hemen altından ip ile bağlanmış, etli elleri arkasından bağlanmış ve başı suyun içinde. Hiç hareket etmiyor.

Strahd, kafasını suyun üzerinde ne kadar süre tutabileceğini görmek için bir test olarak bu insan ozan'ı tavandan sarkıttı. Adam güçsüz kaldı ve boğuldu. Hücrenin zemininde, asılı cesedin altında ezilmiş bir lir vardır.

K75H. BOŞ HÜCRE

Bu hücre ilgi çekici hiçbir şey içermiyor.

K76. İŞKENCE ODASI

Tavanı kalın, siyah ağ şeritlerine benzeyen zincirlerle süslenmiş bu elli fit karelik odada, karanlık, alçak şekiller durgun, karanlık sudan dışarı fırlıyor. Kuzey duvarına yerleştirilmiş bir balkon odaya bakmaktadır ve üzerinde iki büyük taht ve arkasında kırmızı kadife bir perde vardır.

Tavan, 3 fit derinliğindeki su yüzeyinin 17 fit üzerindedir. Kuzeydeki balkon, su yüzeyinin 7 fit yukarısında, yerden 3 metre yüksekte duruyor.

Karakterler sudaki "karanlık, alçak şekillere" yaklaşırsa şunu okuyun:

Sudaki karanlık şekiller raflar, demir bakireler, kundaklar ve diğer işkence aletleridir. Son kurbanlarının iskeletleri içlerinde yatıyor, çeneleri sessiz çığlıklarla donmuş görünüyor.

Bir veya daha fazla karakter odaya 3 metreden fazla girer girmez, altı ***Strahd zombi*** sudan yavaşça yükselir, sümüksü gri kolları sudan yukarı doğru çıkar.

K77. GÖZLEM BALKONU

Bu balkonda iki büyük tahta taht durmaktadır. Tahtların arkasında otuz fit uzunluğunda kırmızı kadife bir perde asılı.

Buradaki tavan on fit yüksekliğinde.

Oda, perdenin arkasında, merkezinde bir kapı bulunan bir duvara 10 metre daha devam ediyor.

K78. MANGAL ODASI

Bulunduğunuz odanın büyüklüğü otuz fit kare, yirmi fit yüksekliğinde düz bir tavanı var. Odanın ortasında taştan bir mangal şiddetle yanıyor, ancak uzun beyaz alevi ısı üretmiyor. Mangalın çevresinde ki kenarlarına, eşit aralıklarla yerleştirilmiş yedi fincan şeklinde girinti oyulmuş. Her girintinin içinde, bir insan göz küresinin iki katı çapında ve renkli bir kristalden yapılmış küresel bir taş var. İki taş aynı renkte değil.

Tepede, bir cücenin uzunluğunda ve genişliğinde ahşap çerçeveli bir kum saati, tavandan kalın demir zincirlerle sarkan mangalın on metre yukarısında asılı duruyor. Kumun tamamı kum saatinin üst kısmında sıkışmış, görünüşe göre dibe akamıyor. Kum saatinin dibinde ortak dilde yazılmış parlayan bir ayet görünüyor.

Çekilmiş kılıçlarla hücum etmeye hazır, iki metre boyunda demir şövalye heykelleri birbirine bakan derin girintilerde duruyor. Mangal aralarına konumlandırılmış.

İki heykel demir golemdir (***iron golems***). Her at ve binici bir yaratık olarak kabul edilir ve birbirlerinden ayrılamazlar.

Golemler hiçbir koşulda odayı terk etmeyecekler ve yalnızca belirli koşullar altında saldıracaklar (aşağıdaki “Geliştirme” bölümüne bakın).

Kum saatinin AC’si 12, Hp’si 20’dir, zehir ve psişik (poison and psychic) hasara karşı bağışıklığı ve gök gürültüsü (thunder) hasarına karşı savunmasızlığı vardır. Kum saati 0 Hp’ye düşürülürse, camı kırılarak içindeki kumun yere saçılmasına neden olur. Kum saatinin tabanındaki sihirli yazı şu şekildedir:

Ateşe bir taş atın:

Mor dağ zirvesine çıkar

Kalenin zirvesine turuncu

Kırmızı eğer irfan aradığın şeyse

Tabutların saklandığı yere yeşil

Ustanın gelinine çivit mavisi

Mavi antik büyünün rahmine

Efendinin mezarına sarı

Mangalın alevi büyülüdür ve sıcaklık vermez. Başarılı bir dispel magic (DC 16) büyüsü, alevi 1 saat boyunca söndürür. Mangal imha edilirse alev kalıcı olarak söner. Mangalın AC’si 17, Hp’si 25’dir, zehir ve psişik hasara karşı bağışıklığı ve diğer tüm hasarlara karşı direnci vardır.

Mangal kenarına yerleştirilen taşlar sırasıyla kırmızı, turuncu, sarı, yeşil, mavi, çivit mavisi ve mor renklidir. Birini mangalın içine atmak alevinin beyazdan taşın rengine dönmesine neden olur ve kum, kum saatinden dökülmeye başlar. Renkli aleve dokunan herhangi bir yaratık, renge göre belirlenen şekilde Strahd’ın etki alanındaki bir konuma ışınlanır:

|  |  |
| --- | --- |
| **Alev Rengi** | **Işınlanır ...** |
| Kırmızı | Çalışma odası (alan K37) |
| Turuncu | Kuzey kule zirvesi (alan K60) |
| Sarı | Strahd'ın mezarı (bölge K86) |
| Yeşil | Tabut üreticisinin dükkanı (bölüm 5, bölge N6f) |
| Mavi | Amber tapınağı (bölüm 13, alan X42) |
| Çivit mavisi | Saint Markovia Manastırı (bölüm 8, alan S17) |
| Mor | Tsolenka Geçidi (bölüm 9, bölge T4) |

5 tur sonra kum biter ve alevin rengi beyaza döner. Alev bunu yaptığında, kum, kum saatinin üst kısmında (kum saatinin sağlam olması şartıyla) anında yeniden belirir ve ateşe atılan taş mangalın kenarında yeniden belirir.

GELİŞTİRME

Mangal, kum saati veya golem saldırıya uğrarsa, odanın kapıları sihirli bir şekilde kapanır ve kilitlenir (tutulmadıkları veya sıkıştırılmadıkları sürece) ve golemler canlanarak saldırırlar. İlk turda golemler, atların ağızlarından çıkan zehirli nefesleriyle odayı doldururlar. (Odadaki her yaratık, her nefes saldırısı için bir tane olmak üzere iki kurtarma zarı atmalıdır.) Sonraki rauntlarda, her golem kılıcıyla bir saldırı ve toynağıyla bir slam saldırısı yapar. Odada savaşacak yaratık kalmadığında, golemler girintilerine geri döner ve kapılar açılır. Kilitli bir kapıyı açmaya zorlamak için başarılı bir DC 25 Strength (Athletics) kontrolü gerekir. Her kapının AC’si 15, HP’si 25 ve zehir ve psişik hasara karşı bağışıklığı vardır.

K79. BATI MERDİVENİ

Antik taştan yapılmış bu merdiven aşınmanın etkisiyle pürüzsüz bir hal almış. Basamaklarını kalın toz kaplıyor ve örümcek ağları geçişi tıkıyor.

Merdivenler yatay olarak 40 fitlik bir mesafe boyunca 45 derecelik bir açıyla yükselir ve 10 fit karelik bir sahanlığa çıkar (aşağıya bakın). İkinci bir merdiven, yatay olarak 30 fitlik bir mesafe boyunca benzer bir açıyla doğuya doğru devam eder ve K72 alanına açılan gizli bir kapıyla son bulur.

İNİŞ

İnişte, yıllarca toz altında gizlenmiş, bir koruma glifi var. Karakterler tozu süpürürse, başarılı bir DC 15 Intelligence (Investigation) kontrolü ile birisi glifi görebilir.

Glif, canlı bir yaratık üzerinden geçtiğinde tetiklenir. Bunu tetiklemek, bir illüzyon (major image) büyüsünü harekete geçirerek, ya K72 alanına giden merdivenlerin yarısında ya da K78 alanına giden merdivenlerin yarısında görünen bir Strahd von Zarovich yanılsamasını oluşturur, böylece vampir tetikleyici karakterin önünde görünür. "Strahd" göründüğünde, şunu okuyun:

İğrenç bir sis önündeki merdiveni dolduruyor, sonra vampir Strahd’ın formuna dönüşüyor, gözleri öfkeyle kıp kırmızı yanıyor. "Misafirperverliğiniz tükendi," diyor. "İnandığınız tanrılar artık sizi kurtaramaz!"

Karakterlere inisiyatif attırın. "Strahd" ı vuran herhangi bir saldırı veya büyü, onun bir illüzyon olduğunu ortaya çıkarır. İllüzyonun inisiyatifi 0'dır, hayali vampir şenlik ateşindeki balmumu bebek gibi kıkırdar ve erir, geride hiçbir iz bırakmaz ve glif kaybolur.

K80. MERKEZ MERDİVEN

Karakterler bu alana merdivenlerin altındaki kapıdan girerse şunu okuyun:

Kapı gıcırdayarak açılıyor ve kaba taş duvarlar arasında ki taş merdiven ortaya çıkıyor. Basamaklarda neredeyse hiç toz yok, ancak hafif bir sis yukarıdan basamaklara doğru akıyor.

Karakterler bu alana merdivenin üst kısmına girerse, şunu okuyun:

Kaba yontulmuş koridor, güneye inen taş bir merdivenle bitiyor. Kaba taş duvarlarla çevrili ve nispeten tozsuz olan bu merdivenler, alçalarak tek bir kapıyla son buluyor.

Merdivenler, yatay olarak 20 fitlik bir mesafe için 45 derecelik bir açıyla eğimlidir ve K78 ve K81 alanlarını birbirine bağlar.

K81. TÜNEL

Bu tünel, Ravenloft'un özüne (Pillarstone of Ravenloft) oyulmuş gibi.

Yüzeyi kaygan ve tavanı ancak 6 fit yüksekliğindedir. Durağan bir sis, görüşü birkaç fit ile sınırlıyor.

Taş kesme bilgisine sahip karakterler, bu pasajın Ravenloft'un diğer alanlarına kıyasla nispeten yeni bir yapı olduğunu söyleyebilir. Tünel 120 fit uzunluğunda ve doğu ucunda bir taş kapı var.

Tünelin orta noktasının yakınında bir sis tabakasının altına gizlenmiş bir tuzak var. Karakterler tuzak kapağını pasif olarak tespit edemez, ancak başarılı bir DC 20 Wisdom (Perception) kontrolünün eşlik ettiği aktif bir arama onu bulur. Kapak, demir bir çivi veya başka bir yolla kapatılmadıkça, üzerine 100 pound veya daha fazla ağırlık geldiğinde açılır. Kapak açıldığında, üzerinde duran herkes aşağıdaki mermer oluğa kayar (alan K82). Tuzak kapağı daha sonra sıfırlanır.

K82. MERMER KAYDIRAK

K81 alanındaki kapaktan bir veya daha fazla karakter düşerse, şunu okuyun:

Cilalı siyah mermerden oluşan bir oluğun içine düşüp karanlığa doğru kayıyorsunuz.

Kanal, K81 alanındaki kapaklı kapıdan tek yönlü bir gizli kapıdan su basmış bir hücreye (alan K74e) dalar. En alta kadar kayan karakterler hücreye düşerler ancak zarar görmezler. Kaydırakta tutamak bulunmaz ve sihir yardımı olmadan tırmanmak için çok kaygandır.

K83. SPİRAL MERDİVEN

Kapının arkasında karanlık bir döner merdiven bulunuyor.

Merdiven, K78 alanında başlar, K83a alanındaki bir sahanlığa tırmanır ve K37 alanına kadar yukarı doğru devam eder.

K83A. SPİRAL MERDİVEN ÇIKIŞI

K83 alanının bir uzantısı, bu iniş harita 11'de gösterilmektedir.

Bu kırk fit uzunluğundaki koridor, biri yukarı çıkan ve diğeri Ravenloft Kalesi'nin derinliklerine inen iki spiral merdiveni birbirine bağlıyor. Doğu duvarına çivilenmiş demir bir çubuğa asılı, at sırtındaki şövalyeleri kanlı bir gökyüzünün altında savaş alanında koşarken tasvir eden tozlu, on fit kare bir duvar halısı var. Önde giden şövalye siyah bir ata biniyor. Kürklü siyah bir pelerin, koyu gri bir zırh ve bir kurdun başı gibi şekillendirilmiş siperli bir miğfer giyiyor. Kılıcı güneş ışığıyla parlıyor.

Batı duvarının kuzey ucundaki merdivenler K78 alanına açılan bir kapıya inmektedir. Batı duvarının güney ucundaki merdivenler yukarı çıkarak K37 alanına açılan kapıda son bulur.

HAZİNE

Duvar halısı, Strahd'ın babası Kral Barov'u, korkunç şövalyelerini görkemli savaşa götürürken tasvir ediyor. Halı 10 pound ağırlığında ve sağlam ise 750 gp değerindedir. Parti tarafından hasar görürse, onarılmadıkça değersizdir.

K84. YERALTI MEZARLARI

Ravenloft Kalesinin derinliklerine gömülmüş eski mezarlıklar, ikiye katlanan geniş, içi boş sütunlarla desteklenen kemerli tavanları bulunuyor. Örümcek ağları küflü havada sarkıyor. Çürük atıklarla kaplı zemine yoğun bir sis yayılmış. Siyah tavan hareket ediyor.

Yeraltı mezarları, yaklaşık 110 fit doğudan batıya, kuzeyden güneye 180 fitlik bir alanı doldurur ve zemin birkaç inç yarasa gübresi ile kaplıdır. Yeraltı mezarları, 20 fit yüksekliğindeki tavanı destekleyen sütun görevi gören 10 fit kare türbeler arasında uzanan 10 fit genişliğinde kemerli yürüyüş yollarından oluşur. Alanın beş giriş ve çıkış yolu vardır:

• Crypt 1'in yanındaki kapı (alan K81 ile bağlantılı)

• Kuzeyde bir parmaklıklı kemer yolu (K85 alanına bağlanıyor)

• Güneyde parmaklıklı bir kemer yolu (K86 alanına bağlanıyor ancak ışınlanma tuzaklarıyla korunuyor)

• Doğudaki parmaklıklı kemerli yol (K87 alanına bağlanıyor)

• Batıya doğru yüksek kule merdiveni (alan K18) veya şaft (alan K18a)

Her bir türbe, yontulmuş taş bir "kapı" ile kapatılmıştır- aslında 3 fit genişliğinde, 5 fit yüksekliğinde ve 3 inç kalınlığında, sıkı oturan bir taş levhadır. Bir taş levhanın kaldırılması veya döndürülmesi, bir aksiyon ve başarılı bir DC 15 Strength kontrolü gerektirir.

Her türbe, levhanın ön yüzünde kitabesi bulunan kişi veya kişilerin kalıntılarını barındırır. Şifreler ilerleyen bölümlerde açıklanmış, yazıtları türbe numarasının altında italik olarak belirtilmiştir.

Aksi belirtilmedikçe, her bir türbe, 3 fit yüksekliğinde, üzerinde paçavra ile örtülmüş bir iskelet bulunan, 3 fit’e 6 fit’lik dikdörtgen mermerden bir sütun içerir.

Yeraltı mezarları on binlerce yarasaya ev sahipliği yapıyor. Yarasalar gündüz saatlerinde burada ikamet eder ve akşamları yüksek kulenin merkezi şaftından (K18a bölgesi) avlanmak için uçarlar. Strahd tarafından kışkırtılmadıkça veya özellikle bunu yapmaları emredilmedikçe davetsiz misafirlere saldırmayacaklardır. Haritadaki 3 metrelik bir alanda bir veya daha fazla yarasa saldırıya uğrarsa veya zararlı bir büyünün bulunduğu alanda yakalanırlarsa, o bölgede 2d4 yarasa sürüsü oluşur ve saldırır. Öldürülenleri yerine geçmek için daha fazla yarasanın geldiği bir sonraki sabaha kadar o meydanda daha fazla sürü oluşamaz.

IŞINLANMA TUZAKLARI

Görünmez ışınlanma tuzakları, 37 ve 38 numaralı türbeler arasında, 37 numaralı türbe ile bunun güneyindeki duvar arasında ve 38 numaralı türbe ile bunun güneyindeki duvar arasında yer alır. Tuzaklar, tuzaklı alanlarda bir sihir (conjuration) büyüsü aurasını ortaya çıkaran bir detect magic büyüsü dışında algılanamaz. Tuzaklar devre dışı bırakılamasa da bir tuzağa başarılı bir şekilde dispel magic büyüsü (DC 16) yapılırsa, tuzağın büyüsünü 1 dakikalığına bastırarak karakterlerin bu alanda güvenle hareket etmesini sağlar. Bir tuzak, antimagic bir alanın etkisinde iken tamamen veya kısmen bastırılır.

Bu ışınlanma tuzakları, Strahd’ın mezarının (K86 alanı) girişinin etrafında koruyucu bir halka oluşturur. Bu 10 fit karelik alanlardan birine giren herhangi bir yaratık, anında ışınlanır ve 14 numaralı türbedeki wightlardan biri ile yer değiştirir. Wight, yaratığın önceki konumunda belirir ve gördüğü herhangi bir canlıya saldırır.

TÜRBE 1

“Acı ve azap yolunda yürüyenlerin hepsi burada yatıyor”

Taş kapı bir mahzenle değil, kesme taştan bir tünelle (K81 alanı) bağlanır.

TÜRBE 2

“Artista DeSlop - Saha Tavan Boyacısı”

Bu türbenin kubbeli tavanı, rengarenk çiçek demetleri tutan İmp simgeleri ile boyanmış. Türbenin ortasındaki mermer bir levhanın üzerinde, paçavralarla örtülmüş bir iskelet yatıyor. Kemikli elinin altına tahta bir kutu sıkıştırılmış.

Kutunun kilidi açıldığında. Yedi ahşap saplı boya fırçası ve kurumuş boya içeren yedi küçük su kabağı bulunur.

TÜRBE 3

“Lady Isolde Yunk (İnanılmaz İzolde): Antika ve ithalat tedarikçisi”

Türbenin ortasındaki mermer bir levhanın üzerinde paçavralarla örtülmüş bir iskelet yatıyor. Her tarafta yığınlar, zemini kaplayan eski sepetler, mangallar, öbek halindeki duvar halıları, şamdanlar, sandalyeler, sandıklar, yemek pişirme kapları, tere setleri, perde çubukları, sürahiler, tabaklar, lambalar, parşömen kutuları, maşrapalar ve çadır kutuları var. Yığınların hiçbiri değerli görünmüyor. Kubbeli türbenin tavanında eski bir avize asılı.

Karakterler mahzeni aramak için saatler harcayabilir. Buradaki antikalar makul miktarda bozuk para getirebilse de taşıma zahmetine değmezler.

TÜRBE 4

“Prens Ariel du Plumette (Ağır Ariel)”

Karakterler bu mahzenin kapısını açarsa, şunu okuyun:

Karanlık türbede iri, çürümüş bir adamın görüntüsü oluşuyor, gözlerin vahşi bir delilik var. Sırtından büyük, yapay kanatlar açılıyor.

Prens Ariel uçmaya can atan korkunç bir adamdı. Bir koşum takımına yapay kanatlar bağladı ve cihazı sihirle güçlendirdi, ancak cihaz hala ağırlığını kaldıramadı ve Revanloft’un özüne (Ravenloft Pillarstone) ölümüne daldı. Kötücül hayalet, gördüğü karakterlere saldırır. Ariel bir karaktere sahip olmayı başarırsa, bedeni zirveye (K59 bölgesi) ulaşana kadar yüksek kuleye (K18 bölgesi) tırmanır, ardından kendisini kulenin orta şaftına (K18a bölgesi) fırlatarak "Uçabilirim!" diyerek aşağı atlar.

TÜRBE 5

“Artank Swilovich: Barovian şarap damıtıcıları loncasının arkadaşı ve üyesi”

Hafif bir şarap kokusuyla karşılanıyorsunuz. Türbenin ortasındaki mermer bir levhanın üzerinde paçavralarla örtülmüş bir iskelet yatıyor. Etrafına yığılmış, tüm zemini kaplayan binlerce boş şarap şişesi var.

Her şişenin etiketi, bunun Şarap Sihirbazı (Wizard of Wines) şaraphanesinden olduğunu gösterir ve etiket, içindeki şarabı adlandırır: Champagne du le Stomp, Red Dragon Crush veya Purple Grapemash No. 3.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkardıysa, şarap şişelerinin altına gömülüdür. Şişelerin altını arayan bir karakter, hazineyi otomatik olarak bulur.

TÜRBE 6

Saint Markovia: Her zaman ölü

Bu mezarın önündeki 10 fit karelik zemin bölümü, kuzey duvarındaki küçük deliklere gizlenmiş dört zehirli ok fırlatan bir baskı plakasıdır. (Bu tuzağın nasıl çalıştığına dair kurallar için Dungeon Master's Guide'ın "Adventure Environment" başlıklı 5. Bölümündeki "Sample Traps" a bakın.) Tuzak, ağırlık kaldırıldığında sıfırlanır ve dartlar tükenmeden önce toplam dört kez tetiklenebilir.

Crypt kapısı açılırsa, şunu okuyun:

Bu türbe gül kokuyor. Mermer levhanın üstündeki kalıntılar, bir uyluk kemiği dışında parçalanmış.

Karakterler Saint Markovia'nın kalıntılarını rahatsız ediyorsa şunu ekleyin:

Tozun üzerinde hayaletimsi bir form beliriyor, o kadar soluk ki, bir yüzünün olup olmadığı zar zor ayırt edebiliyorsunuz. Bu görüntüden zayıf fısıltılar geliyor: “Vampir yok edilmeli. Beni silahın olarak kullan. " Bununla ardından kayboluyor.

**Hazine.** Detect magic büyüsü, uyluk kemiğinin bir çağrışım (evocation) büyüsü havası yaydığını ortaya çıkarır. Saint Markovia'nın uyluk kemiği hakkında daha fazla bilgi için ek C'ye bakın.

TÜRBE 7

Bu türbenin taş kapısı yerde duruyor ve yazıt sisle örtülmüş. Türbe açılmış. Mermer bir levhanın üzerinde bir kafatası, birkaç kemik ve birkaç parça paslı zırh, her iki ucunda da çömelmiş taş Gargoyle duruyor.

Kapının üzerindeki kitabede "Endorovich (Korkunç Endorovich): Yüz savaşın kanın başaramadığını, bir kadının reddetmesi başardı" yazıyor.

Endorovich, Marya adında bir kadını seven acımasız bir asker ve kendini beğenmiş bir soylu idi, ama kadın başka bir erkeği seviyordu. Marya ve sevgilisi yemek yerken, Endorovich adamın şarap kadehine zehir koydu. Bardaklar karıştırıldı ve Marya onun yerine zehri içti. Sevgili, Marya'yı öldürmekten asıldı ve Ivlis Nehri kavşağına gömüldü (bölüm 2, bölge F). Endorovich suçluluğunu asla yenemedi ve çılgınlığı yüzünden hayatı boyunca birçok kişiyi öldürdü.

Endorovich’in ruhu gargoillerden birinin içine hapsolmuştur. Biri levhadaki kemikleri rahatsız ederse, gargoillerden biri uyanır ve saldırır. Gargoil 0 Hp’ye düşürülürse, Endorovich'in ruhu daha sonra uyanan ve saldıran ikinci Gargoille geçer. Her iki Gargoilin maksimum Hp’si 77’dir. İkinci Gargoil yok edildiğinde, Endorovich'in ruhu dinlenmeye çekilir.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkardıysa, Endorovich'in kalıntılarının altındaki gizli bir bölmede bulunuyor. Kemikleri ve tozu süpürüldükten sonra, bölme bulunabilir ve bir yetenek kontrolü yapılmadan açılabilir.

TÜRBE 8

“Düşes Dorfniya Dilisnya”

Türbenin ortasındaki mermer bir levhanın üzerinde paçavralarla örtülmüş bir iskelet yatıyor. Arka duvarda bir kraliyet ziyafeti tasvir eden güzel bir yorgan asılı.

Yorgan sihirli bir şekilde korunur, ancak değerli değildir.

TÜRBE 9

“Pidlwick - Dorfniya'nın Soytarısı”

Bir soytarının kostümünün kalıntılarını taşıyan küçük bir iskelet, mezarlığın ortasındaki küt mermer bir levhanın üzerinde yatıyor.

Pidlwick II (bkz. Alan K59) partide ise, mahzene girmeyi reddeder. Bu türbedeki levha 4 fit uzunluğundadır (her zamanki 6 fit uzunluğunun yerine). Levhanın üstündeki kemikler, Düşes Dorfniya Dilisnya'nın soytarısına aittir (bkz. Türbe 8).

**Hazine.** Karakterler, K36 bölgesindeki Pidlwick hayaletini çağırdıktan sonra bu mahzeni keşfederlerse, Pidl-wick'in kemiklerinin yanındaki mermer levhanın üzerinde küçük, düz bir ahşap kutu bulurlar. Kutuda tam bir *deck of illusions* var.

TÜRBE 10

“Sir Leonid Krushkin (Kemik kıran bay Lee): Canından daha çok mücevherini severdi”

Kuyumculuk ve paçavralarla kaplı büyük boy bir iskelet, mezarın ortasındaki uzun bir mermer levhanın üzerinde yatıyor. Levhaya yaslanmış, örümcek ağları ile sarılmış kan lekeli bir balyoz var.

Sir Lee’nin, yedi fitin daha uzun boyu vardı. Balyozu karakterleri duraklatabilir, ancak zararsız ve büyülü değildir.

**Hazine.** Sir Lee’nin iskeletinde üç adet mücevherli kolye (her biri 750 gp değerinde) durmaktadır.

TÜRBE 11

“Tasha Petrovna - Kralların Şifacısı, Batının Işığı, Hizmetkar, Arkadaş”

Yırtık pırtık rahip kıyafetleri içindeki bir iskelet, mahzenin ortasındaki mermer bir levhanın üzerinde yatıyor. Kubbeli tavan, görkemli bir güneş duvar resmi ile boyanmış.

Güneş ışığına maruz kalmaktan hasar alacak yaratıklar (vampirler gibi) bu mahzen içindeyken tüm yetenek kontrollerinde, saldırı atışlarında ve atışları kurtarmada (ability checks, attack rolls, and saving throws) dezavantaja sahiptir.

**Hazine.** İskeletin boynunun etrafına sarılmış, güneş şeklinde kutsal bir sembol var (25 gp değerinde). Kutsal sembolü alan iyi bir karakter, hayaletimsi bir kadın sesi duyar. Aşağıdaki mesajı fısıldar:

“Batıda Krezk adlı bir köyde şifacılar tarafından yaptırılan bir yerde, hiç ölmeyen güllerle dolu bir mezar var. Her şey karanlığa dönüştüğünde, ışığı çağırmak ve uzun süredir kayıp bir hazineyi bulmak için bu kutsal sembolle mezara dokunun. "

Mesaj, Saint Markovia Manastırı'ndaki bir mezar taşına atıfta bulunuyor (bölüm 8, bölge S7).

TÜRBE 12

“Kral Troisky - Üç Yüzlü Kral”

Bu türbedeki mermer levhanın üzerinde kemik yoktur, sadece kızgın bir yüz şeklinde siperliği olan çelik bir miğfer vardır.

Miğferde, insan yüzlerine benzeyecek şekilde hazırlanmış, eşit aralıklarla yerleştirilmiş üç siperlik vardır- biri üzgün, biri mutlu ve biri kızgın. Mezarın girişinden sadece kızgın bakış görülebilir. Kral Troisky, savaşta bu üç yüzlü miğferi taktı ve ona Üç Yüzlü Kral lakabını kazandırdı. Miğfer büyülü değildir ve 10 pound ağırlığındadır.

Miğferin dayandığı levha ağırlığa duyarlıdır. Miğfer levhadan 10 pound ağırlık eklenmeden çıkarılırsa, levhanın oyuk iç kısmından zehirli gaz salınır ve mahzeni doldurur. Levhayı tuzaklar için arayan ve DC 12 Wisdom (Perception) üzerinde başarılı olan bir karakter, levhanın mermer tabanına açılmış minik delikleri bulur. Gaz bu deliklerden yayılıyor.

Gaz serbest bırakıldığında türbedeki bir yaratık, DC 14 Constitution kurtarma atışı yapmalı, başarısız bir kurtarmada 22 (4d10) zehir hasarı ya da başarılı bir kurtarmada yarısı kadar hasar alır.

TÜRBE 13

“Kral Katsky (Parlak Katsky): Hükümdar, mucit ve kendini zaman yolcusu ilan eden”

Türbenin ortasındaki mermer bir levhanın üzerinde, paçavralarla örtülmüş bir iskelet yatıyor. Kemiklerin arasında, tıpalı bir boynuz kadeh, kalın bir kese ve metal ve tahtadan yapılmış tuhaf görünümlü bir asa bulunuyor. Kemiklerin üstünde, kubbeli tavandan tellerle sarkan, deri kayışlar, metal tokalar ve gergin deri kanat kanatları ile donatılmış bir dizi katlanır ejderha kanadı gibi görünen ahşap bir uçan mekanizma var.

Kapalı içme boynuzu, barut içeren su geçirmez bir barut boynuzudur ve "tuhaf görünümlü asa" bir tüfektir. Şişman kesede 20 gümüş bilye (tüfek için gümüş mermi) içerir. Ateşli silahlar ve patlayıcılar hakkında daha fazla bilgi için, Dunğeon Master's Guide'ın "Dungeon Master's Workshop" başlıklı 9. bölümüne bakın.

**Planör.** Herhangi bir Küçük veya Orta büyüklükteki insansı, ejderha kanadı planörünü giyebilir. (Kanadın takılıp çıkarılması 1 dakika sürer.) Taşıyabileceği ağırlık miktarı belli olmasa da 80 pound'dan fazlasını destekleyemez. Maksimum ağırlık toleransını ayırt etmek amacıyla kanadı inceleyen bir karakter, başarılı bir DC 15 Intelligence kontrolü ile bunu doğru bir şekilde yapabilir.

Kullanıcısı yeterince hafifse (teçhizatı hesaba katarsak), cihaz uçmak için kullanılabilir, ancak yalnızca manevra alanı olan geniş açık alanlarda kullanılabilir. Kullanıcı, yüksek bir yere adım atarak veya atlayarak veya düz bir yerden havalanmak için yüksek bir zıplama yaparak havada kalabilir. Havadayken, kullanıcı aşağıdaki sınırlamalarla yürüme hızına eşit bir uçuş hızı kazanır: Kayda değer bir yukarı kalkma haricinde, kullanıcı irtifa kazanmak için planörü kullanamaz ve kanat, kapsanan her 10 fit yatay mesafe için 1 fit alçalır. Uçuşun sonunda kullanıcı ayakları üzerine iner ve planör kullanılır durumdadır. Giyen kişi iniş hızını hızlandırmaya çalışırsa, kanat kırılır ve kullanıcı düşer.

Planörün AC’si 12, HP’si 1 ve 15 metrelik kanat açıklığı vardır. Herhangi bir hasar, kırılmasına ve çalışmaz hale gelmesine neden olur. Kırılan tüm parçaların mevcut olması koşuluyla, bir mending cantripi hasarı onarabilir.

TÜRBE 14

“Stahbal Indi-Bhak: Hiçbir hükümdarın sahip olmadığı kadar gerçek bir arkadaş.”

Burada ailesi şerefine yatıyor.

Karakterler bu mahzenin kapısını açarsa, şunu okuyun:

On fit karelik bir kuyu karanlığa gömülüyor. Yavaşça damlayan suyun sesi kuyuda yankılanıyor.

Darkvision'a veya yeterli bir ışık kaynağına sahip olan karakterler, kuyunun, Ravenloft'un Pillarstone'unun derinliklerinde ki bir tür kubbeye 40 fit kadar alçaldığını görebilirler. Taşlar, düzenli aralıklarla kuyuda çıkıntı yaparak tutamaç ve dayanak olanağı sunuyor. Taşlar kaygandır, bu nedenle sihir veya tırmanıcı kiti kullanmadan duvara tırmanmaya çalışan bir karakterin başarılı bir DC 10 Strength (Athletics) kontrolü yapması gerekir.

**Kubbe.** Karakterler kuyunun dibine ulaştığında, şunu okuyun:

Kuyunun dibinde üç metre yüksekliğinde tavanı olan nemli bir kubbe var. Oda garip bir şekle sahip ve çürük et kokuyor. Tümü başları kuzeye dönük olacak şekilde kubbe boyunca dağılmış on beş taş tabut var.

Zemin insan kemikleri ve paslı kılıçlarla kaplı.

Bir karakter Strahd'ın mezarını (bölge K86) koruyan ışınlanma tuzaklarından birinden bir tabuta ışınlanırsa, o karakterin oyuncusuna aşağıdakileri okuyun:

Etrafında bir ışık huzmesi patlar ve sonra mutlak bir karanlığa boğulursun, aniden tozla boğulmuş kapalı bir alanda yatar halde buluyorsun kendini.

Bu kubbe, ışınlanmış olanlar hariç on beş ***wight*** (tabut başına bir) içerir (bu bölümün başındaki "Işınlanma Tuzakları" na bakın). Bir tabutun kapağını kaldırmak, bir eylem ve başarılı bir DC 15 Strength kontrolü gerektirir.

Her bir wight, ışınlanıncaya veya tabutu açılana kadar hareketsiz kalır, diğer olasılıklarda saldırır.

Kemikler ve paslı kılıçlar zemini 6 inç yüksekliğe kadar kaplıyor ve bunlar Stahbal Indi-Bhak’ın ailesinin intikamını almaya yemin eden hizmetkarların kalıntıları. Bu kasada bir wight öldürüldüğünde, kemiklerin bir kısmı birbirine bağlanarak 2d6 hareketli insan iskeleti (***skeletons***) oluşturur. Bu iskeletler davetsiz misafirleri gördüklerinde saldırırlar ancak menzilli saldırıları yoktur. Odada yüz iskeletin bu şekilde oluşmasına yetecek kadar kemik ve kılıç vardır.

TÜRBE 15

“Khazan: Sözü güçtü”

Türbenin ortasındaki mermer bir levhanın üzerinde paçavralarla kaplı bir iskelet yatıyor. Kafatasının göz çukurlarında siyah opaller ve dişlerinin olması gereken yerde kehribar parçaları var.

Khazan, lichdomun sırlarını çözen güçlü bir baş büyücüydü, daha sonra bir şeytan olmaya çalıştı ve başarısız oldu. Ne kafatası ne de kemikleri herhangi bir tehdit oluşturmaz, ancak kafatasına gömülü taşlar değerlidir.

**Hazine.** Kafatasındaki siyah opal mücevherlerin, her biri 1.000 gp değerindedir. Ayrıca her biri 100 gp değerinde sekiz kehribar dişi vardır.

Türbenin içinde duran ve cesurca "Khazan" adını söyleyen herhangi bir yaratık, Ravenloft'un Sütun Taşı'nı titreten, bir güç asasının mermer levhanın üzerinde cisimleşip havada süzülmesine neden olur. Asayı tutan ilk yaratık, DC 17 Constitution kurtarma atışı yapmalıdır. Başarısız bir kurtarmada 44 (8d10) yıldırım hasarı veya başarılı bir kurtarmada yarısı kadar hasar alır. Daha sonra, asa tutulabilir ve normal şekilde kullanılabilir. Asayı görünürlüğünün ilk raundunda kimse tutmazsa, asa kaybolur, asla geri dönmez.

TÜRBE 16

“Elsa Fallona von Twitterberg (Sevilen Oyuncu): Birçok takipçisi vardı”

Türbenin ortasındaki mermer bir levhanın üzerinde paçavralarla kaplı bir iskelet yatıyor. Burayı çevreleyen duvarlara dokuz sığ girinti oyulmuş. Her oyuğun arka duvarı yakışıklı bir adamın vücut resmiyle boyanmış.

Erkeklerin bazıları güzel giysiler giyiyor; diğerleri ise zırh giyer.

Her resmin ayağının önünde bir kemik yığınının üzerinde bir kafatası durmaktadır.

Nişlerdeki kemikler Elsa’nın dokuz eşine aittir. Burada değerli hiçbir şey yok.

TÜRBE 17

“Sir Sedrik Spinwitovich (Amiral Spinwitovich): Kafası karışmış olsa da karayla çevrili bir ülkede şimdiye kadar toplanmış en büyük deniz kuvvetini inşa etti.”

Bu türbenin içine çapraz olarak sıkıştırılmış 11 metrelik bir cenaze mavnası, alanı kaplamış. Teknede yatan paçavralarla örtülü bir iskelet var, etrafına yüzlerce altın yığılmış.

Madeni paralar kil boyalı altından yapılmıştır ve değersizdir. Mahzenin içine monte edilen cenaze mavnası, kapıdan geçemeyecek kadar büyüktür.

TÜRBE 18

Bu türbenin taş kapısı özenle bir tarafa yatırılmış. Daimi dumanın girdaplı sisleri arasında, yeni kazınmış harflerden "Ireena Kolyana: Eş" kelimeleri okunabiliyor.

Mahzen boş ve temizlenmiş. Strahd, onu bir vampir dölüne (vampire spawn) dönüştürdüğünde Ireena'yı tutmayı planladığı yer burasıdır.

TÜRBE 19

“Artimus (Kalenin Yapıcısı): Hayatının anıtının ortasında duruyorsun”

Türbenin ortasındaki mermer bir levhanın üzerinde paçavralarla kaplı bir iskelet yatıyor.

Bu türbe ilginç hiçbir şey içermiyor.

TÜRBE 20

“Sasha Ivliskova – Eş”

Keten gibi kalın ve soluk ağlar, bu tozlu, ağ ile çevrili türbenin ortasındaki mermer bir levhanın üzerinde yatan dişi biçimli bir formu örtüyor. Karanlığın içinden soru soran bir ses duyuyorsunuz.

Aşkım, beni özgür bırakmaya mı geldin?

Kadın ayağa kalkar, ağlardan oluşan kefeni ona korkunç bir şekilde yapışır.

Bu vampir dölü (**vampire spawn**), Strahd'ın eski bir eşi. Sasha, karakterlerin kocası olmadığını anladığında, sevilmemiş bir gelinlik gibi ağ örtüsünü yırtıp atıyor ve saldırıyor.

TÜRBE 21

“Patrina Velikovna – Gelin”

Bu mahzen içindeki yaratık, kapı açılır açılmaz saldırır.

Karanlıktan, ölümsüz varoluşunun nefreti ile çarpıtılmış hayalet bir Elf bakiresine ait korkunç bir yüz çıkıyor. Ağlıyor ve ruhuna çok güçlü pençeler atıyor.

Hayalet Elf, karakterleri gördüğünde saldıran ve anında çığlık atan bir ***Banshee***'dir. Banshee uyandıktan sonra Ravenloft Kalesi'nde dolaşmakta özgürdür, ancak bu mahzenden 8 km'den fazla uzaklaşamaz.

Hayatta, Patrina Velikovna, siyah sanatlar hakkında çok şey öğrenmiş, neredeyse Strahd'ın güçleriyle birleşecek bir alacakaranlık elfiydi (dusk elf). Onunla arasında büyük bir bağ hissetti ve bu bağı karanlık bir evlilikle kutsamasını istedi. Strahd, bilgisinden ve gücünden etkilendi ve teklifini kabul etti, ancak Patrina'nın tüm yaşamını emmeden önce, kendi insanları, Strahd'ın planlarını bozmak için kadına merhamet edip taşlayarak öldürdüler. Strahd, Patrina'nın cesedini istedi ve aldı. Daha sonra burada kapana kısılmış Banshee oldu.

Banshee'nin 0 Hp’ye düşürülmesi yapısının bozulmasına neden olur. Ancak Patrina'nın ruhu, Strahd ile resmen evlenene kadar dinlenemez; Banshee 24 saat sonra mahzeninde yeniden şekillenir. Mahzende kutsal bir büyü yapmak, Banshee'nin büyü sürdüğü sürece geri dönmesini engeller.

**Hazine.** Karakterler Patrina'nın türbesini incelerlerken aşağıdaki metni okuyun:

Türbenin merkezinde, paçavralarla örtülü bir iskelet, binlerce madeni para ile çevrili bir mermer levhanın üzerinde yatıyor.

Patrina'nın türbesi 250 pp, 1,100 gp, 2,300 ep, 5,200 sp ve 8,000 cp içerir. Madeni paralar karışık bir kökene sahiptir. Platin ve elektrum madeni paraların üzerine Strahd’ın resmi damgalanmıştır. Madeni paraların altında, ahşap kapaklara sahip Patrina’nın büyü kitabı gömülüdür.

Monster Manual baş büyücü için listelenen tüm büyüleri içerir.

**Geliştirme.** Kardeşi tarafından hayata döndürülürse (13. bölümdeki "Özel Etkinlikler" bölümündeki "Kasimir’in Kara Hediyesi" ne bakın), Patrina (NE dişi alacakaranlık elfi (dusk elf)) hiçbir büyü hazırlamamış bir baş büyücü (archmag) olarak geri döner. Karakterlerde onun büyü kitabı varsa, uzun zamandır unuttuğu büyülerini hazırlayabilmesi ve Strahd'ı (bir yalan) yok etmesine yardım edebilmesi için nazikçe onlardan onu kendisine geri vermelerini ister. Karakterler buna mecbur kalırsa, kendi hedeflerine ulaşmadan önce onlar hakkında olabildiğince çok şey öğrenerek nezaketlerinin karşılığını verir.

TÜRBE 22

“Sör Erik Vonderbucks”

Altından bir adam, boş olan bu türbenin ortasında mermer bir levhanın üzerinde yatıyor.

Sör Erik Vonderbucks, son arzusu cesedinin erimiş altına batırılması olan zengin bir soylu idi.

**Hazine.** İnce altın tabakası, Sir Erik’in kurumuş cesedinden soyulursa, 500 gp değerindedir.

TÜRBE 23

Karakterler bu türbeye ilk kez rastladıklarında, içlerinden birinin isminin (rastgele belirlenir) kapıya kazınmış olduğunu görürler. Mahzenin açılması korkunç bir çürüme kokusu yayar ve içindeki mermer levhanın üzerinde yatan bir cesedi ortaya çıkarır. Ceset, kapıda adı geçen karaktere benziyor. Cesete dokunmak cesedin erimesine neden olur ve bunun üzerine yazıt kaybolur. Bu türbeye daha sonraki ziyaretlerde kapı yazısızdır ve içi boştur.

TÜRBE 24

“Ivan Iviiskovich, Kış Köpek Yarışı Şampiyonu: Yarış kısa sürebilir, ama kaybedenlerin yakınlarının intikamı öyle değil”

Türbenin ortasındaki mermer bir levhanın üzerinde kürklerle örtülmüş bir iskelet yatıyor. Duvarlar ve tavan, mahzenin karla çevrili, yaprak dökmeyen bir ormanda duruyormuş gibi görünmesi için sıva ile kaplanmış. Alçı birçok yerde soyulmuş ve düşmüş, illüzyonu paramparça etmiş.

Bu mahzen ilginç hiçbir şey içermiyor.

TÜRBE 25

“Stefan Gregorovich: Kral Barov von Zarovich'in İlk Danışmanı”

Türbenin ortasındaki mermer bir levhanın üzerinde paçavralarla kaplı bir iskelet yatıyor. Kemiklerin çoğu tozlu ve bakımsız görünüyor, ancak kafatası çok iyi parlatılmış.

Buradaki bir Detect Magic büyüsü, Stefan’ın kafatasının soluk bir Necromancy büyüsü aurası yaydığını ortaya çıkarır. Kafatası türbede kaldığı sürece, sanki üzerine speak with dead büyüsü yapılmış gibi, kendisine yöneltilen beş soruya cevap verecektir. Bu özellik her gün şafakta yeniden şarj olur. Stefan hayatta ne iyi bir gözlemciydi ne de iyi bilgilendirildi. Kafatası Strahd veya Ravenloft kalesi hakkında sorgulanırsa, sağladığı tüm bilgiler yanlıştır.

TÜRBE 26

“Intree Sik-Valoo: Cennete götürebileceği bilgi için serveti reddetti”

Türbenin ortasındaki mermer bir levhanın üzerinde paçavralarla kaplı bir iskelet yatıyor. Kemiklerin çoğu tozlu ve bakımsız görünüyor, ancak kafatası çok iyi parlatılmış.

Buradaki bir Detect Magic büyüsü, Intree’nin kafatasının soluk bir Necromancy büyüsü havası yaydığını ortaya çıkarır. Kafatası türbede kaldığı sürece, sanki üzerine speak with dead büyüsü yapılmış gibi, kendisine yöneltilen beş soruya cevap verecektir. Bu özellik her gün şafakta yeniden şarj olur. Türbe 25'teki Stefan Gregorovich'in aksine, Intree iyi eğitimli ve zekiydi. Kafatası Strahd veya kale hakkında sorgulanırsa verdiği bilgiler doğrudur.

TÜRBE 27

Bu mezarın kapısı yerinde yok.

Üç dev kurt örümceği (***giant wolf spiders***), normalde boş olan bu türbeyi istila etmiş. Örümcekler ses çıkarmaz ve türbenin açık kapısının önünde hareket edenlere saldırmak için dışarı fırlarlar.

TÜRBE 28

“Bascal Ofenheiss - Şef Deluxe”

Beyaz ketenle örtülmüş bir iskelet, mahzenin ortasındaki mermer bir levhanın üzerinde yatıyor ve göğsüne gömülmüş bir çan tutuyor. Kafatasının üzerine uzun bir şef şapkası takılmış.

Zil türbenin içinde çalınırsa, büyülü ateş mahzenin içinden geçerek Şef Ofenheiss'in kemiklerini kavurur. Türbedeki bir yaratık DC 17 Dexterity kurtarma atışı yapmalıdır, başarısız bir kurtarmada 22 (4d10) ateş hasarı veya başarılı bir kurtarmada yarı hasar alır. Kurtarma atışını tutturamayan herhangi bir yaratık, alevleri söndürmek için kendisi veya başka bir yaratık harekete geçene kadar her turunun sonunda 5 (1d10) ateş hasarı alarak yanar.

**Hazine.** Şefin şapkasının altında mücevherlerle süslenmiş saplı bir elektrum sporku sıkışmış (250 gp değerinde).

TÜRBE 29

“Baron Eisglaze Driif”

Kapıyı açmak etrafınızdaki havanın hayal edebileceğiniz en soğuk cehennem kadar soğumasına neden olur. Türbenin içindeki her yüzey kalın, kahverengimsi küfle kaplı.

Kahverengi küf parçası (Dungeon Master's Guide'ın "Adventure Environment" başlıklı 5. bölümündeki "Dungeon Hazards" a bakın) türbeyi doldurur. Türbenin açık kapısının 5 fit yakınındaki karakterler etkilenir.

Kahverengi küf öldürülürse karakterler, Baron Driif'in mermer bir levhanın üzerinde yatan kemiklerini bulmak için küflü kabuğu kazabilirler.

**Hazine.** Kahverengi küfün altında, baronun kemiklerinin yanında gizlenmiş bir *luck blade* var. Tek bir dilek hakkı vardır. Bir yaratık Barovia'dan kaçma arzusunu kullanırsa, büyü başarısız olur. Bir yaratık, Strahd'ın yok edilmesini dilemek için kılıcı kullanırsa, dilek Strahd'ı yok etmez, aksine onu kılıcın 5 fit yakınına ışınlar.

TÜRBE 30

“Vali Dril Romulich (Kral Barov ve Kraliçe Ravenovia'nın Sevgili): En Kutsal Düzenin Baş Rahibi”

Türbenin ortasındaki mermer bir levhada, kırmızı giysilere sarılı bir iskelet duruyor, bir kemikli elinde altın bir kutsal sembol tutulmuş. On beş fit yüksekliğindeki kubbeli tavan, parlak sonbahar yapraklı ağaçların gölgesine benzemesi için boyanmış. Zeminden on metre yüksekte dar bir taş çıkıntı türbeyi çevreliyor. Üzerine tünemiş düzinelerce taş kuzgunun, gözleri mermer levhaya dikilmiş.

Oyulmuş kuzgunlar uğursuz ama zararsızdır.

**Hazine.** Valinin altın kutsal sembolü minik değerli taşlarla süslenmiştir ve 750 gp değerindedir. Kötü bir yaratık tarafından dokunulursa, kutsal sembol, 5 fit mesafedeki tüm canlılara 11 (2d10) radiant hasar veren yoğun bir ışık patlaması oluşturur. Barovian dinine aşina olan karakterler, sembolün Sabah Lordu'nun (Morninglord) simgesi olduğunu anlar.

TÜRBE 31

“Onu sadece servetiyle tanıyorduk.”

Bu türbe boş. Duvarları, altın sikke dağlarını tasvir edecek şekilde boyanmış.

Türbe zemini, aslında 30 fit derinliğinde çivili bir çukuru örten bir kamuflajdır. Üzerine 100 pound veya daha fazla ağırlık gelirse kapak açılır. Ortayı, doğudan batıya doğru ikiye ayırır ve kapılar yay ile gerilir. Bir kurban veya kurbanlar çukura düştükten sonra kapıları hızla kapanır. (Kilitleme çukurları ve çivili çukurlarla ilgili kurallar için Dungeon Master's Guide'ın "Adventure Environment" başlıklı 5. Bölümündeki " Sample Traps" kısmına bakın.) Çukurun altındaki sivri uçlar demirden yapılmıştır ancak zehirli değildir.

**Hazine.** Çukurun dibindeki sivri uçların arasında çivili deri zırh parçalarına sarılmış bir insan iskeleti (ölü bir maceracının kalıntıları) bulunuyor. Yakınlarında paramparça bir fener ve paslı bir levye duruyor. Cesedin deri kemerine, 50 metrelik kenevir ipinden bir bobin, yıpranmış bir kın içinde bir hançer, 25 pp içeren bir kese ve magic circle büyü parşömeni içeren tıpalı bir ahşap tüp bağlanmıştır.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkardıysa, çukurun dibindeki iskeletin yanında bulunmaktadır.

TÜRBE 32

Bu türbe kapısının üzerinde isim veya yazı yoktur.

Bu türbe, arka duvardaki iki girinti dışında boş. Oyukların üzerine şu kelimeler oyulmuş:

Bu Portalları Geçmeyin Siz Aptal Ölümlüler

Bir Detect Magic büyüsü, her iki girintinin de güçlü sihir (conjuration) büyüsü auralarını yaydığını ortaya çıkarır.

Bu mezarın doğu oyuğuna giren yaratıklar, Strahd'ın mezarının doğu oyuğuna (K86 bölgesi) ışınlanır. Bu mezarın batı oyuğuna adım atmanın bir etkisi yoktur, ancak K86 bölgesinin batı girintisinden ışınlanan herhangi bir yaratık burada ortaya çıkar.

TÜRBE 33

“Sir Klutz Tripalotsky: Kendi kılıcına düştü”

Bu türbenin ortasında, mermer bir levhanın üzerinde, paslı plaka zırhlardan oluşan bir takımın boşluğunun ortasında insan kemikleri yatıyor. Zırhın göğüs kısmına saplanmış bir uzun kılıç var.

Ne Sir Klutz’un zırhı ne de uzun kılıcı büyülü veya değerli değildir.

Kılıç zırhtan çekilirse, Sir Klutz, silahını serbest bırakan kişi sayesinde hayalet bir savaşçı (***phantom warrior***) (see appendix D) olarak görünür ve önümüzdeki yedi gün boyunca bu karakterle birlikte savaşmayı kabul eder. Sir Klutz, Strahd vampir olmadan yıllar önce öldü, bu yüzden hayalet savaşçı Strahd'ın düşüşü veya Barovia'yı etkileyen lanet hakkında hiçbir şey bilmiyor.

TÜRBE 34

“Cehennem Doğumlu Kral Dostron”

Bu türbenin ortasında duran, yedi fit uzunluğunda yaldızlı bir lahit, kapağı boynuzlu bir taç giyen çığlık atan bir krala benziyor. Lahitin arkasında, pençeleri uzanmış, bir kükreme halinde bırakılıp, doldurulmuş bir Owlbear var.

Kral Dostron, Strahd'ın gelişinden çok önce bu toprakların eski bir hükümdarıydı. Dokuz Cehennem Dükünden geldiğini iddia ederdi ve yaptıkları bu soyun hakkını verdi. Lahiti dövülmüş kurşundan yapılmıştır ve altınla kaplanmıştır (aşağıdaki “Hazine” ye bakınız). Kapağı bir levye veya benzeri bir aletle kaldırılarak açılabilir. İçindeki tozdan başka hiçbir şey çıkmaz. Doldurulmuş owlbear, türbenin dekoruna sonradan eklenmiştir- burada ortaya çıkan Strahd'a verilen bir hediye. Neredeyse canlı görünüyor ama zararsızdır.

Owlbear’ın tepesine görünmez bir imp konmuştur. Birisi lahdi açmaya çalışırsa, imp ortak dilde (Common) "Yerinde olsam bunu yapmam!" Der. İmp, sihirli bir şekilde Kral Dostron'un kalıntılarına bağlıdır ve sözleşmesinin tamamlanması için onları birkaç yüzyıl daha gözetlemesi gerekiyor. Mahzenin içeriğini korumak zorunda değildir (bu yüzden saldırmaz) ve yalan söylemekten ve yaramazlık yapmaktan zevk alır. Örneğin; karakterleri, lahitte tuzak olduğunu ve kapağının açılmasının türbenin için de bir çukur canavarı (pit fiend) oluşturacağı konusunda uyarıda bulunur.

**Hazine.** Altını lahitten çıkarmak için zaman ayıran karakterler, 10 pound ağırlığındaki değerli metalden 500 gp değerinde parçalar çıkarabilirler.

TÜRBE 35

“Düzenbaz Sir Jarnwald: Şaka ondaydı”

Mezarlık kokusu bu boş türbeyi dolduruyor.

Buradaki zemin, 20-foot derinliğinde bir çukuru gizleyen bir illüzyondur. Çukurun kenarları pürüzsüz ve cilalıdır; Tırmanma hızına sahip olmayan bir yaratık, sihir veya tırmanıcı kiti olmadan yukarı tırmanamaz. Çukurun dibinde altı tane açlıktan ölmek üzere olan hortlak (***ghouls***) var. Kalıcı bir sessizlik (silence) büyüsü, çukurdaki sesi bastırıyor. İllüzyon zemin gibi sessizlik de ortadan kaldırılabilir (her ikisi için DC 14).

**Hazine.** Sir Jarnwald, çukura itilip, hortlaklar tarafından yutulana kadar bu türbedeydi. Ondan geriye kalanlar çukur zeminine dağılmış durumda: birkaç parça giysi, bir avuç diş ve stilize "J" (25 gp değerinde) harfini taşıyan bir mühür yüzüğü.

TÜRBE 36

Pençe izleri, bu türbenin kapısındaki ismi tahrip etmiş.

Türbenin ortasındaki mermer bir levhanın üzerinde paçavralarla örtülmüş bir iskelet yatıyor.

Bu türbede ilgi çeken hiçbir şey yok.

TÜRBE 37

Gralmore Nimblenobs - Büyücü Ordinaire

Bu türbenin ortasındaki mermer bir levhanın üzerinde, uzun beyaz sakallı bir adamın cesedi duruyor. Derisi kafatasına ve kemiklerine sıkıca tutunuyor ve tozlu kırmızı bir cüppe giyiyor. Göğsüne tutturulmuş, bir ucunda pirinç topuz, diğerinde mermer topuz bulunan ahşap bir asa var.

Asa sihirli değildir.

Mermer levhanın incelenmesi, bir ucunda sığ, içbükey bir girinti ortaya çıkarır. Gralmore'un asasının mermer topuzlu ucu girintiye yerleştirilirse, levha 5 fit yukarı yükselir ve altında bir bölme ortaya çıkar (aşağıdaki "Hazine" ye bakın). Levha 1 dakika sonra yavaşça yerine geri çekilir. Asanın pirinç topuzlu ucu girintiye yerleştirilirse, asa sahibi 22 (4d10) yıldırım hasarı alır.

**Hazine.** Levhanın altındaki bölmede üç büyü parşömeni (cone of cold, fireball, ve lightning bolt) içeren küçük, siyah bir deri çanta bulunur.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkardıysa, hazinenin bulunduğu bölmededir.

TÜRBE 38

“General Kroval "Çılgın Köpek" Grisiek (Av Ustası): Tazıların ve erkeklerin lideri”

Karakterler bu mahzenin kapısını açtıklarında şunu okuyun:

Bu türbeden kükürt ve yanmış kürk kokusu geliyor. Karanlığın içinde parlayan üç çift kırmızı göz var.

Üç cehennem köpeği (***hell hounds***) ileri atılır ve saldırır, ölümüne savaşırlar. Saldırıdan sonraki turda, General Grislek’in hayaleti (***wraith***) mezarından çıkar ve cehennem köpeklerine emirler verir. Bu kötü yaratıklar öldürüldüğünde, karakterler mahzeni daha yakından inceleyebilirler.

Türbenin ortasındaki mermer bir levhanın üzerinde yanmış kemik parçaları duruyor. Kemiklerin arasında gümüş başlı, parçalanmış bir mızrağın parçaları bulunuyor. Mahzenin duvarları ve kubbeli tavanı, savaş alanlarında çatışan piyade ve süvari lejyonlarını tasvir eden yanmış duvar resimleriyle kaplıdır.

Bir mending cantrip, kabaca eşit uzunlukta üç parçaya bölünen mızrağı onarabilir. Tamir edilirse, gümüşten, büyülü olmayan bir mızrak olarak kullanılabilir.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkardıysa, Grislek'in kalıntılarının altındaki gizli bir bölmede. Kömürleşmiş kemikler temizlendiğinde, bölme bulunabilir ve bir yetenek kontrolü yapılmadan açılabilir.

TÜRBE 39

“Beucephalus, Harika At: Çiçekler, yürüdüğü yerlerde daha da canlı olsun”

Bu türbenin kapısı diğerlerinden daha büyük, 6 fit genişliğinde ve 8 fit yüksekliğinde. Kapının açılması veya kapanması, başarılı bir DC 20 Strength kontrolü gerektirir. Kapı açıldığında şunu okuyun:

Alevli bir yelesi ve ateşli toynaklarıyla siyah bir at ortaya çıkarken, türbeden kuru, sıcak hava ve duman yükseliyor. Saldırmak için şaha kalkarken burun deliklerinden dumanlar yükseliyor.

Kabus Beucephalus, Strahd'ın atıdır. 104 Hp’si vardır. Karakterler onu öldürürse, Strahd onları acımasızca avlar. At kaleyi terk etmek istediğinde, yüksek kulenin (alan K18a) orta şaftından yukarı uçarak kule çatısındaki yarıktan (alan K59) çıkar.

TÜRBE 40

Tatsaul Eriş – Son satır

Türbenin ortasındaki çöplükte, paçavralarla kaplı bir iskelet yatıyor. Kuzey, doğu ve güney duvarlarına monte edilmiş, demir dirseklerin içinde üç ışıksız meşale vardır.

Bir yaratık bu mezara ilk kez girdiğinde, meşaleler alevler içinde patlar ve tükenene veya söndürülene kadar yanmaya devam eder.

Kafatasının ve kemiklerin incelenmesi, bunların alçıdan yapıldıklarını ortaya çıkarır.

K85. SERGEİ’NİN MEZARI

Kemerli yolda ki bu mezarı parmaklıklı bir kapı ile kapatılmıştır. Kaldırmak için başarılı bir DC 25 Strength kontrolü gerekir.

Beyaz mermer basamaklar, otuz fit yukarısında tonozlu tavanı olan bir mezara iniyor. Burada bir sükunet- fırtınanın ortasında ki sessizlik gibi- hissediyorsunuz. Mezarın ortasında, beyaz mermer bir levha, karmaşık bir şekilde işlenmiş bir tabutu destekliyor. Levha oyulmuş bir isim var: Sergei von Zarovich. Kuzeyde, tabutun arkasında üç girinti var. Her oyukta güzelce oyulmuş bir heykel duruyor- iki meleğin yanında çarpıcı bir genç adam- her birin oraya yerleştirildiği gün ki kadar cilalı ve yeni görünüyor. Mezar girişinin batısında, güney duvarından demir bir kaldıraç bulunuyor.

Kolun yükseltilmesi merdivenlerin üst kısmındaki parmaklıklı kapıyı kaldırır. Aşağı çekmek parmaklıklı kapıyı indirir.

Tabut, lawful good bir yaratığın dokunuşuyla kolayca açılır. Aksi takdirde, açılması başarılı bir DC 15 Strength kontrolü gerektirir. Sergei'nin bedeni sihirli bir şekilde korunmuştur ve ilk bakışta tabutunda uyuyormuş gibi görünür.

HAZİNE

Sergei'nin mumyalanmış vücudu parlak +2 plate armor ile kaplıdır.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkardıysa, tabutun içinde Sergei'nin vücudunun yanında bulunuyor.

Kart okumanız bu bölgede Strahd ile bir karşılaşma olduğunu gösteriyorsa, Sergei'nin tabutunun karşısında ağlayarak yatmaktadır.

K86. STRAHD'IN MEZARI

Bu mezara giden kemerli yolda ağır bir parmaklıklı kapı kapalı duruyor. Kaldırmak için başarılı bir DC 25 Strength kontrolü gerekir.

Siyah mermer basamaklar, otuz fit yukarısında tonozlu bir tavana sahip karanlık bir mezara iniyor. Kötülüğün özü havaya nüfuz etmiş. Burada taze toprak kokusu var. Yerdeki toprağa, ince cilalı ahşaptan parlayan siyah bir tabut yerleştirilmiş. Tabutun armatürleri parlak pirinçten ve kapağı kapalı duruyor. Tabutun güneyinde üç kasvetli girinti var. Mezar girişinin doğusundaki kuzey duvarında demir bir kaldıraç duruyor.

Kolun kaldırılması merdivenlerin üst kısmındaki parmaklıklı kapıyı kaldırır. Aşağı çekmek parmaklıklı kapıyı indirir.

Mezarın doğu duvarının yakınında toprağın altında, kirli önlükler giymiş ve toprakla kaplı mücevherleri olan üç vampir dölü (***vampire spawn***) gelin vardır (aşağıdaki "Hazine" ye bakın). Strahd'ın tabutuna yaklaşan herkese saldırmak için ayağa kalkarlar.

Bir detect magic büyüsü, batı ve doğu girintilerinin güçlü sihir (conjuration) büyüsü auralarını yaydığını ortaya çıkarır. Merkezi oyuk büyülü değildir.

Batı oyuğuna giren yaratıklar anında K84 bölgesindeki 32 nolu mezarın batı girintisine ışınlanıyor. Doğu oyuğuna adım atmanın bir etkisi yoktur, ancak mezar 32'nin doğu oyuğundan ışınlanan herhangi bir yaratık burada ortaya çıkar.

HAZİNE

Strahd, üç gelinine pek çok güzel armağan verdi.

Ludmilla Vilisevic kirli beyaz bir gelinlik, altın bir taç (750 gp değerinde) ve on altın bilezik (her biri 100 gp değerinde) takıyor.

Anastrasya Karelova lekeli ve yırtık pırtık kırmızı bir gelinlik, değerli mücevherlerle dikilmiş siyah ve koyu kırmızı bir ipek başörtüsü (750 gp değerinde) ve siyah opal pandantifli (1.500 gp değerinde) bir platin kolye takıyor.

Volenta Popofsky soluk altın bir gelinlik, belli belirsiz bir kafatası şeklinde (750 gp) platin bir maske ve değerli taşlarla (her biri 250 gp değerinde) on platin yüzük takıyor.

IŞINLANMA HEDEFİ

K78 bölgesinden bu konuma ışınlanan karakterler, mezarın hemen içine, merdivenin dibine ulaşır.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız burada bir hazinenin olduğunu ortaya çıkarıyorsa, hazine mezarın ortasındaki oyuktadır.

Kart okumanız bu bölgede Strahd ile bir karşılaşma olduğunu gösteriyorsa, tabutunun içinde, kapağı açan herkese saldırmaya hazır halde.

K87. VELİLER

Aşağıdaki metin, karakterlerin K84 alanından yaklaştığını varsayar. Bu alana K88 alanından yaklaşırlarsa, inen merdivenlere yapılan atıflar, artan merdivenler olarak değiştirilmelidir.

Geniş basamaklar, iki girintiyle çevrili bir sahanlığa iner. Her oyuğun içinde, tavanın otuz fit yüksekliğini kaplayan, elinde mızrak tutan bronz bir savaşçı heykeli var. İki girintinin arasından yumuşak mavi bir ışık perdesi yayılıyor. Perdenin diğer tarafında loş bir şekilde görülebilen merdivenler daha aşağı iniyor.

Perdenin doğudan batıya (K88 bölgesinden K84 alanına) hareket eden yaratıklar üzerinde hiçbir etkisi yoktur.

Perde boyunca batıdan doğuya hareket eden lawful good bir yaratık bunu zorluk çekmeden yapabilir, ancak bunu yapan diğer karakterdeki (alignment) yaratıklar, arkalarındaki merdivenlerin tepesine ışınlanırlar. Küçük bir yaratık, ışık perdesini aşmak için bronz heykellerden birinin arkasından geçebilir.

K88. KRAL BAROV VE KRALİÇE RAVENOVİA'NIN MEZARI

Bu mezar, sükûnet içinde dinleniyor. Doğu duvarlarına hakim olan uzun, vitray pencereler, beyaz mermer levhaların üzerinde duran iki tabutun üzerine loş ışığın düşmesine izin veriyor.

Kuzey duvarının karşısındaki Kral Barov von Zarovich, güney duvarının karşısındaki ise Kraliçe Ravenovia van Roeyen olarak işaretlenmiştir. Otuz fit yukarısındaki tonozlu tavan, güzel bir altın mozaik ile işlenmiştir.

Vitray pencereler dıştan neredeyse opak olacak kadar kirli. Pencereler açılmıyor, ancak kolayca parçalanabilir. Bir pencereden yukarıya bakan herhangi biri, 110 fit yukarıda kalenin taş manzarasını görebilir (K6 bölgesi). Burada pencereden düşen biri Ravenloft'un Sütun taşının tabanına neredeyse 900 fit kadar düşüyor.

Bu mezarın tavanından altını kaldırmak, küçük bir ödül için uzun ve yorucu bir çaba olur.

Kuzey tabutunda Strahd’ın babası Kral Barov’un güzelce yontulmuş, gerçek boyutunda bir balmumu heykeli bulunuyor. Yaşlı kralın kemikleri, heykelinin altındaki bir bölmede bulunuyor.

Güney tabutu, Strahd'ın annesi Kraliçe Ravenovia'nın iskeletini taşıyor. (Dünyevi kalıntılarını korumayı amaçlayan sihir yıllar önce başarısız oldu.) Kemiklerini yırtık pırtık beyaz bir kefen kaplıyor.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkardıysa, Kraliçe Ravenovia’nın tabutunun üstünde bulunuyor demektir.

Kart okumanız bu alanda Strahd ile bir karşılaşma olduğunu gösteriyorsa, öfke ve umutsuzluğun hakim olduğu bir çılgınlığın içindedir.

BÖLÜM 5: VALLAKİ KASABASI

Zarovich Gölü kıyılarının yakınında bulunan Vallaki kasabası (vah-lah-key olarak telaffuz edilir), Strahd'ın kendisi olmasa da Svalich Ormanı'nın kötülüklerine karşı güvenli bir sığınak gibi görünüyor. Kasaba, Ravenloft Kalesi'nin görüş alanının ötesinde yer alır ve ilk bakışta daha doğudaki Barovia köyü kadar depresif (veya ezilmiş) görünmez. Bununla birlikte, Vallaki'de zaman geçiren karakterler, burada mutluluğun olmadığını çabucak anlar, yalnızca yanlış umutlar- Strahd'ın kendisinin geliştirdiği.

Vallaki, Strahd'ın ordularının kasabanın şu anki yöneticinin atası Baron Vargas Vallakovich tarafından vadiyi fethettikten kısa bir süre sonra kuruldu. Vallakovichlerin damarlarında kraliyet kanı var ve uzun zamandır kendilerinin Zarovich soyundan üstün olduklarına inanıyorlar. Baron Vallakovich, umut ve mutluluğun Vallaki’nin kurtuluşunun anahtarı olduğuna inanarak kendini kandırdı. Yönetici Vallaki'deki herkesi mutlu edebilecek olursa, kasabanın bir şekilde Strahd'ın elinden kurtulup geldiği unutulmuş dünyaya geri döneceğini düşünüyor. Kasaba halkının ruhunu beslemek için birbiri ardına festivaller düzenleniyor, ancak çoğu Vallakili bu festivallerin, gelecek için herhangi bir umut sağlamaktan çok, Strahd'ın gazabına uğraması muhtemel anlamsız meseleler olduğunu düşünüyor.

Son festivalde, Baron Vallakovich, mızrakların üzerinde kopmuş kurt kafalarının bulunduğu sokaklarda, kasaba halkına geçit töreni yaptı. Yöneticinin Alevli Güneş Festivali adını verdiği bir sonraki etkinliği yakında başlayacak (bu bölümün sonundaki “Özel Etkinlikler” bölümüne bakın). Önceki festivallerden yıpranmış çelenkler hala Vallaki'nin binalarının saçaklarından sarkıyor ve festival günü kasaba meydanında ateşe verilecek büyük bir hasır güneş üzerinde çalışmalar başladı. Festivalden önceki günlerde Baron Vallakovich, kasabanın tatminsiz insanlarını tutuklamaya ve çabalarının "ümidi veya güveni olmayanlar" tarafından mahvolmaması için onları kafeslere atmaya başladı.

**Bu topraklardan beslenen adamların gözlerinde ışık yok. Ölüler kadar ölüler. Strahd von Zarovich**

KASABAYA YAKLAŞMA

Karakterler Vallaki'ye ilk yaklaştığında şunu okuyun:

Old Swarwich Yolu, kuzeyde ve güneyde karanlık, uğursuz dağlarla korunan bir vadiye doğru kıvrılıyor. Orman, kütükten çitlerle çevrili kasvetli bir dağ kalesini ortaya çıkararak yok oluyor. Şehri harabeye çevirme umuduyla, bir giriş yolu arıyormuş gibi görünen yoğun sis tabaksı bu çitlerin etrafını çevreliyor.

Toprak yol, arkasında duran bir çift gölge figür ve bir dizi sağlam demir kapıda sona eriyor. Kapıların dışındaki yolun yanında, yere dikilmiş ve kazığa oturtturulmuş kurt kafalarının bulunduğu yarım düzine kargı var.

15 fit yüksekliğindeki bir duvar kasabayı çevreliyor, dikey kütükleri kalın ipler ve harçlar bir arada tutuyor. Her kütüğün üst kısmı bir noktaya kadar keskinleştirilmiş. Ahşap iskele, korkuluğun içini yerden on iki metre yüksekte kucaklayarak, muhafızların oradaki duvarın üzerinden bakmalarını sağlıyor.

KASABA KAPILARI

Demir çubuklardan yapılmış üç uzun kapı şehre açılıyor:

• Kuzey kapısı bazen Zarovich Kapısı veya “göl kapısı” olarak adlandırılır, çünkü Zarovich Gölü'ne (bölüm 2, bölge L) açılır.

• Vallaki'de yaşayan hiç kimse gün batımı görmemiş olsa da batı kapısı Gün Batımı Kapısı olarak da anılmaktadır. Birkaç terk edilmiş kulübe, bu kapının dışındaki yola sıralamaktadır.

• Doğu kapısı genellikle Sabah Kapısı veya bazı yerel halkın söylemeyi sevdiği Yas Kapısı olarak da bilinir.

Demir asma kilitli, ağır demir zincirler geceleri kapıları kapalı tutar. Gün boyunca kapılar kapalıdır ancak gece kilitlendiği gibi değil.

İkişer şehir muhafızı (LG erkek ve kadın insanlar) her bir kapının hemen önünde duruyorlar. Mızraklar (spears) yerine kargılar (pikes) taşırlar (bir vuruşta 10 ft uzaklığa ulaşır, 1d10+1 delici hasar verir). Bu silahlar, yaratıkları kapının parmaklıklarından bıçaklayacak kadar uzundur. Muhafızlar, özellikle gece gelenleri şüpheyle selamlar. Karakterler gece gelirse, muhafızların kapının kilidini açmaya ve girmelerine izin vermeye ikna etmek için bir veya daha fazla DC 20 Charisma (Persuasion) kontrolünde başarılı olmaları gerekmektedir.

Kapılardan birinde sorun çıkarsa, oradaki muhafızlar "Silahlara!" Diye bağırırlar. Sesleri Vallaki'de yankılanarak tüm kasabayı dakikalar içinde alarma geçirir. Vallaki'deki muhafızların yarısı herhangi bir zamanda göreve hazır olacak şekilde bekler bu insan sayısı yirmi dörttür (kapılarda altı nöbetçi, altısı duvarlarda devriye geziyor). Kasaba ayrıca sopalar, hançerler ve meşaleler ile donanmış elli sağlam güçlü insanlardan oluşan bir milis toplayabilir.

EV SAKİNLERİ

Karakterler yöneticinin konağı (bölge N3) dışında bir konutu keşfederse, bir d20 yuvarlayın ve evin sakinini belirlemek için aşağıdaki tabloya bakın.

|  |  |
| --- | --- |
| **d20** | **Oturan** |
| 1-3 | Yok |
| 4-5 | 2d4 sıçan sürüleri |
| 6-18 | Vallakian kasaba halkı |
| 19-20 | Vallakian kültistler |

SIÇANLAR

Farelerin istila ettiği bir ev ilk başta terk edilmiş gibi görünür. Sıçanlar Strahd'ın hizmetkârlarıdır ve karakterler evin içini keşfetmeye başlarsalar saldırırlar.

KASABA HALKI

Vallakian kasaba halkının bir evinde 1d4 yetişkin (LG erkek ve kadın ortak insanlar) ve 1d8-1 çocuklar (LG erkek ve kadın savaşmayanlar) bulunur. Kapının önünden dinleyen herhangi biri içeride gevezelik edildiğini duyar. Kasaba halkı yabancıları evlerine isteyerek davet etmez, ancak kapalı kapılar arkasından veya girişlerinde dururken karakterlerle konuşacaklardır.

KÜLTİSTLER

Bir kült cenneti, 2d4 Vallakian yetişkin (LE erkek ve kadın kültistler) ve onları dua etmeye yönlendiren veya kurban törenlerini düzenleyen bir kült fanatiğini (LE erkek veya dişi) içerir. Bu kültistler şeytanlara taparlar ve Lady Fiona Wachter'i (bkz. Bölge N4) ruhani liderleri olarak görürler.

VALLAKİ İRFANI

Tüm Barovainlılar tarafından bilinen bilgilere ek olarak (2. bölümdeki "Barovian irfanı" a bakınız), Vallakililer aşağıdaki yerel irfan parçalarını bilirler:

• Mavi su hanı (bölge N2) ziyaretçilere yiyecek, şarap ve barınak sunmaktadır. Sivri kulaklı bir yabancı orada kalıyor. Uzak bir ülkeden Barovia'ya bir karnaval vagonu ile bu kasabaya geldi.

• Yönetici Baron Vargas Vallakovich, Alevli Güneş Festivali'nin üç gün içinde kasaba meydanında (N8 alanı) yapılmasına karar verdi. Kurt Başı Eğlencesi adını verdiği önceki festival bir haftadan kısa bir süre önceydi.

• Vallaki, son birkaç yıldır her hafta en az bir festival düzenliyor. Bazı Vallakialılar, festivallerin şeytan Strahd'ı uzak tuttuğuna inanıyor. Diğerleri hiçbir koruma veya fayda sağlamadıklarını düşünüyor. Çoğu, onları üzücü olaylar olarak görüyor.

• Festivallerden kötü söz edenler, yönetici tarafından şeytan Strahd ile ittifak halinde ilan edilir ve tutuklanır. Bazıları stoklara (bölge N8) atılırken, diğerleri ise baronun kötülüklerden arındırabilmesi için yöneticinin malikanesine götürülürler.

• Yöneticinin uşağı İzek Strazni'nin şiddet geçmişi olduğu kadar şeytani bir deformitesi de var: Conjure fire ile bir canavar kolu yapabiliyor. İzek’in korkusu, baronun düşmanlarını uzak tutar.

• Kimse Lady Fiona Wachter’dan daha fazla yöneticiden nefret edemez, sık ​​sık "Bir deliden çok şeytana hizmet etmeyi tercih ederim" dediği söylenir. Kasabada eski bir evi var (bölge N4) ancak mülkünü nadiren terk ediyor. İki yetişkin oğlu Nikolai ve Karl, bölgenin baş belalarıdır. Lady Wachter'ın ayrıca kilitli tuttuğu için çıldıran bir kızı vardır. Yönetici, ailesi Strahd'la eski bağları olan Lady Wachter'dan korktuğu için Fiona ya da çocuklarıyla uğraşmaz.

• Yöneticinin malikanesinin çatı katından mor ışık parlamaları görülmüştür.

• Kurtlar ve korkunç kurtlar (dire wolves) ormanda dolaşır ve Eski Svalich Yolu'ndaki gezginlere saldırmaktan korkmazlar. İyi silahlanmış avcı ve tuzakçı grupları birkaç kurt öldürmeyi başardı, ancak daha fazlası gelmeye devam ediyor.

• Zarovich Gölü'nde balık tutmaya gitmek çok tehlikelidir (bölüm 2, bölge L), ancak Strahd'ın kurtlarının tehdidi, kasabanın sarhoşu Bluto Krogarov'u denemekten alıkoymadı. Her sabah yola çıkar ve her akşam geri döner, ancak bir süredir balık tutamıyor.

• Yakın zamanda Baratok Dağı'ndaki Çılgın Büyücü (bölüm 2, bölge M) görülmedi. İnsanlar onu Zarovich Gölü'nün kuzey kıyısında sinsice dolaşırken, balıkları öldürmek için suya şimşek çakarken görürlerdi. (Karakterler bu sihirbazla tanışmakla ilgileniyor gibi görünüyorsa, yerel halk gölü geçmek için güney kıyısındaki balıkçı teknelerini kullanmalarını tavsiye eder, çünkü gölde dolaşmaktan daha kısa ve çok daha az tehlikelidir.)

VALLAKİ BÖLGELERİ

Aşağıdaki alanlar, yukarıdaki Vallaki haritasındaki etiketlere karşılık gelir.

NL. ST. ANDRAL KİLİSESİ

Kilisenin haritası verilmemiştir. Gerekirse, bu kilisenin Barovia köyündeki ile aynı konfigürasyona sahip olduğunu (bölüm 3, alan E5), ancak alt çatlak olmadığını varsayabilirsiniz.

Bu asırlık taş kilisenin arkasında geniş bir kule ve dindar azizleri tasvir eden kırık, vitray pencerelerle kaplı duvarlar var. Bir demir parmaklık, kilisenin yanındaki mezar taşlarından oluşan bir bahçeyi çevreler. Mezarlar arasında ince bir sis süzülüyor.

Bu kilise Sabah Lordu'na adanmıştır ve kemikleri bir zamanlar sunağın altında duran Aziz Andral'ın adını almıştır ("Aziz Andral Kemikleri" bölümüne bakın).

Peder Lucian Petrovich (LG erkek insan rahip (***priest***)) kiliseyi yönetir ve moralleri yükseltmek için elinden geleni yapar. Ona yardım etmek, Yeska (LG erkek savaşmayan erkek) adında bir yetim ve kilise öğrencisi. Milivoj (aşağıya bakınız) adında sürekli çatık kaşlı kaslı bir delikanlı araziye bakar ve mezar kazar.

Geceleri, kilise 2d6+6 korkmuş yetişkin Vallakililer (LG erkek ve kadın ortak insanlar) ve 2d6 eşit derecede dehşete düşmüş Vallaki çocukları (LG erkek ve kadın savaşmayanlar) ile doludur. Peder Lucian gece cemaatine dualarını ve Aziz Andral’ı koruma vaadini sunar. Peder Lucian’ın gece cemaatinin arasında Willemina Rikalova adında üzgün yaşlı bir kadın var. Oğlu, ayakkabıcı Udo Lukovich, yöneticiye karşı konuştuğu için hapsedildi (bkz. Bölge N3m). Oğlunun özgür bırakılması için dua ediyor.

Milivoj (N erkek insan ortak (***commoner***)), sopa gibi kullandığı küreği olmadan nadiren görülür. İstatistiklerini aşağıdaki gibi değiştirin:

• Gücü 15 (+2).

• Yakın dövüş silahı saldırı bonusu +4'tür ve küreğinin kör tarafıyla vurduğunda 4 (1d4+2) bludgeoning vurma hasarı verir.

Milivoj, yöneticinin "Her şey yoluna girecek!" Açıklamasını kabul etmiyor ve küçük kardeşlerini koruyamayacağı için hayal kırıklığı içinde. Barovia'nın lanetinden kurtulmak istiyor, ancak kaçma ihtimali göremiyor.

AZİZ ANDRAL KEMİKLERİ

Yakın zamana kadar kilise, kilisenin ana sunağının altındaki bir mahzende mühürlenmiş olan St. Andral’ın kemiklerini Strahd’ın yağmalamasından koruyordu. Ama şimdi kilise risk altında çünkü biri birkaç gece önce mahzene girip kemikleri çaldı. Yakın zamana kadar, Peder Lucian, Vallaki'deki kemikleri bilen tek kişiydi, ancak korku içindeki çocuğu rahatlatmak için kemiklerden bir ay önce Yeska'ya bahsettiğini hatırlıyor. Kemikler çalındıktan sonra Peder Lucian, Yeska'ya kemiklerden başka birine söz edip etmediğini sordu. Çocuk başını salladı ama hiçbir şey söylemedi.

Suçlu, Peder Lucian'ın şüphelendiği gibi Milivoj'dur. Ancak rahip, çocuk çok huysuz olduğu için Milivoj ile konuşmakta isteksiz. Peder Lucian, haberin neden olabileceği sıkıntıdan korktuğu için hırsızlığı bildirmedi ve yöneticinin festivalini mahvetmek istemiyor. Partide iyi bir din adamı (good-aligned cleric) veya paladin varsa, Peder Lucian karakterlerin yardım sağlayabileceği umuduyla hırsızlıktan bahseder.

St. Andral'ın türbesi, kilisenin altında 10-foot kareye, 5-foot yüksekliğinde bir odadır. Milivoj türbeye ulaşmak için kürekle kilisenin döşemelerini kaldırdı. (Döşemeler o zamandan değiştirildi.) Karakterlerden biri Milivoj ile konuş ve DC 10 Charisma (Intimidation) kontrolünde başarılı olursa, Yeska'nın ona kemiklerden bahsettiğini kabul eder. Ayrıca, bilgileri yerel tabut üreticisi Henrik van der Voort'a (N6 bölgesi) ilettiğini ve küçük kız ve erkek kardeşlerini beslemeye yardımcı olmak için para karşılığında Henrik için kemikleri çaldığını kabul ediyor.

Kemiklerin çalınması, kiliseyi Strahd'ın kölelerinin saldırılarına karşı savunmasız bıraktı (bu bölümün sonundaki "Özel Etkinlikler" bölümündeki "Aziz Andral'ın Ziyafeti" bölümüne bakın). Kemiklerin istirahat yerine geri getirilmesi durumunda, Aziz Andral'ın kilisesi, bina kutsal bir büyüyle korunuyormuş gibi bir kez daha kutsal toprak haline gelir.

N2. MAVİ SU HANI

Üzerine birkaç kuzgunun tünediği taş temelli ve sarkan kiremit çatılı bu büyük, iki katlı ahşap binanın bacasından dumanlar tütüyor.

Ana girişin üzerinde asılı olan boyalı ahşap bir tabela mavi bir şelaleyi tasvir ediyor.

Mavi su hanı, Vallaki'nin özellikle geceleri yerel halk için ana toplanma yeridir. Hancı Urwin Martikov, hanı bu toprakların kötülüklerinden bir sığınak olarak görüyor. Bir sorun olması durumunda, pencereler ve kapılar içeriden kapatılabilir.

Gece için bir yatak 1 ep maliyeti. Yiyecek bir şeyler arayan karakterler, ek ücret vermeden sıcak pancar çorbası ve taze ekmek yiyebilir. Pişmiş bir kurt bifteğinin fiyatı 1 ep.

Misafirhanede 3 cp karşılığında bir bardak “Purple Grapemash No.3” şarap veya 1 sp için bir bardak kaliteli “Red Dragon Crush” şarabı sunulmaktadır. Karakterler şaraplardan şikayet ederse Urwin incinir, çünkü ailesi onları yapıyor.

Hanın şarap tedariği neredeyse tükenmiştir ve Wizard of Wines şaraphanesinden yapılan son teslimat gecikmiştir. Karakterler maceracı olduklarını iddia ederlerse, Urwin onlara en son gönderinin neden gelmediğini araştıracak kadar nazik olup olmayacaklarını sorar ve şarapla dönerlerse onlara boş oda ve yemek sözü verir.

TÜY BEKÇİLERİ (KEEPERS OF THE FEATHER)

Urwin Martikov (LG erkek insan) bir ***wereraven*** (bkz. Ek D) ve Strahd'a karşı çıkan bir weravens topluluğu olan Tüy Muhafızları'nın üst düzey bir üyesidir. Urwin’in karısı ve iş ortağı Danika Dorakova (LG kadın insan) da iki oğulları Brom ve Bray gibi bir weravensdir. Oğlanların her biri yalnızca 7 Hp’ye sahiptir ve on bir ve dokuz yaşlarında oldukları için etkili savaşçılar değillerdir.

Herhangi bir zamanda, handa başka bir 1d4 weravens (Tüy Muhafızları'nın üyeleri) ya kuzgun biçiminde çatıda tünemiş ya da insan biçiminde toplanmış halde bulunurlar. Bu wereravenler, Martikovların sadık dostlarıdır ve hanın korunmasına yardımcı olurlar.

Karakterler, Vallaki'deki kurt adamların güvenini kazanırsa, Tüy Muhafızları arkalarını kollayacaktır. Karakterler bir dahaki sefere başlarını ciddi bir belaya soktuğunda, onları kurtarmak veya başka şekilde yardım etmek için bir grup 1d4 weravens gelebilir.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız handa gizli bir hazinenin olduğunu ortaya çıkardıysa, Tüy Muhafızları, karakterlerin onu koruyabileceklerini öğrenene kadar hazinenin nerede olduğunu açıklamaz. Urwin, yeteneklerini test etmenin bir yolu olarak karakterlere şu görevi verir:

Urwin sizi bir kenara çekiyor ve sesini alçaltarak. “Şarabım neredeyse bitti ve bir sonraki sevkiyatım gecikti. Bana şaraplarımı getirirsen sana aradığını veririm. Bağ ve şaraphane buranın birkaç mil batısında. Eski Svalich Yolu'nu ve işaretleri takip edebilirsiniz. "

Urwin, huysuz babası Davian Martikov'un yerel şarap imalathanesi ve üzüm bağı Wizard of Wines’a sahip olduğundan bahsetmez (bölüm 12). Urwin ile babası (Urwin ve Danika'nın "eski karga" olarak adlandırdığı) arasında kötü bir kan var. Urwin, şaraphaneyi kolayca ziyaret edebilmesine rağmen, babasıyla anlaşmayı karakterlerin yeterliliğinin değerli bir testi olarak görüyor ve Görevi tamamlar ve şarap sevkiyatıyla geri dönerlerse sözünü tutar.

Urwin, partinin ilerleyişini uzaktan gözlemlemek için kuzgun şeklinde bir karga gönderir. Karakterlerin başı belaya girerse, wereraven hemen Urwin'e rapor verir.

N2A. KUYU

3 fit yüksekliğinde taş kenarlar, bu 40 fit derinliğindeki yosun kaplı kuyunun ağzını çevreliyor. Han bu kuyudan tatlı su çekiyor.

N2B. DIŞ MERDİVEN

Bir ahşap merdiven hanın dış duvarını çevreler ve üst kattaki konuk odalarına (N21 ve N2m alanları) çıkar. Merdivenlerin tepesindeki sağlam ahşap kapı içeriden engellenebilir.

N2C. MEYHANE

Giriş antresindeki mandallarda nemli pelerinler asılı. Taverna, aralarında dolambaçlı dar yollar bulunan masalar ve sandalyelerle dolu. Kuzey duvarını saran ahşap bir merdivenle ulaşılan bir balkonun altında bir duvar boyunca bir bar uzanıyor. Başka bir balkonun, doğuya açılan bir girişi bulunuyor. Tüm pencereler kalın kepenkler ve kirişlerle donatılmış. Barın üzerinde asılı duran ve masaların üzerinde duran fenerler, odayı donuk turuncu ışıkla aydınlatıyor ve duvarlarda gölgeler oluşturuyor, birçoğu tahta plakalara monte edilmiş kurt başlarıyla süslenmiş.

Meyhane odasına açılan çift kapılar içeriden kapatılabilir.

Askılara monte edilmiş ve barın arkasındaki girintilere sıkışmış, her biri dörtte üçü boş olan üç şarap fıçısı var. Varillerin ikisi “Purple Grapemash No.3” (ucuz bir şarap) ve üçüncüsü “Red Dragon Crush” (güzel bir şarap) içerir. Her varile bir pirinç tıkaç çakılı.

Danika Martikov, kocası mutfakta (N2e alanı) meşgulken genellikle bar ile ilgilenir. Oğulları Brom ve Bray, etrafta geziyorlar ve kolayca insanların aralarından dolaşıyorlar.

Şafakla öğlen arasında burada müşteri olmaz ve Martikovlar yatak odalarında (N2o ve N2p alanları) veya tavan arasında (N2q alanı) üst katta bulunurlar.

Öğleden akşam karanlığına kadar, meyhane 2d4 yerel müşteriye (LG erkek ve kadın ortaklar(***commoners***)) ev sahipliği yapar. Alacakaranlık ve gece yarısı arasında 2d8 Vallakialı burada bulunur. Ek olarak, bu süre içinde aşağıdaki kişilerden biri veya daha fazlası mevcut olabilir.

**Kurt Avcıları.** Szoldar Szoldarovich ve Yevgeni Krushkin (N erkek insan izci (***scouts***)), Mavi su hanına sık sık gelen yerel avcılar. Kurtları öldürüyorlar ve geçinmek için et satıyorlar. İşleri tehlikeli ve kanlı. Her iki adam da acımasız ve gözlerinde tekin olmayan bakışlar var.

Bu iki asık suratlı arkadaşlar, nadiren para kazanma fırsatını geri çevirirler. Karakterler Barovia ülkesi hakkında rehber veya bilgi arıyorlarsa, Szoldar ve Yevgeni hizmet verebilir. Gün boyunca Vallaki'nin duvarlarının ötesine geçmekten korkmazlar ve ormanları ve vadiyi iyi bilirler. Günde 5 gp karşılığında rehber olarak hizmet etmeye veya ücretsiz içki karşılığında önemli yerlere yol tarifi vermeye istekliler. Geceleri "bu lanetli alemde" seyahat etmenin aptalca olduğunu düşünüyorlar ve ödemeleri fahiş olmadıkça (100 gp veya daha fazla) bunu yapmayacaklar.

Nadiren de olsa, söyleyecek bir şeyi olduğunda Szoldar kaba bir şekilde konuşur, Yevgeni ise genellikle çok fazla konuşarak arkadaşını susturur. Szoldar, öldürdüğü her kurda karşılık yayında bir çentik açmıştır, Yevgeni her öldürdüğünde kurt derisini pelerinine yeni bir renk olarak ekler. Her iki adamın da aileleri var, ancak zamanlarının çoğunu ya içerek ya da ormanda avlanarak geçiriyorlar. Meyhane duvarlarını süsleyen kurt başlarının çoğu, el işçiliğinin sonucudur.

**Wachter Kardeşler.** Nikolai ve Karl Wachter (N erkek insan soylu(***nobles***)) asil doğumlu kardeşlerdir. İyi silahlanmış yabancılarla kavga etmeyecek kadar akıllı olsalar da her zaman bela arayan atılgan sarhoşlardır. Anneleri Fiona Wachter (bkz. Bölge N4), kasabada etkili bir şahsiyettir, ancak oğulları asla ondan bahsetmezler. Karakterlerin üzücü maceralarını dinlemeyi ya da karakterlerin Vallaki'yi yöneticinin çılgınlığından nasıl kurtarmayı planladıklarını duymayı tercih ederler.

***Rictavio.*** Şu anda Mavi suyun yalnız konuğu, efsanevi vampir avcısı Rudolph van Richten tarafından kullanılan sahte bir kimlik olan ***Rictavio*** adıyla anılan rengarenk giyinmiş bir yarı elf ozan. (Ek D'ye bakınız). Meyhane müdavimlerini inandırıcı olmayacak kadar aşırı hikayelerle yeniden canlandırıyor, ancak bunların gerçekten doğru olduğunu iddia ediyor. Rictavio, uzak bir ülkeden gelen bir karnaval sirk şefi olduğunu iddia ediyor. Urwin Martikov’un cömertliğinden ve iyi yürekliliğinden yararlanarak yaklaşık bir aydır handa kalıyor. Buraya geldiğinde Piccolo adında bir maymun eşlik kendisine eşlik ediyordu. Maymun handa hoş karşılanmadı, bu yüzden Rictavio onu yerel oyuncakçıya verdi (bkz. Bölge N7).

Rictavio, müzikal yeteneği olmadığını kabul ediyor, ancak yine de uzak yerlerle ilgili hikayeleriyle yerel halkı eğlendirmeyi başarıyor. Her gün iki kez, şafakta ve yine alacakaranlıkta, birkaç elma ve mendile sarılmış pişmiş bir kurt bifteği ile handan ayrılır. Yiyeceklerin şişman arkadaşı, "muhtaç oyuncakçı" (bölge N7) ve evcil maymunu için olduğunu iddia ediyor. Aslında, elmalar atı Drusilla (bölge N2f), biftek ise ele geçirdiği kılıç dişli kaplan (bölge N5) için.

Rictavio, handa kaldığı süre boyunca sessizce Tüy Muhafızları hakkında bilgi topluyor ve şehirdeki tüm kurt adamların kimliklerini bulmaya çalışıyor. Ayrıca Vistani hakkında, özellikle de şehrin hemen dışındaki kampta yaşayanlar (N9 bölgesi) hakkında elinden geldiğince çok şey öğrenmeye çalışıyor. Rictavio, Strahd ile iş birliği yaptıkları sonucuna vardığında, eğitimli kılıç dişli kaplanını (saber-toothed tiger), weravens'in desteği olsun veya olmasın, saldırmayı planlıyor.

Rictavio, kimliğini gizlemek için *hat of disguise* ve *ring of mind shielding* takıyor. Karnaval vagonunun (bölge N5) kapısını açan demir bir anahtar taşıyor.

N2D. ŞARAP DOPOSU

Bu koridorda üç perdeli girinti ve şarap fıçıları ile doldurulmuş daha geniş bir alan var.

Martikovlar şaraplarını burada saklarlar. Kırmızı perdelerin arkasına gizlenmiş üç bölme vardır, her bölmede ahşap bir destek içine yerleştirilmiş yarı boş bir şarap fıçısı vardır. On iki boş şarap fıçısı, mutfak kapısının yakınına iki sıra olarak üst üste yığılmıştır (alan N2e). Tüm fıçıların üzerinde “Şarap Sihirbazı” adı yazılıdır.

15 şarap fıçısından dokuzu, perdeli nişindeki iki şarap fıçısı dahil olmak üzere şarap fıçılarının kenarlarında şaraphane adı altında “Purple Grape-mash No. 3.” markalanmış. Diğer perde nişinde kide dahil olmak üzere 15 varilden altısının da farklı bir etiketi var “Red Dragon Smash”.

Dışarıya açılan çift kapılar içeriden kapatılabilir.

N2E. MUTFAK

Bu oda yemek yapmayı seven birinin mutfağına benziyor. Tencere yığınları, mutfak eşyaları ve malzeme raflarıyla kaplı duvarları ve her türlü hoş koku odayı kaplıyor. Dağınıklığın ortasında, sağlam bir çam çalışma tezgahının üzerinde iki fener asılı. Ocağın üzerindekidn bir tencere de çorba kaynayarak kabarcıklar çıkarıyor.

Yemekleri hazırlayan Urwin Martikov gün boyu burada bulunuyor. Ara sıra iki oğlundan yardım alır, ancak oğlanların dikkatleri kolayca dağılır. Doğu duvarının karşısındaki bir dolapta, hanın çatal-bıçak ve tabak gereçlerinin çoğu bulunuyor, hiçbiri değerli değildir. Batı duvarındaki bir kapı dışarıya açılıyor ve genellikle içeriden kitleniyor.

Güney duvarının batı ucundaki gizli bir kapı, N2i alanına çıkan ahşap bir merdivene ulaşmak için itilerek açılabilir.

N2F. AHIR

Bu odanın batı duvarındaki sürgülü ahşap kapılar demir bir kilit ve zincirle kapatılmıştır. Urwin anahtarı yanında taşır. Kuzey ve güneydeki kapılar içeriden kapatılabiliyor ancak genellikle kilitleri açık bırakılıyor.

Bu ahırın içine bakarken kuşların ötüşlerini ve atın kederli kişnemesini duyuyorsunuz. Ahırın bölümleri temiz ve bakımlı. Bunlardan birinde gri bir kısrak var. Doğu duvarında küçük bir kapı bulunuyor ve ahşap bir merdiven, tavandaki çatı katına erişimi sağlıyor. Çatı katını çevreleyen ahşap korkuluklara tünemiş düzinelerce kuzgun var.

Atı olan her karakter, gece başına 1 sp için atını burada tutabilir. Gri kısrak, Drusilla adında bir koşu atıdır ve elmaları sever. At, Rictavio'ya aittir (bkz. Alan N2c).

Doğu duvarındaki küçük kapı, N2g alanına ulaşmak için çekilerek açılabilir. Çatı katı, N2h alanında açıklanmaktadır.

N2G. DEPO

Bu küçük oda, ahşap bir merdivenin (N2i alanı) altında yer almaktadır. Tahta mandallardan sarkan eyerler iki atı donatmak için yeterlidir. Kilidi açılmış bir tahta sandıkta bir düzine at nalı, tahta bir tokmak ve bir yığın at nalı çivisi vardır.

N2h. KUZGUNLARIN ÇATIKATI

Bir çift kir kaplı pencereden içeri sızan loş ışık, üstlerinde dirgenlerin bulunduğu saman yığınlarını gözler önüne seriyor. Bu tünekte kuzgunlar hüküm sürüyor- yüzlercesini görebilirsiniz.

Çatı katını iyice araştıran karakterler gizli bir kapının yanında üç dirgen ve bir saman yığınının altına gömülü kilitli bir tahta sandık bulur (aşağıdaki “Hazine” bölümüne bakın). Karakterler sandığı kurcalarsa, kuzgunlar dört kuzgun sürüsü (***swarms of ravens***) olarak toplanır ve saldırırlar. İki sürü öldürülürse diğerleri kaçar. Karakterler sandıkla uğraşmayı keserlerse saldırılarını durdururlar. Çatışma 3 turdan fazla devam ederse, Urwin Martikov ve diğer iki weravens gürültüyü duyar ve araştırır (insan şeklinde).

Çatı katının arkasındaki gizli bir kapı, ilerideki bir yatak odasına (alan N2p) ulaşmak için itilerek açılabilir. Gizli kapıyı tespit etmek için yetenek kontrolü gerekmez, çünkü odanın ötesindeki ışık kapının çatlaklarından görülüyor.

**Hazine.** Kilitli sandığın içinde 140 ep, 70 pp, iki *elixirs of health*, üç *potions of healing* ve gri bir *bag of tricks* var. Sikkelerde, Strahd von Zarovich'in profil resmi vardır.

N2İ. GİZLİ MERDİVEN VE SALON

Kuzeye giden ahşap bir merdiven, sahanlığa beş fit iniyor. Bir pencere, batıdan doğuya uzanan kısa, ahşap panelli bir koridoru loş bir şekilde aydınlatıyor.

Konuklara hanın gizli koridoru söylenmez. Rictavio bunun varlığını biliyor çünkü Markov’un çocuklarının odalarının en yakınındaki gizli kapıyı açıp kapattığını duydu (alan N2n).

Bu alanın her iki ucunda, her biri koridorun içinden kolayca görülebilen gizli bir kapı vardır (yetenek kontrolü gerekmez). Merdivenin altındaki kuzey gizli kapısı, arkasındaki mutfağa (alan N2e) girmek için çekilerek açılabilir. Doğudaki gizli kapı, meyhaneye bakan bir balkona (N2j alanı) çıkmak için çekilerek açılabilir.

N2J. BÜYÜK BALKON

Meyhane odasını boydan boya çevreleyen balkon, kuzgun motifleri oyulmuş ahşap korkuluklarla sarılmış. Meyhane odasındaki birçok fener kirişleri aydınlatıyor ve sivri tavana uğursuz gölgeler bırakıyorlar.

Balkon zemini, meyhane zemininin 15 fit üzerindedir.

Batı duvarının güney ucundaki gizli bir kapı, arkasındaki ahşap panelli bir koridora (N2i alanı) çıkmak için itilerek açılabilir.

N2K. MİSAFİR BALKONU

Yirmi fit uzunluğundaki bu balkondan, Meyhaneyi net bir şekilde görülebiliyor ve kuzgun motiflerle oyulmuş ahşap bir korkuluğa sahip. Meyhane odasındaki birçok fener kirişleri aydınlatıyor ve sivri tavana uğursuz gölgeler bırakıyorlar.

Balkon zemini, meyhane zemininin 15 fit üzerindedir.

N2L. MİSAFİR ODALARI

Bu iki oda aynı mobilyalara sahiptir.

Bu on beş fit karelik odanın uzak köşelerinde birbirlerine uyumlu ayaklı dolapları olan iki rahat yatak durmaktadır. Her yatağın üstüne kurt kürkleri yığılmış. Yataklar arasındaki, panjurlu bir pencerenin altındaki masanın üzerinde bir lamba durmaktadır. Kapının yanındaki duvara yaslanmış iki uzun siyah gardırop bulunuyor.

Bu odanın kapısı içeriden kilitlenebilir ve her misafire bir anahtar verilir. Urwin ve Danika yedek anahtarlar taşıyor. Ayaklı dolaplar ve gardıroplar boş olup misafirlerin kullanımına sunulmuştur.

N2M. MİSAFİR ODASI

Bu iyi aydınlatılmış odanın kuzey duvarında hasır şilteli dört adet sade yatak bulunmaktadır. Her yatakta, giysileri ve diğer eşyaları saklamak için bir ayaklı dolap bulunur. Kapının karşısındaki köşede bir masa ve dört sandalye var. Masanın üzerinde duran bir kandil, parlak sarı bir alev yayıyor.

Bu odanın kapısı içeriden kilitlenebilir ve her konuğa bir anahtar verilir. Urwin ve Danika yedek anahtarlar taşıyor. Ayaklı dolaplar boş ve misafirlerin kullanımı içindir.

N2N. ÖZEL KONUK ODASI

Her zaman kilitli olan bu odanın anahtarı Rictavio'da bulunur. Urwin ve Danika yedek anahtarını taşıyor. Kapının kilidi açılabilir, ancak tedbirli olmak gerekir, çünkü kapı aşağıdaki taverna odasından görünmektedir.

Bu küçük konuk odasında, kurt kürkleriyle dolu bir yatak, ayaklı bir dolap, uzun bir gardırop ve uyumlu sandalyeleri bir yazı masası bulunuyor. Masanın üzerinde bir kandil ve kırmızı deri ile ciltlenmiş bir günlük duruyor.

Rictavio gece yarısı ile şafak arasında burada uyuyor. Şafakta, atını (bölge N2f) ve vagonunu (bölge N5) kontrol etmek için ayrılır ve öğlen saatlerinde hana geri döner. Öğlen ve alacakaranlık arasında burada olma ihtimali yüzde 40'tır; aksi takdirde, oturma odasındadır (N2c alanı). Alacakaranlıkta, atına ve arabasına bakmak için tekrar handan ayrılır, sonra gece dinlenmek için odasına döner.

Rictavio odasında değerli bir şey veya bir ipucu bırakamayacak kadar akıllıdır. Ayak dolabı ve gardırop, sıradan kıyafetler ve seyahat giysileri dışında hiçbir şey içermez.

**Rictavio’nun günlüğü.** Masanın üzerindeki günlük, Rictavio'nun seyahat eden karnavalı için yeni eylemler arayan bir şovmen olduğu yanılsamasını sürdürmek için yarattığı bir hiledir. Yazıları sık sık Drusilla ile yapılan sohbetlerden (günlüğünde Rictavio'nun atının adıdır) bahsetmekte ve birçok uzun ve sıkıcı yolculuğu anlatmaktadır. Rictavio, seyahatlerinde gördüğü çeşitli "tuhaflıklar" hakkında aşağıdakileri yazmıştır:

• Bir "washare" çocuğu (dolunay gecelerinde tavşana dönüşen bir çocuk)

• Demir zincirleri çiğneyebilen Gorabacha adında yarı cevherden bir kadın

• En muhteşem sese sahip olan, insan yiyen dev bir bitki

• Bir çift yapışık goblin

• Sarhoş olmadan bütün fıçı şarapları içebilen Filmore Stunk adlı bacakları olmayan küçük bir adam

N2O. ÇOCUKLARIN YATAK ODASI

Büyük, boyanmış bir oyuncak kutusu iki küçük, şirin yatağın arasında duruyor. Ahşap panellerin üzerindeki duvarlara uçan kuzgunların resimleri çizilmiş.

Brom ve Bray Martikova bu odada fazla vakit geçirmiyor. Oyuncak kutusunda, çoğu "Eğlenceli Değilse, Blinsky Değildir!" Sloganıyla kazınmış, ihmal edilmiş oyuncak yığını var. Oyuncaklar şunları içerir:

• Uygun büyüklükte bir kral, bir kraliçe, bir prens, bir prenses, bir cellat, bir vergi tahsildarı, bir aptal, bir vampir ve bir vampir avcısının kuklalarının bulunduğu minyatür bir kukla tiyatrosu.

• Tahta bir ata bağlanmış ve içi minik ahşap Vistani figürleriyle dolu gösterişli bir oyuncak Vistani vagonu

• Biri sert kaşları çatık, diğeri de korkmuş bir ifade sergileyen bir çift boyalı ahşap palyaço maskesi

• Ormanda çocukları kovalayan korkuluk resimleri çizilmiş ahşap bir üst kısım

• Üzerine kukla ipleri yerleştirilmiş, doldurulmuş (gerçek) bir yarasa

8 fit yüksekliğindeki tavandaki gizli bir tuzak kapısı, gizli bir tavan arasına açılır (alan N2q).

N2P. ANA YATAK ODASI

Uyumlu sehpalar, kırmızı ipek bir gölgelik ile büyük bir ahşap çerçeveli yatağı çevreliyor. Yatağın karşısında güzel bir dağ vadisini tasvir eden bir duvar halısı asılı. Diğer duvarlardan birinde şömine bir diğerinde ise gardırop bulunuyor.

Urwin ve Danika, uyumak için tavan arasına (N2q alanı) gitmeden önce her gece bu odaya gelirler. Bu oda sadece göstermeliktir ve değerli eşyalar içermez.

Güney duvarının batı ucundaki gizli bir kapı, arkasındaki çatıya (alan N2h) çıkmak için çekilerek açılabilir.

8 fit yüksekliğindeki tavandaki gizli bir tuzak kapısı, gizli bir tavan arasına açılır (alan N2q).

N2Q. GİZLİ TAVAN ARASI

Bu on fit genişliğinde, otuz beş fit uzunluğundaki tavan arası, sekiz fit yükseklikten beş fit yüksekliğe inen batıya doğru eğimli bir tavana sahiptir. Dört hasır zemini kaplıyor ve kilitli bir demir kasa kuzey duvarında duruyor. Güney duvarında küçük bir kare açıklık dışarıya açılıyor. Zemine demir menteşeli iki kapak yerleştirilmiş.

Martikovlar geceleri burada melez formda uyuyorlar. Güney duvarındaki açıklık, bir kuzgunun veya başka bir Tiny yaratığın geçebileceği kadar büyük. Wereravensler bu açıklığı bir kaçış yolu olarak kullanabilir.

Kasa, aşağıdaki "Hazine" bölümünde açıklanmaktadır.

Zeminde açıkça görülebilen iki kapak, doğrudan altlarında bulunan yatak odalarına (N2o ve N2p alanları) geçmek için çekilerek açılabilir.

**Hazine.** Urwin, kilitli demir kasanın anahtarını taşıyor. Kilit, hırsızlık aletleri (thieves’ tools) ve başarılı bir DC 20 Dexterity kontrolü ile açılabilir. Kutuda 150 ep'lik bir çuval (her biri Strahd von Zarovich'in profil resmini taşıyan madeni para), altı mücevher (her biri 250 gp değerinde) ve üç potions of healing içerir.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu söylüyorsa, o demir kasanın içindedir.

N3. YÖNETİCİNİN KONAĞI

Bu konağın, sıvalı taş duvarları, zaman ve bakımsızlıktan dolayı birçok yerde dökülmüş alçıları göze çarpıyor. Konağın çift girişli kapılarının üzerindeki geniş, kemerli bir açıklık dahil olmak üzere her pencereyi perdeler kaplıyor.

İnsanlar günün her saatinde konağa girip çıkıyorlar. Gardiyanlar, "kötü niyetli mutsuzluk" içinde olan suçluları getirir. Erkekler ve kadınlar, Alevli Güneş Festivali için hasır güneşin inşası başlayana kadar konağın büyük fuayesine (alan N3a) yığılmış dal demetleri getirirler.

Karakterler ön kapıdan gelirlerse, bir hizmetçi (LG kadın halk (***commoner***)) onları içeri alır, onları yuvaya (N3e alanı) götürür ve baronu çağırmak için ayrılır.

VALLAKOVİCH AİLESİ'NİN ROLÜ

Burger Ustası ve ailesini canlandırmak için aşağıdaki bilgileri kullanın.

**Baron.** Yönetici, Baron Vargas Vallakovich (NE erkek insan soylu (***noble***)), iyi eğitimi ve keskin liderlik becerileriyle gurur duyan acımasız, aşağılık birisidir. Mutluluğu sağlamak için defalarca kutlamalar düzenledi ve "Her şey yoluna girecek!" sloganı, üzücü ve yorucu bir hal almaya başladı. Baron Vallakovich, Vallaki'deki herkesi mutlu edebilirse, kasabanın Strahd'ın karanlık kavrayışından kurtulacağına kendini ikna etmiş.

Baronun kırılgan bir egosu vardır ve festivallerinde alay eden veya ona saygısız davranan herkese saldırır. Onu her yerde takip eden iki evcil mastiff köpeği ile ***Izek Strazni*** adında cani ve deforme olmuş bir uşağı vardır (bkz. Ek D). Izek, silahlarına ek olarak, kasaba meydanındaki (N8 bölgesi) stokların kilidini açan demir bir anahtar halkası taşıyor.

Karakterler mutsuz tarafa geçerse, baron onları “şeytan Strahd'ın casusu” olmakla suçlar ve onları tutuklamak, silahlarını ele geçirmek ve onları şehir dışına çıkarmak için on iki muhafız (***guards***) gönderir. Muhafızlar görevlerini yerine getiremezlerse, baron İzek'i partiyi linç etmek için otuz kişiden oluşan sivili (***commoner***) toplamaya gönderir. Sivil halk da başarısız olursa, baron kalan on iki gardiyanı malikanesini savunmaları için çağırarak karakterlerin şehirde dolaşmasına izin verir.

Karakterler mutlu tarafa geçerse, bir sonraki festivalde kendisine özel konuklar olarak katılmaları konusunda ısrar eder ve herkese her şeyin gerçekten iyi olacağını söylemelerini ister.

Geçtiğimiz hafta, baronun hizmetçilerinden iki tanesi ortadan kayboldu: uşak ve baronesin bekleyen kadın. Baron, İzek'i onlara ne olduğunu öğrenmekle görevlendirdi, ancak soruşturma İzek'in yetenekleri arasında değildir. Aramalar boşuna organize edildi.

**Barones.** Akıl sağlığını yitirme riskiyle karşı karşıya olan baronun karısı Lydia Petrovna (LG'nin kadın halk (***commoner***)), kocasının mutluluk felsefesini benimsemiştir. Kadının baronun her yorumuna gülmesi, isterik bir refleks haline gelmiştir. Çoğu fakir halktan olan "en yakın arkadaşları" için salonda her gün çay-sandviç partileri düzenleyerek onları neşelendirmeye çalışır. Barones'e sadece sıcak bir şeyler yemek ve içmek için can attıkları için tahammül ederler. Lydia, tanrılardan korkan bir kadın ve kasaba rahibi Peder Lucian Petrovich'in küçük kız kardeşidir. O, Ravenloft Kalesi'ne gömülmüş bir rahip olan Tasha Petrovna'nın soyundandır (bölüm 4, bölge K84, mezar 11).

**Baronet.** Baronun zavallı oğlu Victor Vallakovich (NE erkek büyücü (***mage***)), annesinden istemediği ilgiden ve babasının onaylamayan bakışlarından kaçınmaktan memnun olduğu tavan arasına (N3t bölgesi) kapandı. Yıllar önce Victor, konağın kütüphanesinde eski bir büyü kitabı buldu ve bunu sihir öğrenmek için kullandı. Barovia'dan kaçmak ve ailesini ölüme terk etmek umuduyla bir ışınlanma çemberi oluşturmakla meşgul.

N3A. GİRİŞ HOLÜ VE VESTİBÜL

Yontulmuş korkuluklu geniş bir merdivene sahip bu büyük fuayenin duvarlarını çerçeveli portreler süslüyor. Fuayeye bağlantılı uzun, halı kaplı bir koridor, neredeyse konağın uzunluğu kadar uzanıyor. Koridorun en ucunda bir kapı ve ondan uzaklaşan birkaç kapısı daha var. Dal yığınları duvarlara yığılmış.

Dallar, güneşin tahta bir büstüne dönüştürülene kadar burada saklanıyor (Alevli Güneş Bayramı için).

Merdivenler üst kattaki galeriye (alan N3İ) çıkmaktadır.

Portreler baronu, ailesini ve atalarını tasvir ediyor. Yakından incelenirse, tasvir edilen bazı insanların birbirine çok benzediği görülür.

Fuayenin kuzeydoğu köşesine sıkışmış, güzel pelerinler, paltolar ve botlarla dolu bir vestibül vardır.

N3B. SALON

Bu salon, genel olarak kadınsı bir dokunuşa sahip kaliteli mobilya ve perdeler barındırıyor.

Barones bazen burada misafirleri eğlendirir.

N3C. YEMEK ODASI

Karakterler bu odaya yaklaşırken kadınların sohbet seslerini duyabilirler. İçeri ilk baktıklarında şunu okuyun:

Balmumu mumlarla donatılmış bir ferforje avize cilalı ahşap bir yemek masasının üzerine asılmış. Masanın etrafında çeşitli yaşlardan sekiz kadın rahat, yüksek arkalıklı sandalyelerde oturuyorlar. Solmuş giysiler giymişler, çay içip, pasta yerlerken, iyi giyinmiş ve kendinden çok memnun olan dokuzuncu bir kadın masanın etrafında dolanıyor ve yaklaşan festivalin dekorasyonları hakkında heyecanla konuşuyor.

Masada oturan kadınlar, kendilerine çay ve pasta ile rüşvet veren barones Lydia Petrovna ile vakit geçirmeye davet edilen sekiz Vallakian köylüsü (LG kadın ortaklar). Lydia bu kadınlara, Yanan Güneş Festivali için çocuk kostümlerini dikme ve hasır bir güneşi dokuma görevi vermiştir.

Lydia, karakterlerin, yönetici olan kocasının daveti üzerine burada olduklarını varsayar. Hizmetçiden onları misafir odasına (bölge N3e) götürmesini ve ardından Baron Vallakovich'e (bkz. Bölge N21) misafirlerinin geldiğini bildirmesini ister.

Yemek odasının bir köşesinde bir servis masası duruyor.

N3D. HAZIRLANMA ODASI

Beyaz örtüler, bu odanın ortasındaki iki düz ahşap masayı kaplıyor. Bir masanın üzerinde özenle düzenlenmiş, eksiksiz bir cilalı gümüş eşya seti duruyor. Diğer masayı şalgam ve pancar içeren hasır sepetler kaplıyor.

Pancar ve şalgam, Parlayan Güneş Bayramı içindir (bu bölümün sonundaki “Özel Etkinlikler” bölümüne bakın).

**Hazine.** Gümüş eşya seti 150 gp değerindedir.

N3E. MİSAFİR ODASI

Buraya yöneticiyi görmek isteyen karakterler getiriliyor.

Yastıklı sandalyeler ve kanepeler, bu rahat, halı kaplı odanın duvarlarını kaplıyor. Oda pipo dumanı kokuyor ve kızgın bir boz ayının başı doğu duvarına asılmış.

Asılı ayının kafası, ziyaretçileri tedirgin etmek içindir. Zamanının çoğunu kütüphanede geçiren yöneticiyi kışkırtmamak için ince bir uyarı görevi görür (alan N31). Yönetici, babasının ayıyı öldürdüğünü iddia etse de baş aslında ailesine kurt avcısı Szoldar Szoldarovich'in (bölge N2) babası rahmetli Szoldar Grygorovich tarafından verilen bir armağandı.

N3F. HİZMETLİLERİN ODASI

Bu odada dört basit yatak ve aynı sayıda düz ahşap sandık bulunmaktadır.

Ev personeli, bir hizmetçi (LG kadın ortak) ve bir aşçıdan (LG erkek insan) oluşur. Diğer iki yatak, her ikisi de kaybolan uşak ve barones ile ilgilenen personele aitti (bkz. Alan N3t). Sandıklar personelin kıyafetlerini ve üniformalarını içerir.

N3G. MUTFAK

Siyah elbisesinin üzerine beyaz önlük giyen bir şef, bu sıcak ve iyi donanımlı mutfakta meşgul. Köşedeki merdivenler üst kata çıkıyor.

Merdiven üst kattaki galeriye (alan N3i) çıkar. Batı duvarındaki bir kapı dışarıdaki bir bahçeye açılır. Kapı genellikle kilitlidir ve hem aşçı hem de yönetici, kilidi açan anahtara sahiptirler.

N3H. KİLER

Bu kilerin, raflarının yarısı boş olmasına rağmen yiyecek barındıran raflarda var. Doğu duvarının önünde iki fıçı şarap duruyor.

Kiler, kimsenin hatırlamayacağı kadar uzun süredir tam dolu değil. İki fıçıda, Şarap Sihirbazı şarap imalathanesi tarafından yapılmış Red Dragon Crush adlı kaliteli bir şarap var- gerçekler her fıçıda yanmış.

N3İ. ÜST KAT GALERİ

Karakterler buraya giriş salonundan (alan N3a) gelirse, şunu okuyun:

Merdiven, neredeyse konağın uzunluğu boyunca batıya doğru devam eden güzelce döşenmiş bir galeriye yirmi fit kadar tırmanıyor. Çerçeveli manzara resimleri duvarları çevreliyor ve kırmızı ipek perdeler, üç metre yüksekliğindeki kemerli ve vitraylı cam pencereyi kaplıyor.

Karakterler buraya mutfaktan (alan N3g) gelirse, şunu okuyun:

Merdiven, neredeyse konağın uzunluğu boyunca uzanan üç metre genişliğinde bir galeriye tırmanıyor. Nefes kesen manzara resimleri duvarları kaplıyor. İki ayrı dar koridor, galeriden kuzeye doğru uzanıyor.

N3J. İZEK’İN YATAK ODASI

Bu odanın kapısı kilitli. İzek Strazni tek anahtarı taşıyor.

Aşağıdaki açıklama karakterlerin Ireena Kolyana ile tanıştığını varsayar (bkz. Bölüm 3, alan E4). Karakterler onunla tanışmadıysa son cümleyi okumayın.

Bebekler. Bu oda, pudra beyazı tenli ve kumral saçlı sevimli küçük bebeklerle dolu, bazıları güzel giyinmiş, diğerleri ise sade. Bebeklerden bazıları uzun bir kitap rafını doldururken, diğerleri duvara monte raflarda düzgün sıralar halinde düzenlenmiştir. Bazıları ise bir yatağın ve ağır bir tahta sandık üzerine yığılmış durumda. En tuhaf olanı, kıyafetleri dışında tüm oyuncak bebeklerin aynı görünmesi. Hepsi Ireena Kolyana'ya benziyor.

Yöneticinin canavara benzeyen uşağı İzek Strazni (bkz. Ek D) geceleri burada uyuyor. Gün boyunca, efendisinin işleriyle ilgilenmek için kasabada. İzek'e ait sadığının kilidi açılmış ve altında büyülü olmayan bir kısa kılıç olan bir yığın kırışmış giysi içeriyor.

Odanın dikatlice araştırılması, yatağın altında birkaç boş şarap şişesini ortaya çıkarır. Her birinin üzerindeki etikette şaraphanenin adı, Şarap Büyücüsü ve şarabın adı Mor Grapemash No. 3 bulunur.

**İzek’in Oyuncak Bebek Koleksiyonu.** Her bebeğin giysisine "Eğlenceli Değilse, Blinsky Değildir!" Yazan küçük bir etiket vardır. İzek, yerel oyuncakçı Gadof Blinsky'ye (bölge N7) bebekleri Ireena'ya benzer şekilde yaptırdı.

N3K. VİCTOR’UN YATAK ODASI

Cömertçe döşenmiş bu odada saçaklı bir yatak, alçak bir kitaplık ve kapının karşısındaki duvarda ahşap bir çerçeve içinde tam boy bir ayna bulunmakta. Kuzey duvarına yerleştirilmiş, vitraylı camdan kemerli bir pencere var. Burada hiçbir şey olağandışı görünmüyor.

Yatak odasında Victor'un anormal doğasını veya büyüye olan ilgisini gösterecek hiçbir şey yok. Kitaplar, mitoloji, hanedanlık armaları ve diğer zararsız konular hakkında Barovian masalları ve koleksiyonlarını içerir.

N3L. KÜTÜPHANE

Tavandan tabana raflar bu penceresiz odanın her duvarını kaplıyor ve buradaki kitapların sayısı şaşırtıcı seviyede fazla.

Odanın ortasındaki büyük bir masanın üzerinde pirinçten bir kandil duruyor. Masanın arkasındaki yastıklı sandalye rahat gözüküyor ve arka yastığına kükreyen bir ayı sembolü dikilmiş.

Yönetici başka bir yere gitmeye zorlamadıysa, buradadır. Ekler:

Sandalyenin arkasında, elinde açık bir kitap tutan ayıya benzer bir insan duruyor. Göğüs zırhı, meçi, ipek ceketi ve yağlı sakalı ışıkta parlıyor. Bir çift siyah mastifi köpek küçük halının üzerinde adamın solunda ve sağında yatıyor.

Baron Vargas Vallakovich iki mastifi köpeği olmadan hiçbir yere gitmez. Paranoyak bir adam, kütüphanesinde dinlenirken bile göğüs zırhını ve meçini (rapier) takıyor. Hizmetkârlarından ikisi, uşak ve karısının hizmetkarı geçen hafta hiçbir iz bırakmadan ortadan kayboldu, bu yüzden endişelenmek için iyi bir nedeni var.

Baron, herkesin kendisinin altında olduğuna ve sözünü sorgulayan veya otoritesine meydan okuyanların teslim olması gerektiğine inanıyor. Ancak iyi silahlanmış yabancılarla kavga etmeyecektir. Karakterlerin otoritesine teslim olmasını sağlayamazsa, İzek Strazni’yi bulana ve onları kasabadan çıkarmak için korumalarını toplayana kadar gururunu aylar altına alır.

Baronun masasında içi boş parşömen, mürekkep kavanozları ve tüy kalemlerle doldurulmuş üç çekmece var. Aynı zamanda, baronun babası, büyükbabası ve büyük büyükbabasının zamanlarına kadar uzanan kalın vergi kayıt defterlerine sahiptir.

Baron bir mühür yüzüğü takar ve üç anahtar taşır: N3g alanındaki dış kapının kilidini açan bir anahtar ve N3m alanındaki kapı ve kelepçeler için iki anahtar.

**Hazine.** Vallakovich kitap koleksiyonu, hemen hemen her konuda eski, deri ciltler içerir. Seçilen bir kitabın konusunu belirlemek için Rastgele Kitaplar tablosunu kullanın (bkz. Bölüm 4, alan K37).

N3M. KİLİTLİ YÜKLÜK

Bu odanın kapısı kilitli. Anahtarını baron taşıyor.

Boş yüklüğün arka duvarına zincirlenmiş, peştamaldan başka bir şey giymeyen, fena halde dövülmüş bir adam var. Bileklerini kesen demir prangalar kanının ellerinden akmasına neden oluyor.

Adam, Udo Lu-kovich (LN erkek ortak insan) adında bir Vallakian ayakkabıcıdır. Wolf's Head Jamboree sırasında, Vallakian baronunun kurtlara yedirilmesi gerektiğini gösteren bir pankart taşıdığı için tutuklandı.

Baron Vallakovich, Udo'nun kelepçelerinin anahtarına sahip. Kelepçeler, tek bir silah saldırısından 10 veya daha fazla hasar alırsa kırılır.

Karakterler Udo'yu serbest bırakırsa, ilk arzusu evine dönmektir. Daha sonra, Peder Lucian'a (bkz. Bölge Nl), yöneticinin köşkteki kötü muamelesini anlatmayı planlıyor. Baron, Udo'nun kaçtığını veya serbest bırakıldığını öğrenirse, İzek'i ayakkabıcıyı bulması ve daha fazla sorgulanması için geri getirmesi için gönderir. Udo, büyük bir baskı altında, onu özgürleştirenlerin isimlerini veya tanımlarını verir ve yöneticiyi karakterlere karşı çevirir.

N3N. ANA YATAK ODASI YÜKLÜĞÜ

Bu yüklükte pelerinler, paltolar, önlükler ve diğer süslü giysiler kancalarda asılı duruyor. Alçak raflarda birçok güzel ayakkabı, terlik ve bot dizilmiş.

N3O. ANA YATAK ODASI

Zaman bu ana yatak odasının ihtişamını soldurmuş. Mobilyalar renklerinin ve ihtişamlarının bir kısmını kaybetmiş. Tavandaki ahşap bir kapakta kısa bir çekme halatı asılı.

Baron ve barones geceleri yatakta uyur. Burada değerli hiçbir şey tutulmaz.

Tavandaki kapaklı kapı, bir tavan arası odasına (alan N3r) ulaşmak için aşağı çekilebilir. Açılan ahşap merdiven, kolay bir erişim sağlar.

N3P. GELİNLİKLER VE RUH AYNASI

Bu oda pudra ve güzel bir parfüm kokuyor. Aynalı bir makyaj masası, beyaz gelin kıyafeti giydirilmiş yüzü olmayan ahşap bir mankenin yanında duvara yaslanmış durumda. Başka bir duvara monte edilmiş yaldızdan çerçevesi olan tam boy bir ayna bulunuyor. Köşedeki bir kapı bahçeye açılıyor.

Barones, bu odada uzun saatler geçirirdi, parfüm koleksiyonunu okşar ve kendi yansımasında teselli arardı. Birkaç gün önce hizmetçisi kaybolduğundan beri, barones burada neredeyse hiç vakit geçirmedi.

**Gelinlik.** Burada saklanan beyaz gelinlik, baronese ait. Ona daha mutlu zamanları hatırlatıyor.

**Sihirli ayna.** Detect magic büyüsü, duvardaki yaldızlı aynanın bir sihir (conjuration) büyüsü havası yaydığını ortaya çıkarır. Konağın şu anki sakinlerinden hiçbiri bu gerçeğin farkında değil, çünkü aynanın büyüsü nesillerdir kullanılmadı. Aynaya bir identify büyüsü yapmak, bir suikastçının hayaletinin sihirli bir şekilde ona bağlı olduğunu ortaya çıkarır. Büyü ayrıca hayaleti çağırmak için gereken unutulmuş kafiyeyi de ortaya çıkarır:

Duvardaki sihirli ayna

Gölgeni dışarı çıkar;

Gecenin karanlığının intikamı, çağrıma itaat et

Ve öldürücü kılıcını kullan.

Aynadaki varlık, bir zamanlar Ba’al Verzi adlı gizli bir topluluğa ait olan isimsiz bir suikastçının ruhudur. Bir yaratık aynanın 5 metre yakınında durup kendi yansımasına bakarken kafiyeyi söylerse, suikastçının hayaleti yakında belirir. Ruhun aldığı biçim, onu çağıran kişinin karakterine (alignment) bağlıdır:

**Kötü olmayan Sihirdar.** Çağıran kötü değilse, ruh katı bir forma bürünür ve gözleri kan çanağı olan otuz yaşında karanlık yakışıklı bir adam olarak görünür. Bir suikastçının (***assassin***) istatistiklerine sahip ama konuşmuyor ve 0 can puanına düşürülürse havada kayboluyor. Suikastçının çağırıcısı, strahd'ın etki alanındaki bir canlıyı öldürmesini emredebilir. Suikastçı, adlandırılmış hedefe olan mesafeyi ve yönü otomatik olarak bilir. Suikastçı, görevini tamamlamasını engellemeye çalışan başka herhangi bir yaratığa saldırır. Görevini tamamladığında suikastçı ortadan kaybolur.

Ölü ya da ölümsüz bir yaratığa saldırması emredilirse ya da çağrıldıktan sonraki 1 raunt içinde ona uygun bir isim verilmezse, suikastçı ortadan kaybolur.

**Kötü Sihirdar.** Çağıran kötü ise, hayalet bir çift havada süzülen, kan çanağı göz ve güçlü, hayali el olarak tezahür eder. Eller, çağırıcısının boynuna sarılmaya çalışıyor. Hayalet gözler ve eller, bir hayaletin istatistiklerine sahiptir, ancak Etherealness ve Possession eylemleri yoktur. Hayalet, çağırıcısına ikisinden biri 0 can puanına düşene kadar saldırır ve bu noktada ortadan kaybolur.

Aynanın gücü kullanıldığında, ayna bir sonraki sabaha kadar uykuda kalır. Aynanın AC 10, HP 5 ve zehir ve psişik hasara karşı bağışıklığı vardır. Onu yok etmek, suikastçının ruhunu dinlendirir ve eğer varsa tezahürün ortadan kalkmasına neden olur.

Kötü şeyler yapmak için aynayı kullanan insanlar yozlaşır. Bir suikastçıyı çağırmak kötü değildir, ama onu insanları öldürmek için kullanmak kötüdür. Bir yaratık bu amaç için bir aynayı kullandığında, karakterini (alignment) nötr bir kötülüğe çevirme olasılığı %25'tir.

Bir karakter aynaya dokunur ve Strahd'ın adını söylerse, Strahd'ın farkına varması ve aynanın yüzeyinde görünme şansı %50 dir. Bu haliyle vampire zarar verilemez. Aynanın 30 fit yakınında görebildiği bir insansıyı etkilemeye çalışır. Hedef etkiye dirensin ya da direnmesin, Strahd’ın gülümseyen yüzü, karakterleri Ravenloft Kalesi'nde yemek yemeye davet eder ve sonra gözden kaybolur. Strahd'ın büyüsüne kapılan bir yaratık, vampirin davetini kabul etmeye mecbur hisseder.

N3Q. BANYO

Ayaklı bir demir küvet arka duvara dayanmaktadır. Düzgün bir şekilde katlanmış havlular, kapının yanındaki bir masanın üzerinde duruyor.

N3R. TAVAN ARASI ODASI

Karakterler büyük olasılıkla bu odaya ana yatak odasının tavanındaki (alan N3o) bir asma kapıdan girerler.

Bu tozlu, yirmi fit karelik oda, yirmi fit yüksekliğe ulaşan yüksek eğimli bir tavana sahip. Ahşap kirişler örümcek ağları ile dolu. Üzerinde fener bulunan eski bir masa dışında oda boş.

Güney duvarındaki bir kapıdan N3s alanına çıkılır.

N3S. TAVAN ARASI DEPOLAMA ALANI

Bu büyük tavan arası, beyaz çarşaflarla kaplı eski, unutulmuş eşyalarla dolu. Etraftaki fıçılar, sandıklar ve eski mobilyalar, örümcek ağları ve tozla kaplılar. Labirent boyunca uzanan açık bir patika görüyorsunuz.

Karakterler, N3t alanına doğru giden tozların içindeki bir insana ait ayak izlerini takip edebilirler.

Bu çatı katındaki çöplükte arama yaparak, birkaç eski resim ve antikayı bulabilirler, ancak hiçbir değerleri yoktur.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkarıyorsa, hazine bir sandıkta gizlidir. Her karakterin, tavan arasında arama yapmak için harcadığı her 1 saat için yüzde 20'lik hazineyi bulma şansı vardır.

N3T. VİCTOR'UN ÇALIŞMA ODASI

Victor, zamanının çoğunu burada geçiriyor, yalnızca yemeğe veya büyü bileşenlerine ihtiyacı olduğunda oradan ayrılıyor. Karakterler bu odanın kapısını ilk gördüğünde şunu okuyun:

Birisi bu kapıya büyük bir kafatası oymuş. Kapı koluna asılmış ahşap tabelada "HİÇBİR ŞEY İYİ DEĞİL!" yazıyor. Genç bir adam sesi duyuyorsunuz.

Oymayı inceleyen ve bir DC 14 Intelligence (Investigation) kontrolünde başarılı olan herkes, kafatasının alnına kazınmış küçük, neredeyse görünmez bir glif fark eder. Bu, kapıyı Victor'dan başka biri açarsa tetiklenen bir koruma glifidir (5d8 yıldırım hasarı).

Ses Victor'a ait. Büyü kitabını yüksek sesle okuyor. Kapıda dinleyen ve bir DC 14 Intelligence (Arcana) kontrolünde başarılı olan herkes, onun bir tür ışınlanma büyüsünü kötü bir şekilde telaffuz ettiğini söyleyebilir. Karakterler kapıyı açarsa şunu okuyun:

Birisi, tozlar içindeki lambanın aydınlattığı odada, eski ve uyumsuz mobilyalardan ve bir çalışma odası yaratmaya çalışmış. Masaların, üzerlerini garip diyagramların çizildiği parşömen parçaları dolduruyor ve bağımsız bir kitap rafında bir kemik koleksiyonu duruyor. Tozlu bir halının, üzerindeki çamdan yapılmış bir kutunun önünde iskelet bir kedi uzanıyor. Birkaç iskelet kedi daha etrafta sinsice dolaşıyor. En sinir bozucu şey ise, odanın kuzeydoğu köşesinde sırtları size dönük duran üç küçük çocuğun görüntüsü.

Karakterler koruma glifini tetiklerlerse veya başka bir şekilde gelişlerini duyururlarsa, Victor kendisine (*greater invisibility*) görünmezlik büyüsü yapar ve bir köşede saklanır. Aksi takdirde, görünür durumdadır. Karakterler Victor'u görebiliyorsa, şunu okuyun:

Odanın ortasında, bir tabureye tünemiş, koyu saçlarında erken çıkmış gri çizgileri olan zayıf bir genç adam var. Kollarında açık, deri ciltli bir kitap tutuyor.

Victor, babasının kütüphanesinde bir büyü kitabı buldu ve bunu kendi kendine büyü yapma sanatını öğrenmek için kullanıyor. Ancak son zamanlarda bazı yüksek seviyeli büyüleri deşifre edebildi. O, yalnızca tehdit edildiğinde tehlikeli olan tuhaf, beceriksiz ve itici bir adamdır.

Victor, pratik yapmak ve eğlenmek için Wachter arazisinin arkasındaki bazı eski kedi kemiklerini çıkardı (bkz. Alan N4) ve onları canlandırarak altı kedi iskeleti oluşturdu (kedi stat bloğunu kullanın, ancak onlara 60 fitlik bir menzile kadar karanlık görüş verin ve zehir hasarına, bitkinlik ve zehir haline karşı bağışıklık sağlayın (poison damage, exhaustion, and poisoned condition)). İskeletler yalnızca Victor onlara komut verdiğinde saldırır.

Köşede duran "çocuklar", Victor'un çocukken giydiği kıyafetlerin giydirildiği tahta bebeklerdir. Onlara itaatsiz öğrenciler gibi davranıyor.

Parşömen tabakaları, ışınlanma çemberlerinin ayrıntılı diyagramlarını içeriyor. Victor, hala ustalaşmaya çalıştığı ışınlanma çemberi büyüsünü öğrenmek için onları çizdi (aşağıdaki "Işınlanma Çemberi" konusuna bakın).

Kutuda birkaç öbek ipek kumaş, iğne ve iplik ile yarı bitmiş bir sihirbaz cüppesi var. Victor cüppeyi kendisi için yapmaya başladı ama işi sıkıcı buldu ve durdu.

**Işınlanma Çemberi.** Victor’un büyü kitabı, konumları açıklanmayan üç kalıcı ışınlanma çemberinin işaret dizileriyle birlikte eksik yazılmış ışınlanma çemberi büyüsü metini içeriyor. Büyüyü düzgün bir şekilde hazırlamak için yeterli metin yok, ancak bu Victor'un onu yapmayı öğrenmeye çalışmasını engellemedi.

Victor kısa süre önce yere ışınlanma çemberinin kendi versiyonunu yazdı. Ailesi bulmasın diye halının altına gizledi. Geçtiğimiz birkaç hafta içinde Victor, çembere sihir aşılamayı başardı, ancak birkaç faktörü hesaba katmayı başaramadı. Çember kullanımdan sonra solmaz ve ışınlanma çemberi büyüsü gibi işlev görmez. Çember, bir ışınlanma çemberi büyüsünün yapımında kullanılıyorsa, gerçek büyü veya Victor'un versiyonu olsun, büyü yapıldığında çemberin üzerinde duran herhangi bir yaratık 3d10 kuvvet hasarı alır ve hiçbir yere ışınlanmaz. Bu hasar yaratığı 0 can puanına düşürürse, yaratık parçalanır. Çemberi inceleyen ve bir DC 15 Intelligence (Arcana) kontrolünde başarılı olan herhangi bir karakter, Victor’un çemberinin korkunç derecede kusurlu ve kullanıldığında ölümcül olabileceğini fark eder.

**Hazine.** Victor'un büyü kitabı, Victor'un hazırladığı tüm büyüleri (Monster Manual deki büyücü (mage) stat bloğuna bakın) ve şu büyüleri içerir: acid splash, animate dead, blight, cloudkill, darkvision, glyph of warding, levitate, mending, remove curse, and thunderwave.

N4. WACHTER EVİ

Ev bile kendinden iğrenmiş gibi gözüküyor. Eğimli bir çatı, çatlak duvarların üzerinden ağır bir şekilde sarkıyor ve yosun kaplı duvarlar, bitki örtüsünün ağırlığı altında dökülüp ve şişmiş.

Evin kasvetli yüzüne yakından baktığınızda, konağın gerçekten inlediğini duyabilirsiniz. Ve o zaman bu evin bu hale gelmekten ne kadar nefret ettiğini sizde anlayacaksınız.

Bir zamanlar Barovia'da etkili bir soylu soyu olan Wachter ailesi, Vallaki'deki bu malikanenin sahibi ve burada yaşıyorlar. Meclis başkanı olan Fiona Wachter, Strahd'ın sadık bir hizmetkarıdır. Kasaba yöneticisi olarak Baron Vallakovich'in yerini almaya çalışıyor.

OYNATMA

Lady Wächter, ailesi ve arkadaşlarının rolünü oynamak için aşağıdaki bilgileri kullanın.

**Evin hanımı.** Lady Fiona Wachter (AC 10 ve zırhsız LE kadın insan rahip (***priest***)), ailesinin von Zarovich’e uzun süredir devam eden sadakatini gizlemiyor. Strahd von Zarovich'in zorba olmadığına, en kötü ihtimalle ihmalkâr bir ev sahibi olduğuna inanıyor. O mutlu bir şekilde Strahd'a Vallaki'nin yöneticisi olarak hizmet ederdi, ama Baron Vargas Vallakovich'in kavga etmeden doğuştan gelen hakkından vazgeçmeyeceğini biliyor.

Fiona, baronun malikanesinde bir yer edinme planının bir parçası olarak küçük kızı Stella'yı baronun oğlu Victor'la evlendirmek için komplo kurdu, ancak Stella Victor'un çılgın olduğunu gördü ve Victor, Stella'ya hiçbir şekilde ilgi göstermedi. Aslında, Stella'ya o kadar kaba sözler söyledi ki kız çıldırdı ve Fiona kızını kilitlemek zorunda kaldı (bkz. Bölge N4n).

Lady Wachter’in Vallaki’nin kontrolünü ele geçirmeye yönelik son planı çok daha şeytani. Şeytan ibadetine dayalı bir tarikat başlatmış ve en fanatik grup üyelerinden oluşan “kitap kulübüne” bir manifesto yazmıştır. Onun sözlerinden ilham alan bu fanatikler, kendilerine ait daha küçük kültler yarattılar. Tarikatının yeterli sayıda üyesi olduğunda, Fiona zorla kasabayı almayı planlıyor. En sadık takipçilerini ödüllendirmek için, evcil hayvanının bir pentagramın ortasında görünmez bir şekilde durmasını sağlar, ardından “karanlığın prensleri” ni kültistlere takdirlerini cömertçe vermeye çağıran sahte bir ritüel gerçekleştiriyor. Imp daha sonra Lady Wachter'ın kültistlerin almasına izin verdiği birkaç electrum sikkesini yere serpiştirir.

Fiona’nın bir başka sırrı da yaklaşık üç yıl önce hastalıktan ölen ve Fiona’nın değer verdiği ölü kocası Nikolai’nin cesediyle yatmasıdır. Lady Wachter, cesedin kötüleşmesini önlemek için cesedin üzerine nazikçe istirahat büyüleri yapar.

Karakterler yöneticiyi devirmek için yardım arayan Wachterhaus'a gelirse, Lady Wachter onlara kulak verir ve işe baronun kötü adamı İzek Strazni'yi öldürerek başlamalarını önerir. Gerisini halletmekten mutluluk duyar. Strahd'ı yenmenin bir yolunu aramaya gelirlerse, Lady Wachter onları geri çevirir ve Strahd'ın düşmanı olmadığını ve asla olmayacağını belirsiz bir ifadeyle belirtir.

Lady Wachter, Monster Manual kitabındaki rahipten farklı bir hazırlanmış büyü listesine sahiptir:

Cantrips (at will): light, mending, thaumaturgy

1st level (4 slots): command, purify food and drink, sanctuary

2nd level (3 slots): augury, gentle repose, hold person

3rd level (2 slots): animate dead, create food and water

**Fiona’nın Oğulları.** Fiona, şarap ve belaya düşkün genç erkeklere dönüşen oğulları Nikolai ve Karl'da (N erkek insan soyluları(***nobles***)) kocasını görüyor. Anneleriyle ilgilenmekten ya da onun yorucu gülüşünü dinlemekten hoşlanmadıkları için gün boyunca evde durmazlar. Karakterler onlarla Mavisu hanında (bölge N2) veya şehirde dolaşırken karşılaşabilirler. Kardeşler çoğu gece evde, saatler süren yoğun içki fasıllarından sonra yataklarından dolayı bayılıyorlar.

Nikolai ve Karl, annelerinin hırslarından veya huylarından hiçbirine sahip değildirler.Annelerinin tarikatının farkındalar ama ölmüş babalarıyla yattığını bilmiyorlar. Bu kabuledemeyecekleri bir haber olur ve muhtemelen onları annelerine karşı çevirir. Strahd ve kuklası baronun kontrolü altında Vallaki'nin duvarları arasında sıkışıp kaldıkları için sadece annelerinin parasını harcamak ve sefil durumlarından en iyi şekilde yararlanmak istiyorlar.

**Fiona'nın Casusu.** Fiona, kasabada olup biten her şeyden haberdar olmak için Ernst Larnak (LE erkek insan) adlı bir casus çalıştırıyor. Ernst, Lady Wachter’ın sırlarını biliyor ve ilişkileri bozulursa ona hemen şantaj yapar.

N4A. ÖN KAPI VE VESTİBÜL

Ön kapı kilitli ve bronz bantlarla güçlendirilmiştir. Lady Wachter ve Ernst Larnak gibi tüm hizmetkarlar bir anahtar taşırlar. Kapı, başarılı bir DC 20 Strength kontrolü ile açılabilir.

Karakterler ön kapıyı çalarsa bir hizmetçi, kapının göz hizasında yapılmış küçük bir pencere açarak kim olduklarını sorar. Vampir olma ihtimaline karşı şüpheli görünen yabancıları içeri davet edilmez.

Ön kapı dar bir girişe açılıyor. Üç ahşap çerçeveli vitray kapı içeriden dışarıya açılıyor.

Ön kapıyı iki dolap çevreliyor. Batı dolabında Lady Wachter’ın dış mekan giysileri bulunur; doğudakinde ise çocuklarına ait palto ve botları bulunuyor.

N4B. MERDİVEN

Ahşap merdiven bir balkona çıkıyor. Merdivenlerin dibinde üç ahşap çerçeveli vitray kapılı bir platform var.

Merdiven, üst kattaki salona (alan N21) 15 fit tırmanıyor.

N4C. MUTFAK

Ev aşçısı (bkz. Alan N4h) günün çoğunda bu tertemiz mutfakta vakit geçirir, yemek hazırlar veya etrafı temizler. Kuzeydoğu köşesinde bir lavabo duruyor. Batı duvarındaki ince bir kapı, küçük bir kilere açılır.

N4D. DEPO

Bu oda, eski kıyafet sandıklarını, üç fıçı içme suyu, iki boş şarap fıçısı ve bir dolu şarap fıçısı barındırıyor. Şarap fıçıları; şaraphane adı, Şarap Sihirbazı ve şarabın adı Red Dragon Crush ile damgalanmıştır.

N4E. ARKA VESTİBÜL

Arka kapı kilitlidir ve her açıdan ön kapıya benzer (alan N4a). Giriş holü, N4d, N4f ve N4h alanlarına açılan düz ahşap kapılara sahiptir.

N4F. HİZMETÇİLERİN DOLABI

Hizmetçilerin paltoları ve önlükleri duvardaki kancalardan sarkıyor ve botlar düzgünce duvara yaslanmış.

Dolabı araştıran ve başarılı bir DC 10 Wisdom (Perception) kontrolü yapan herkes güney duvarında ki gizli bir kapıyı bulabilir. Kapı, mahzene çıkan taş bir merdivene (alan N4g) ulaşmak için çekilerek açılabilir.

N4G. GİZLİ MERDİVEN

Demir meşale aplikleri, eski evin merkezinden geçen taş merdivenin duvarına asılmışlar.

Merdivenler hizmetçilerin dolabını (alan N4f) mahzene (alan N4s) bağlar. Lady Wachter bu merdiveni gizli kült yuvasına (N4t bölgesi) ulaşmak için kullanır.

N4H. HİZMETKAR DAİRELERİ

Bu odadaki mobilyalar hayal gücünden yoksun: dört sade yatak ve aynı derecede sert ahşap sandıklar bulunuyor.

Lady Wachter’ın dört hizmetçisi (N erkek ve kadın ortak (***commoners***)) geceleri burada uyur. Bunlar arasında Dhavit adında bir aşçı, Madalena ve Amalthia adında iki hizmetçi ve Haliq adında bir uşak var. Hizmetçiler Leydi Wachter’in sırlarını biliyorlar ama ona ihanet etmektense ölmeyi yeğlerler.

N4I. SALON

Leydi Wächter, misafirlerini burada ölü kocasının gözetiminde selamlıyor.

Burada siyah camdan yapılmış oval bir masayı üç zarif kanepe çevreliyor. Hepsi alev alev yanan bir ocağın önüne yerleştirilmiş, ocağın üstünde kırık burunlu, karmaşık saçları tapınaklarda grileşmiş ve sırıtan bir soylu portresi asılı. Kuzey duvarında birkaç küçük portre asılı.

Şömine rafının üstündeki portre, Fiona’nın rahmetli kocası Lord Nikolai Wachter’i tasvir ediyor (oğullarının tüküren resmi). Diğer portreler Leydi Wächter'i, oğullarını, kızını ve çeşitli ölen aile üyelerini tasvir ediyor.

Salon, şömineyi misafir odası ile (alan N4k) paylaşıyor. Ernst Larnak mağarada pusuya yatar ve Lady Wachter'in karakterlerle yaptığı her konuşmaya kulak misafiri olur, böylece onlar ayrıldıktan sonra ona tavsiyede bulunabilir.

N4J. YEMEK ODASI

Bu odanın uzunluğu boyunca süslü bir yemek masası uzanıyor, üzerinde görkemli bir kristal avize asılı. Gümüş eşyalar kararmış, tabaklar çizilmiş, ancak hepsi hala oldukça zarif. Sırtları yontulmuş geyik boynuzlarıyla süslenmiş sekiz sandalye masayı çevreliyor. Demir ve camdan bir kafes işçiliğinden yapılmış kemerli pencereler, sisle kaplanmış küçük araziye bakıyor.

Karakterler yöneticiye karşı çıkmayı hedeflerse, Lady Wachter desteğinin ve bağlılığının bir göstergesi olarak onlara yemek odasında sıcak bir yemek sunar.

N4K. MİSAFİR ODASI

Ahşap paneller, işlemeli kilimler, renkli mobilyalar ve yanan ateş bu odayı boğucu bir hale getirmiş. Şömine rafının üzerine monte edilmiş bir geyik kafası var. Ocağın karşısındaki, uzun, ince pencereler ölü bahçeye bakıyor.

Lady Wachter’ın casusu Ernst Larnak, casusluk yapmadığı zamanlarda burada yatar.

**Hazine.** Oda, Ernst'in şarap içtiği altın bir kadeh (250 gp değerinde), bir kristal şarap sürahisi (250 gp değerinde), dört elektrum şamdan (her biri 25 gp değerinde) ve yanlarında eğlenen çocukların resimleri olan bronz bir vazo (100 gp değerinde).

N4L. ÜST KAT KORİDOR

Her iki ucunda birer pencere bulunan bir koridor, merdiven korkuluklarının etrafını sarmış. Çerçeveli portreler ve aynalar, sizi yargılayan bakışlar ve karanlık yansımalarıyla çevrenizdeki duvarları süslüyorlar. Kapılardan, birinde tırmalama sesi duyuyorsunuz.

Tırmalama sesi, kilitli olan N4n alanına açılan kapıdan geliyor. Karakterler seslenirse, kederli bir kadın sesi kedi gibi miyavlayarak, “Küçük kedicik oynamak için dışarı çıkabilir mi? Küçük kedicik üzgün ve yalnız ve bu sefer iyi olacağına söz veriyor, gerçekten. " Koridorun güney ucundaki bir dolapta battaniyeler ve çarşaflar var.

N4M. KARDEŞ ODALARI

Bu yatak odasında sıra dışı hiçbir şey yok: özenle yapılmış bir yatak, üzerinde kandil olan bir masa, güzel bir tahta sandık, ince bir gardırop ve perdesi olan pencereli bir kutu.

Bu iki oda Lady Wachter’in oğulları Nikolai ve Karl’a aittir. Hizmetçilerden birinin (bkz. Bölge N4h) burada, bulunma ihtimali yüzde 25.

N4N. STELLA'NIN ODASI

Bu odanın kapısı iki taraftan da kilitlidir ve sadece Lady Wachter'ın anahtarı vardır.

Bu oda küflü ve karanlık. Deri kayışlarla donatılmış demir çerçeveli bir yatak bir duvarın yanında duruyor. Odada başka bir mobilya yok.

Kirli bir gecelik içinde ki genç bir kadın, dört ayak üzerinde koşuşturarak sizden uzaklaşıyor. Yatağa atlıyor ve kedi gibi tıslıyor. "Küçük kedicik seni tanımıyor!" diye bağırıyor. "Senin kokun küçük kediciğin hoşuna gitmiyor!"

Genç kadın, Lady Wachter’ın çılgın kızı Stella Wachter'dir (CG kadın ortak (***commoner***)). Greater restoration büyüsü, onu kedi olduğunu düşünmesine neden olan delilikten kurtarır. Eğer çılgınlığından kurtulursa, annesinin ona korkunç davrandığı ve onu kasabanın kontrolünü ele geçirmek için bir piyon olarak kullandığı için suçlar. Stella, annesinin yöneticiyi devirme arzusu dışında annesinin hiçbir sırrını bilmiyor. Stella'nın yönetici ya da adı bile onu utandıran oğlu Victor hakkında söyleyecek bir şeyi yok. Zekası düzelen Stella, Vallaki'de güvenebileceği kimsesi olmadığını hisseder. Kendisine karşı nazik olan herhangi bir karaktere takılır. Parti onu St. Andral'ın kilisesine (bölge Nl) götürürse, Peder Lucian ona bakmayı teklif eder ve onunla kalmayı kabul eder.

N4O. ANA YATAK ODASI

Bu odanın kapısı kilitli. Lady Wachter ve hizmetçileri anahtarları taşıyor. Odaya bakanları korkunç bir manzara bekliyor:

Kapının diğer tarafında, şöminenin içindeki ateş çırpınıyor, hayatta kalmaya çalışıyor. Şöminenin üzerinde bir aile portresi asılı: asil bir baba ve anne, iki küçük oğlu ve babasının kollarında küçük bir kız. Oğullar yaramaz bir şekilde gülüyorlar. Ebeveynler taçsız bir kraliyet ailesine benziyor.

Ahşap paneller odanın duvarlarını kaplıyor. Güneydeki perdeli pencerenin yanında bir dolap ve çerçeveli bir ayna bulunur. Kuzeyde, geniş, saçaklı bir yatak, kandillerle uyumlu sehpaların arasına sabitlenmiş durumda. Yatağın bir tarafında, gözlerine bakır paralar yerleştirilmiş, siyahlar giyinmiş bir adam uzanıyor. Tablodaki babaya çarpıcı bir benzerliği var.

Yatakta yatan Lady Wachter'ın kocası Nikolai, kusursuz bir şekilde giydirilmiş, oldukça ölü ve gentle repose büyüsünün etkisiyle yatıyor. Onun üzerinde değerli hiçbir şey yok.

Dolap, süslü ayakkabı rafları ve kapüşonlu siyah bir tören giysisi (N4t bölgesindeki kült fanatikleri tarafından giyilenlere benzer) dahil olmak üzere birçok güzel giysi içerir. Yüksek bir rafta kilitli bir demir sandık duruyor. Lady Wachter, sandığın anahtarını, şöminenin altında minik bir kancada saklıyor. Şömineyi aramak için bir dakika uğraşan bir karakter, başarılı bir DC 10 Wisdom (Perception) kontrolü ile anahtarı bulur. Anahtarın kullanılması, kilide gizlenmiş bir zehirli iğne tuzağını devre dışı bırakır (Dungeon Master's Guide, "Adventure Environments", 5. bölümdeki "Sample Traps" konusuna bakın). Tuzağı tetikleyen ve iğnenin zehrine karşı kurtarma zarını tutturamayan bir yaratık 1 saat zehirlenmek yerine 1 saat baygın kalır.

Demir sandık ince kurşun tabakalarla kaplı ve Wachter ailesinin düşmanı Leo Dilisnya'nın kemiklerini içeriyor. Leo, Sergei ve Tatyana’nın düğün gününde Strahd’a ihanet edip onu öldüren askerlerden biriydi. Ravenloft Kalesi'nden kaçtı, ancak vampir Strahd tarafından avlanıp öldürüldü. Wächter'lar kemiklerini kilit altında tutar ki Leo ölümden dirilemez.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu gösteriyorsa, o hazine içinde Leo Dilisnya’nın kemiklerinin bulunduğu demir sandıktadır.

N4P. KÜTÜPHANE

Bu odanın çift kapıları kilitlidir. Lady Wachter ve hizmetçileri anahtarları taşıyor.

Bu oda kedilerle dolu. Kitap rafları duvarlara yaslanmış, ancak rafların çoğu boş. Diğer mobilyalar arasında çalışma masası, sandalye, masa ve şarap dolabı bulunuyor. Oda biçimsiz bir şekle sahip ve evin hiçbir açısı tam olarak doğru durmuyor, sanki ev kaymış da her yeri bir kenara itmiş gibi duruyor.

Kütüphanede sekiz kedi var. Bu evcil hayvanların kötü bir mizaçları vardır ve onları almaya çalışan herkese saldırırlar. Pasif Wisdom (Perception) puanı 10 veya daha yüksek olan karakterler, bir kedinin tasmasından sarkan küçük bir anahtar olduğunu fark ederler. Anahtar, N4q alanındaki kilitli sandığı açar.

Hizmetçilerden birinin burada bulunup, rafların tozunu alıyor olma olasılığı yüzde 25’dir.

Dolapta güzel bir kadeh koleksiyonu bulunur. Masada boş parşömen parçaları, tüy kalemleri, mürekkep kavanozları, mumlar ve bir mum mühürü var.

Wachter ailesinin kitap koleksiyonunun çoğu, yıllar önce borçları kapatmak için satıldı ve kalan kitapların bir değeri yok. Belirli bir kitabın konusunu belirlemek için Rastgele Kitaplar tablosunu kullanın (bkz. Bölüm 4, alan K37).

Kitap rafının en güney duvarı boyunca uzanan bir bölümü, aslında gizli menteşeler üzerindeki gizli bir kapıdır. Kitaplık, N4q alanına açılan bir kapıyı ortaya çıkaracak şekilde dışarı doğru çekilebilir.

N4Q. DEPO

Kitaplıktaki menteşeli panelin arkasında, perdeli bir pencereye ve üç duvarı kaplayan raflara sahip üç metre karelik tozlu bir oda bulunuyor. Alt rafta demir bir sandık duruyor. Diğer raflar boş.

Sandığın anahtarı kütüphanede (alan N4p) bulunabilir. Anahtarın kullanılması, kilide gizlenmiş bir zehirli iğne tuzağını devre dışı bırakır (Dungeon Master's Guide, "Adventure Environment", 5. bölümdeki "Sample Traps" kısmına bakın).

**Hazine.** Demir sandık birkaç eşya içerir:

• Her biri profilde Strahd'ın yüzünü taşıyan, 180 ep içeren ipek bir çanta

• 110 gp içeren bir deri çanta

• Wachter ailesi tarafından nesilden nesile aktarılan ahşap bir boru

• Beş parşömen- Wachter ailesine yaklaşık dört yüzyıl önce Kont Strahd von Zarovich tarafından verilen arazi parselleri için noter tasdikli senetler

• Lady Fiona Wachter tarafından yazılan ve şeytanlara tapınmanın mutluluk, başarı, özgürlük, zenginlik ve uzun ömür getirebileceğini doğrulayan şiirsel bir manifesto olan “Bildiğimiz Şeytan” başlıklı bağsız bir el yazması içeren esnek bir deri çanta

• Siyah deriye bağlanmış "Dört Çeyreğin Grimoire'ı" başlıklı, kötü şöhretli diabolist Devostas tarafından yazılan küfürlü bir tez. Hala hayatta (bu bir sahtekarlıktır; gerçek grimoire bir okuyucuyu delirtir)

• Bir Lord olan Vasili von Holtz'un Lady Lovina Wächter'e (atası) yazdığı, Lovina'ya yıllar boyunca misafirperverliği, sadakati ve dostluğu için teşekkür eden çok eski bir mektup

Tome of Strahd'a sahip olan karakterler (bkz. Ek C), Lady Lovina'nın mektubundaki el yazısının Strahd'ın el yazısıyla aynı olduğunu fark ederler, bu da Strahd ve Lord Vasili'nin aynı kişi olduğunu gösterir.

N4R. KİLER GİRİŞİ

Karakterler kiler kapısına dışarıdan yaklaşırsa şunu okuyun:

Evin merkezinde, demir çekme halkası ve demir menteşeleri olan eğik bir ahşap kiler kapısı bulunuyor.

Kapı kilidi açık. Kapının diğer tarafında ahşap korkuluklu taş merdivenlere çıkan basamaklar var. Merdiven sahanlığından güneye, mahzene kadar uzanır.

N4'LER. KİLER

Bu büyük mahzen toprak zemine sahip. Yukarı doğru çıkan iki taş basamaklı merdiven, ahşap korkuluklarla çevrili ve birbirlerinin karşısında duruyorlar. Yerdeki bir kısım izler bir merdivenden diğerine, diğer izler ise iki merdivenden çıplak batı duvarının merkezine gidiyor. Özenle yapılmış dört portatif karyola güney duvarına arka arkaya yerleştirilmiş.

Toprak zeminin altına gömülü sekiz insan iskeleti- kilise mezarlığından (bölge Nl) çalınan ve Lady Wachter tarafından canlandırılan ölü Vallakianlıların iskeletleri. Ayağa kalkarlar ve zemine basan davetsiz misafirlere saldırırlar. İskeletler, yere adım atmadan önce "Ölüler dinlenmeye devam etsin" cümlesini söyleyenlere saldırmaz. Sadece Leydi Wachter, oğulları, hizmetkarları ve sadık kült fanatikleri geçiş cümlesini biliyor.

Karyolalar, tarikatçıların geceyi geçirmesi için burada.

Topraktaki ayak izleri, batı duvarının ortasında gizli bir kapının yerini gösteriyor. Sonuç olarak, onu bulmak için herhangi bir yetenek kontrolü gerekmez. Kapı ses geçirmezdir ve merkezi bir eksende döner.

N4T. KÜLT KARARGAHI

Demir tutuculardaki titreyen mumlar bu odayı ışık ve gölgelerle dolduruyor. Bu odanın üç metre yüksekliğinde bir tavanı ve taş zemine çizili büyük bir siyah pentagramı vardır.

Pentagramın her noktasında bir tahta sandalye bulunur.

Beş sandalyeden dördünde oturanlar, siyah cüppeli, kukuletalı erkekler ve kadınlar: melek yüzlü genç bir adam, saçsız bir adam, çömelmiş, orta yaşlı bir kadın ve rahatsız edici bakışlara sahip daha uzun, daha genç bir kadın. Sizinle yüzleşmek için kalkarlar.

Dört kişi, Lady Wachter'in güç, zenginlik ve uzun ömür vaatleriyle baştan çıkardığı kasaba sakinleri (LE erkek ve kadın insan kült fanatikleri (***cult fanatics***)). Onlar, Leydi Wachter'in onlara katılmasını, manifestosundan pasajları okumasını (bkz. Alan N4q) ve belki biraz para çıkarmasını hevesle bekleyen “kitap kulübünün” üyeleridir. Beşinci sandalyeye oturan leydinin görünmez impi, Majesto'dur, tarikatçıları sessizce dinliyor.

Tarikatçılar burada gizlice toplanıyorlar ve kimliklerini korumak için karakterlere saldırırlar. Korku ve yoksulluk içinde yaşamaktan bıkmış sıradan Vallakianlardır. Gerekirse onlara adlar vermek için 2. bölümde “Barovian Adları” kenar çubuğunu kullanın.

Lady Wachter çatışmanın içine çekilmedikçe imp, kavgaya karışmaz, eğer girerse sahibesini korumak için savaşır.

Pentagram, büyülü olmayan bir süslemedir, ancak Lady Wachter, tarikatçılarının aksine inanmasını istiyor.

N5. ARASEK DEPOSU

Bu büyük depo, etrafında birkaç kilitli baraka mevcuttur ve geniş bir ambarın bitişiğinde yer almaktadır.

Ön kapının üzerindeki ahşap tabelada "Arasek Deposu" yazmaktadır.

Deponun güney ucuna park edilmiş sağlam ama rengarenk boyası solmuş bir karnaval vagonu var. Yanlarında soluk harflerle yazılmış, "Rictavio'nun Harikalar Karnavalı" yazısı okunuyor. Arka kapıda ağır bir asma kilit bulunuyor.

Depo, genel bir mağaza ve depoların kiralanabileceği bir tesistir. Orta yaşlı evli bir çift olan Gunther ve Yelena Arasek'e (LG erkek ve kadın ortak (***commoners***)) aittir. Player's Handbook daki Adventuring Gear tablosundan 25 gp veya daha düşük fiyatı olan ürünleri satıyorlar, ancak fiyatlarının beş kat daha yükseğinden satıyorlar.

RİCTAVİO’NUN KARNAVAL VAGONU

Renkli yarı elf ozan Rictavio (bkz. Bölge N2 ve ek D), Gunther ve Yelena'ya karnaval vagonunu izlemeleri için cömert bir miktar altın ödedi, soru sorulmadı. Karakterler vagona yaklaşırsa, şunu okuyun:

Vagon, sanki büyük bir şey kendisini duvarın çarpmış gibi aniden sallanıyor. Ahşabın çatlamasını, metalin sürtünmesini ve insan olmayan bir şeyin hırıltısını duyuyorsunuz. Daha yakından incelendiğinde, vagonun kenarlarına kuru kan bulaştığını görüyorsunuz. Ayrıca vagonun kapı çerçevesinde "Seni Gölgeden Işığa Getirdim!" Yazan bir tabela görüyorsunuz.

Rictavio, vagon kapısının anahtarını taşıyor. Kilit açılabilir, ancak bir zehirli iğne tuzağı ile donatılmıştır (Dungeon Master's Guide'ın "Adventure Environments" başlıklı 5. bölümdeki "Sample Traps" kısmına bakın).

Vagonun içinde 84 HP’ye sahip bir kılıç dişli kaplan (***saber-toothed tiger***) var. Özel olarak giydirilmiş yarım plaka (half plate) (AC 17) ile kaplanmıştır ve kötü Vistani'yi avlamak için eğitilmiştir. Kaplan, Vistani'yi kokusundan nadirende giydiği süslü kıyafetiyle tanır. Bu kaplanın zorluk derecesi 3 (700 XP).

Vagon ayrıca bir oyuncak bebeğin parçalanmış kalıntılarını da içerir. Başarılı bir DC 10 Intelligence (Investigation) kontrolü yapan bir karakter, bebeğin bir zamanlar rengarenk giyinmiş bir Vistani bebeği olduğunu keşfeder. Yırtık pırtık pantolonunun içine bir slogan dikilmiş: "Eğlenceli Değilse, Blinsky Değil!" Rictavio henüz kaplanı Vistani'de salmaya hazır değil. Onu, vagonun çatısındaki 1 fit karelik bir kapaktan kurt biftekleri atarak besliyor. Vagonun tepesine tırmanan bir karakter, yetenek kontrolü yapmaya gerek kalmadan kapağı görebilir.

Kaplan serbest bırakılırsa, keskin koku alma duyusu Rictavio (bölge N2) veya Piccolo (bölge N7) bulana kadar sokaklarda gezinmeye başlar. Kaplan, kendini savunma dışında Vistana olmayan hiç kimseye saldırmaz. Gördüğü Vistani'ye saldırır. Rictavio, kaplanın saldırısının durdurmasını sağlayabilir ve onu tekrar vagona götürebilir.

HAZİNE

Vagonun ön koltuğundaki gizli bir bölmeyi, bulmak ve açmak için başarılı bir DC 15 Wisdom (Perception) kontrolü gerektirir. Bölmede birkaç parça şey bulunur:

• Strahd'ın remini barındıran 50 ep içeren kilitsiz bir ahşap sandık ve altı değerli taş (her biri 100 gp değerinde)

• Yeşil deri bir örtü ve kenar boşluklarında çözülemez notlar bulunan küçük bir dua kitabı (50 gp değerinde)

• Bir şifacı seti

• Gümüşle işlenmiş ve güneş patlaması şeklinde üç ahşap kutsal sembol (her biri 50 gp değerinde)

• Gümüş rengi kısa kılıç

• Sedef kakmalı bir el arbaleti (250 gp değerinde)

• Yirmi gümüş arbalet ve okundan oluşan bir yığın

• Üç adet keskinleştirilmiş tahta kazık, bir çuval sarımsak, bir kavanoz tuz, bir kutu kutsal ekmek, altı şişe kutsal su, cilalı bir çelik ayna ve bir kemik scroll tüpü içeren altın tokalı (100 gp değerinde) yıpranmış bir deri çanta gümüş zincirli ve tutucu uçlu (25 gp değerinde). Tüp, scroll of protection from fiends ve scroll of protection from undead büyüsü içerir.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkardıysa, kurşun kaplı bir kutuda vagonun ön koltuğunun altındaki diğer eşyalarla birlikte saklanmıştır.

N6. TABUT YAPIMCISININ MAĞAZASI

Bu sinir bozucu dükkan iki katlı ve ön kapının üzerinde tabut şeklinde bir tabelası var. Tüm pencere kepenkleri sıkıca kapatılmış ve dükkanı ölümcül bir sessizlik kaplamış.

Henrik van der Voort (LE erkek insan ortak (***commoner***)) vasat bir marangoz ve sorunlu, yalnız bir adamdır. Başkalarının ölümlerinden kazanç sağlar ve el işlerinin korkunç doğası nedeniyle kimse onun arkadaşlığını istemez.

Birkaç ay önce bir gece, Strahd, Vasili von Holtz adında görkemli, iyi giyimli bir asilzadenin kılığında Henrik'i ziyaret etti ve yardımının karşılığında tabut üreticisine "iyi iş" sözü verdi. O zamandan beri Henrik’in atölyesi, Strahd tarafından dönüştürülen eski maceracılardan oluşan bir vampir spawn sığınağı haline geldi. Bu vampirler şimdilik ortalıkta yok.

Vampirler, Aziz Andral kilisesine saldırmayı planlıyorlar (bu bölümün sonundaki "Özel Etkinlikler" bölümündeki "Aziz Andral'ın Ziyafeti" bölümüne bakın). Henrik kilisenin altına gömülü kutsal kemikleri öğrendiğinde, vampir spawn ona kemikleri çalmasını emretti ve Henrik, mezar kazıcı Milivoj'a (bkz. Bölge Nl) yapması için ödeme yaptı.

Henrik’in dükkanındaki her pencere kafes şeklinde demirden yapılmış, üzerine kare buzlu cam işlemesi giydirilmiştir ve içeriden kilitlenmiştir. Dükkanın dış kapıları içeriden kapatılmıştır. Karakterlerden biri kapıya vurursa Henrik kapıyı açmadan bağırır "Kapalıyız! Çekip git!". Karakterler Henrik'i St. Andral'ın kemiklerini çalmakla suçlarsa, o tekrar bağırır, “Uzaklaş! Beni yalnız bırak!"

Karakterler dükkana girerse, Henrik hiçbir direniş göstermez. Kemikleri nerede bulacaklarını (üst kattaki yatak odası gardırobunda, alan N6e) ve vampir spawn (üst kattaki odun depo odası, alan N6f) söyler.

Karakterler hırsızlık yapan ve kemikleri çalının Henrik olduğunu bildirirlerse Baron Vallakovich, Henrik'i tutuklamak ve kemikleri almak için dört gardiyan gönderir. Gardiyanlar gündüz saatlerinde ortaya çıkarsa, Henrik vampirlerin onu kemikleri çalmaya zorladığını iddia ederek kendisini ve kemikleri kavga etmeden teslim eder. Eğer gardiyanlar gece gelirse, Henrik teslim olur ve muhafızlara kemiklerin nerede saklandığını söyler, ancak vampirler tarafından öldürülme korkusuyla kemikleri kendisi almaz.

N6A. TABUT SAKLAMA

L şeklindeki bu küflü odanın zeminine gelişigüzel dizilmiş on üç tahta tabut var.

Henrik bu odada yaptığı tabutları saklıyor ve sergiliyor. Hepsi boş.

N6B. ÖNEMSİZ ODA

Bu odanın bir köşesinde dört sandalyeli bir masa, masanın üstünden sarkan zincire bağlı bir fener vardır. İki iyi yapılmış dolap doğu duvarına yerleştirilmiş.

Dolaplar, Henrik'in yıllar boyunca topladığı değersiz eşyalarla dolu.

N6C. ATÖLYE

Bu atölye, bir marangozun tabut ve mobilya yapmak için ihtiyaç duyduğu her şeyi içeriyor. Üç sağlam çalışma masası, batı duvarının uzunluğu boyunca uzanıyor.

Henrik burada tabutlar yapıyor ve marangoz aletlerini bu odada saklıyor.

N6D. MUTFAK

Bu mutfakta, sandalyeler ve erzak raflarıyla çevrili kare bir masa var.

Henrik yemeklerini burada hazırlıyor.

N6E. HENRİK’İN YATAK ODASI

Bu mütevazı yatak odası, karyola, masa, yastıklı sandalye, kitaplık ve bir gardırop dahil olmak üzere birkaç iyi yapılmış mobilyaya barındırıyor.

Henrik burada uyuyor. Kitaplık, önceki nesillerden aktarılan bir avuç hikaye kitabı ve marangoz kılavuzları içerir.

**Hazine.** Güneydoğu köşesindeki gardırobun tabanında gizli bir bölme var ve bulmak için başarılı bir DC 15 Wisdom (Perception) kontrolü gerekiyor. Bölmenin içinde iki torba vardır- büyük olanı St. Andral kemiklerini içerir ve küçük olanı 30 sp ve 12 ep içerir. Tüm sikkelerde Strahd von Zarovich'in resmi var.

N6F. VAMPİR YUVASI

Bu büyük, iyi havalandırılmış oda örümcek ağlarıyla dolu ve üst katın çoğunu kaplıyor. Tahta kalas yığınları, "ÇÖP" olarak işaretlenmiş birkaç kasanın ortasında duruyor.

En güneydeki iki sandık, Henrik'in yıllar boyunca biriktirdiği eski çöpleri içeriyor. Odanın kuzey tarafındaki altı sandık toprakla dolu ve buradaki sığınakta bulunan altı vampir için dinlenme yeri olarak hizmet ediyor. Karakterler dolu olan kasalardan birini açarsa, tüm vampir dölleri kasalardan fırlar ve saldırırlar.

**Işınlanma Hedefi.** Ravenloft Kalesi'ndeki K78 bölgesinden bu konuma ışınlanan karakterler, haritada T işaretli noktada belirir.

N7. BLİNSKY OYUNCAKLARI

Bu sıkışık dükkânın karanlık bir sütunlu girişi var ve üzerinde her iki tarafına da “B” oyulmuş sallanan at şeklinde ahşap bir tabela asılı. Girişin yanında iki kemerli, kurşun çerçeveli pencere var. Kirli camın arasından, "Eğlenceli Değilse, Blinsky Değildir!" Sloganı taşıyan iç içe geçmiş oyuncaklar ve asılı pankartlar görüyorsunuz.

Vallaki'nin oyuncak üreticisi Gadof Blinsky (CG erkek insan ortak (***commoner***)), kendisini “küçük harikaların büyücüsü” olarak adlandırıyor, ancak son zamanlarda umutsuzluğa kapıldı çünkü kimse ondan hoşlanmıyor ya da oyuncaklarını istemiyor. Yönetici, Blinsky'ye festival dekorasyonları yapması için ayda birkaç altın vererek işini sürdürmesini sağlıyor.

Blinsky iri yarı birisidir, mağazanın açık olduğu saatlerde solucan yemiş bir palyaço şapkası takıyor, bu da turistleri memnun etmekten çok alışkanlıktandır. Geçtiğimiz altı ayda, mağazaya adım atıp tek ödeme yapan müşteri, iki hafta önce gelen ve doldurulmuş bir Vistana bebeği satın alan Rictavio adlı uzak bir ülkeden (bkz. Bölge N2) bir ziyaretçidir. Oyuncak üreticisinin yalnız olduğunu fark eden Rictavio, Blinsky'ye evcil maymunu Piccolo'yu verdi (Monster Manual deki babun (***baboon***) stat bloğunu kullanın). Blinsky çok sevindi, ulaşılması zor raflardan oyuncak almak için maymunu eğitmeye başladı. Oyuncakçı ayrıca Piccolo'ya özel tasarlanmış balerin tütü taktı.

Yeni müşterilerle tanıştığı zaman, Blinsky iyi prova edilmiş bir selamlamayı okur: “Mutluluğun ve gülümsemelerin uygun fiyatlarla satın alınabileceği Blinsky Evi'ne hoş geldiniz arkadaşlar. Belki neşeye ihtiyacı olan küçük bir çocuk tanıyorsunuz? Bir kız ya da erkek için küçük bir oyuncak? "

ÜRPERTİCİ OYUNCAKLAR

Blinsky, yöneticinin haklı olduğuna, Barovia'dan kaçmanın tek yolunun kasabadaki herkesi "mutlu" etmek olduğuna inanıyor. Blinsky, Barovia'daki tüm çocukların eğlenceli oyuncaklar almasını sağlayarak üzerine düşeni yapmak istiyor. Sergilenen eserlerinden birkaçı:

• Başsız oyuncak bebek ile bir çuval, içinde gözleri ve ağzı dikilmiş takılabilir bir kafa var (fiyat 9 cp)

• Kapaklı ve ağırlıklı bir "asılı adam" ile tamamlanmış minyatür bir darağacı (fiyat 9 cp)

• Bir dizi iç içe geçmiş ahşap bebek; her biri küçüldükçe, en içteki oyuncak mumyalanmış bir ceset olana kadar küçülüyor (fiyat 9 cp)

• Kanatları çırpınan tahta ve ipli yarasalar

• Zıplayan atların yerine çocukları kovalayan hırlayan kurt figürlerinin yer aldığı kurmalı müzikal atlıkarınca (fiyat 9 fiyat)

• Strahd von Zarovich'e benzeyen bir vantrilok kuklası (fiyat 9 sp)

• Ireena Kolyana'ya oldukça benzeyen bir oyuncak bebek (satılık değil; aşağıya bakın)

**Ireena Kolyana Bebekleri.** Blinsky, yönetici yardımcısı İzek Strazni için özel oyuncak bebekler yapar (bkz. Alan N3 ve Ek D). İzek oyuncak bebekler için ödeme yapmaz, bunun yerine oyuncakçı her ay yeni bir oyuncak bebek teslim etmezse Blinsky'nin dükkanını yakmakla tehdit eder. Her bebek İzek tarafından Blinsky'ye verilen bir tanıma göre modellendi ve her bebek Ireena'nın benzerliğini bir öncekinden daha iyi yakalamaya başladı. Blinsky, oyuncak bebeğin kime göre modellendiğini bilmiyor. Ireena partide ise Blinsky, İzek'in oyuncak bebekleri için kimi ilham kaynağı olarak aldığını anlar.

**Von Weerg’in Başyapıtı.** Blinsky, kendisini Fritz von Weerg adında büyük bir mucit ve oyuncak yapımcısının öğrencisi olarak görüyor. Blinsky, von Weerg’in en büyük icadı olan saat mekanizmalı bir adamın Ravenloft Kalesi'nde bir yerde olduğuna dair söylentiler duymuştur. Karakterler oraya gitmeye niyetli görünüyorsa, Blinsky, onlara istedikleri herhangi bir oyuncağı yapmayı teklif eder. Karşılığında saat mekanizmasının “başyapıtını” bulup ona “teslim edecek” kadar nazik olup olmadıklarını sorar. "İş" iyi olmadığı için, yeni maymun arkadaşı dışında sunacak başka bir ödülü olmadığını söyler.

N8. ŞEHİR MEYDANI

Kasaba meydanını çevreleyen dükkanlar ve evler, gevşek, yırtık pırtık çelenkler ve minik, ölü çiçeklerle dolu boyalı ahşap kutularla dekore edilmiş. Meydanın kuzey ucunda, birkaç erkek, kadın ve çocuk birkaç stokta duruyor hepsi de alçıdan eşek başları giyiyor.

Meydanın ortasında, yamalı giysiler içindeki köylüler, parçalanmış bir taş çeşmeden su çekmek için bardak ve vazo kullanırken sizi şüpheyle bakıyorlar. Çeşmenin ortasında dimdik durmuş batıya bakan etkileyici bir görüntüye sahip gri bir heykel duruyor. Meydanın her yerine ilanlar asılmış:

Gelin, yılın en büyük kutlamasına gelin:

KURT'UN KAFASI FESTİVALİ!

Katılıma ve çocuklara ihtiyacımız var.

Mızraklar sağlanacaktır.

HER ŞEY İYİ OLACAK!

- Baron -

Kurt başı festivali çoktan bitti ve meydandaki bildirilerin geçerliliği kalmadı. Karakterler oyalanırsa, yöneticinin yardımcısı ***İzek Strazni***'nin (bkz. Ek D) iki kasaba muhafızıyla (***guards***) birlikte geldiğini görürler. İzek, bir muhafızdan eski ilanların hepsini toplamasını emrederken, diğeri şu yenisini asıyor:

Gelin, yılın en büyük kutlamasına gelin:

PARLAK GÜNEŞİN FESTİVALİ!

Katılıma ve çocuklara ihtiyacımız var.

Yağmurlu veya güneşli.

HER ŞEY İYİ OLACAK!

- Baron -

Çoğu Vallakianlı, meydandaki heykelin kimi temsil ettiği hakkında hiçbir fikre sahip değil. Yönetici, atası ve kasabanın kurucusu Boris Vallakovich olduğunu iddia ediyor, ancak belirgin bir aile benzerliği yok.

EŞEK BAŞLI SUÇLULAR

Stoklardaki kasaba halkı “kötü niyetli mutsuzluktan” (yaklaşan festival hakkında olumsuz görüşler yaymak) tutuklandı. Her stok haznesi demir bir asma kilitle güvenceye alınmış ve İzek Strazni anahtarları demir bir halka üzerinde taşıyor.

Üç erkek, iki kadın ve iki erkek çocuk stoklarda mahsur kaldı- hepsi yorgun, ıslak ve aç. Beş yetişkin insan ortak (***commoners***) istatistiklere sahip ve çocuklar savaşmıyor. Taktıkları alçı eşek başları, alay etmeyi teşvik etmek içindir.

Baronun izni olmadan bir veya daha fazla mahkumu serbest bırakmak suçtur. Karakterlerin bunu yaptığına tanık olunursa İzek, şehir muhafızlarını (***guards***) (toplam yirmi dört) bir araya getirir ve karakterlere bir an önce kasabayı terk etmelerini emreder veya sonuçlarına katlanmaları gerekeceğini söyler. Karakterler ayrılmazlarsa İzek, muhafızlara onları döverek teslim almalarını, silahlarını ele geçirmelerini ve onları "kurtlar için yiyecek" olarak Vallaki'den atmalarını emreder.

Karakterler silahları olmadan Vallaki'den sürüldüyse, Tüy Muhafızları (bkz. Bölge N2) partinin eşyalarını İzek'e çaktırmadan alacak ve onların karakterlere güvenli bir şekilde götüreceklerdir.

Eğer karakterler muhafızlar yenerlerse, İzek (eğer hala oradaysa) yöneticinin malikanesine kaçar ve karakterlerin kasabada dolaşmasına müsaade eder. Kasaba halkı, karakterlerin kendilerini öldürmeyi amaçladıklarından korkarak kendilerini evlerine kilitler.

N9. VİSTANİ KAMPI

Birkaç patika ve at yolu, Vallaki'nin güneybatısındaki ormandan bu konuma gelir.

Orman, geniş bir açıklığı ortaya çıkararak ayrılır: kenarlarına inşa edilmiş alçak evler bulunan küçük, çimen kaplı bir tepe.

Sis detayları gizliyor, ancak bu binaların zarif bir şekilde oyulmuş ahşap işçiliğe sahip olduğunu ve yontulmuş saçaklarından sarkan dekoratif fenerler olduğunu görebiliyorsunuz.

Tepenin üzerindeki, sisin içinde, tepesindeki bir delikten bir duman sütununun fışkırdığı büyük bir çadırı çevreleyen, yuvarlak tepeli vagonlardan oluşan bir halka var. Çadır içeriden parlak bir şekilde aydınlatılmış. Bu kadar uzaktan bile, o bölgeden yayılan şarap ve at kokularını alabiliyorsunuz.

Bu doğal alan, Vistani ve alacakaranlık elf müttefikleri için kalıcı bir kamp alanı görevi görüyor.

VİSTANİ VE ELFLERİ OYNATMA

Kampta bulunan Vistani ve alacakaranlık elflerini oynatmak için aşağıdaki bilgileri kullanın.

**Vistani.** Bu kamptaki Vistani'lerin hepsi Strahd'a hizmet ediyor.

Yaşlılar öldü ve Luvash ve Arrigal adındaki kardeşleri sorumlu bıraktılar. Her iki adam da kötüdür ve Strahd onlardan ne isterse yapmaya isteklidir.

Bu Vistani'lerin iki sorunu var. Birincisi, Luvash’ın yedi yaşındaki kızı Arabelle, yakın zamanda kamptan kayboldu. Sonuç olarak, Vistanilerin yarısı karakterler geldiğinde onu arıyorlar. İkincisi, Vistaniler şarapları tükettiler ve daha fazlasını elde etmeye hevesliler. Problemlerden herhangi birisinde onlara yardım eden karakterler Vistanilerin saygısını kazanırlar.

**Alacakaranlık Elfleri (Dusk Elves).** Alacakaranlık elf ırkı tamamen unutuldu ve hayatta kalan az sayıdaki kişi bunun gibi gizli yerlerde yaşıyor. Koyu tenleri ve saçları vardır, ancak bunun dışında orman elflerine benzerler (Player’s Handbook da anlatıldığı gibi). Strahd’ın eski gelinlerinden biri olan Patrina Velikovna burada yaşardı. Kardeşi Kasimir Velikov hala öyle zannediyor.

Alacakaranlık elfleri, yamaçta inşa edilmiş küçük evlerde yaşar ve çoğunlukla kendi kendilerine yeterler. Yetenekli izleyicilerdir ve karakterler geldiğinde birçoğu kamptan uzaklaşarak Vistanilerin aramasına yardımcı olurlar.

**Arabelle.** Strahd, Vistanilere Alacakaranlık Elflerine göz kulak olma görevini verdi ve alacakaranlık elfleri, Vistanilerinin "koruması" olmadan Barovia'da güvende olmadıklarını biliyorlar. Strahd, Vistanilerin alacakaranlık elflerinin bölgeden kaçmalarına yardım etmelerini de yasakladı.

Alacakaranlık elfleri arasında kadın veya çocuk yoktur. Strahd, yaklaşık dört yüzyıl önce tüm dişi alacakaranlık elflerini Patrina cinayetinin cezası olarak idam ettirdi. Böylece, kalan elfler üreyemez. Bozulmuş ırk, vampirin Barovia ülkesi üzerindeki mutlak hakimiyetinin farkındadırlar. Düşük beklentilere sahipler ve Strahd'ın gazabına tekrar maruz kalma niyetleri yok.

N9A. KASİMİR’İN HOVEL

Karakterler kampın doğu çevresindeki tepenin dibindeki eve yaklaşırsa, aşağıdaki metni okuyun:

Bu evin önünde sessizce duran, fenerlerin sıcak ışığında yıkanan üç somurtkan, gri pelerinli figürün, çekik gözleri ve pelerinlerinin altında yarı gizlenmiş siyah, dalgalı saçları var.

Pelerinli figürler üç muhafızdır (***guards***) (N erkek alacakaranlık elfleri). Karakterler arkadaş canlısı görünüyorsa ve konuşacak birini arıyorlarsa, gardiyanlar onları Kasimir'e yönlendirir veya onları tepenin üzerindeki Vistani kampına yönlendirirler.

Kasimir Velikov (Ek D'ye bakınız) alacakaranlık elflerinin lideridir. Kulübesinin giriş dekore edilmiştir ve ilerisinde şömineli rahat bir oda vardır. Elf tanrılarının ahşap heykelcikleri bir duvar boyunca küçük deliklerde duruyor. Karşı duvarda bir orman temalı duvar halısı asılı.

Kasimir, Ravenloft Kalesi'nin altındaki katakomplarda ruhu çürümüş olan ölmüş kız kardeşi Patrina Velikovna tarafından kendisine gönderilen rüyaların ruhuna yük olduğunu kabulleniyor ve bunu itiraf eder. Kasimir, Patrina'nın birçok günahından tövbe ettiğine inanıyor ve sadece onu kurtarmayı değil, aynı zamanda onu hayata döndürmeyi de istiyor.

Karakterler Strahd'ı yok etmeye niyetli görünüyorsa, Kasimir onlara Amber Tapınağı'ndan bahseder. Kasimir, Patrina tarafından kendisine gönderilen rüyaların çoğunu ifşa etmeden, karakterlere Strahd'ın anlaşmasını bozmanın ve Barovia'yı lanetinden kurtarmanın sırrının orada gizli olabileceğini anlatır. Kasimir, bu iddianın doğru olup olmadığını bilmiyor, ancak bunu, karakterleri kendisine tapınağa kadar eşlik etmeye ikna etmenin bir yolu olduğu için söylüyor; Asıl amacı Patrina'yı ölümden döndürmek için kullanabileceği bir şey bulmak.

**Hazine.** Kasimir bir *ring of warmth* takıyor ve hazırladığı tüm büyülerin (bkz. Ek D) yanı sıra şu büyüleri içeren deri kaplı bir büyü kitabına sahiptir: arcane lock, comprehend languages, hold person, identify, locate object, nondetection, polymorph, protection from evil and good, ray of frost, and wall of stone.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkarıyorsa, Kasimir buna sahiptir. Karakterler ona Amber Tapınağı'na kadar eşlik edeceğine ve kız kardeşi Patrina'yı ölümden geri döndürmesinin bir yolunu bulmasına yardım etmeye razı olurlarsa bu hazineyi oyunculara verir.

N9B. ALACAKARANLIK ELF HOVELS

Tepenin tabanını çevreleyen altı basit ev, üçü kuzeyden, üçü güneyden çıkıntı yapıyor.

Bu evin kapısının önünde acımasız, gri pelerinli bir figür duruyor.

Pelerinli figür bir muhafızdır (***guards***) (N erkek alacakaranlık elf). Karakterler arkadaş canlısı görünüyorsa ve konuşacak birini arıyorlarsa, gardiyan onları Kasimir’in kulübesine (bölge N9a) yönlendirir. Muhafız hiçbir koşulda koruduğu eve yabancıların girmesine isteyerek izin vermez.

Her kulübe, Kasimir'in kulübesine benzer şekilde yapılandırılmıştır. Hepsi şu anda boş. (Evleri izlemek için geride bırakılan dokuz muhafız dışında, alacakaranlık elfleri Arabelle'yi arıyor.)

N9C. VİSTANİ ÇADIRI

Vagonun dışında birkaç boş fıçı şarap var. Çadırın içinden bir kırbaç sesi ve ardından genç bir adamın ulumaları geliyor. Üç kamp ateşi çadırı dumanla dolduruyor ve pusun içinden altı Vistani'nin solmuş çimenlerin üzerinde çeşitli yerlerde bayıldığını görüyorsunuz.

Yarı bilinçli ve gömleksiz bir genç, çadırın merkez direğine sarılmış, bilekleri iple bağlı ve sırtı kanla kaplı. Perçinli deri zırh giymiş daha yaşlı, daha iri bir adam, genç adamı kırbaçlayarak yeniden çığlık atmasına neden oluyor. İri adamın ilerisinde yine perçinli deri zırhlı üçüncü bir adam duruyor. “Sakin ol kardeşim,” dedi kırbaçlı hayvana. "Bence Alexei dersini aldı."

Perçinli deri zırhlı (studded leather) iki adam Vistani kampının liderleridir - Luvash kardeşler (CE erkek haydut kaptanı (***bandit captain***)) ve Arrigal (NE erkek insan suikastçısı (***assassin***)). "Yardım İsteği" macera kancasını kullandıysanız, karakterler Arrigal ile çoktan tanışmışlardır. Luvash o kadar sarhoştur ki saldırı atışlarında ve yetenek kontrollerinde dezavantajlıdır. Her kardeş, hazine vagonunun asma kilitlerinden birinin kilidini açan bir anahtar taşır. (bölge N9i).

Luvash, Alexei adlı bir Vistana'yı (kalan 3 vuruş puanı olan CN erkek haydut (***bandit***)) kızına göz kulak olamadığı için cezalandırıyor. Karakterlerin gelişi Luvash'ı rahatsız ediyor ve Alexei'yi ev sahibi rolünü oynarken bir süre unutuyor—karakterler yorucu ya da tehdit edici hale gelene kadar. Alexei, küçük veledi daha yakından izlemediği için kendisini suçluyor ve cezasını kabul etti. Karakterler onu kurtarmaya çalışırsa, Luvash ve Arrigal'in önünde zayıf görünmek istemediği için onlara durmaları için bağırır.

Luvash, Arrigal ve Alexei'ye ek olarak, çadırda bilinçsiz yatan altı sarhoş Vistani (CN erkek ve dişi insan haydutlar (***bandit***)) var. Sarhoş bir Vistana, yalnızca Vistana 5 veya daha fazla hasar alırsa ve sonrasında en az 1 HP’si kalırsa uyanır.

**Luvash ile anlaşmak.** Luvash mutsuzdur çünkü yedi yaşındaki kızı Arabelle ortadan kaybolmuştur. Bir günden biraz daha uzun süredir yok. Kamptaki herkes sarhoş olduğu ve Arrigal uzakta olduğu için kimse tuhaf bir şey gördüğünü veya duyduğunu hatırlamıyor. Luvash, ne pahasına olursa olsun onu bulmaya kararlıdır ve karakterler geldiğinde kampının çoğu ormanı taramaktadır. (Kampta olmayan on iki haydut (***bandits***). Geçen her saat, 1d4'ü Arabelle’in nerede olduğuna dair hiçbir iz bulamadan kampa dönüyor.)

Bir alarm çalınırsa, çevredeki üç vagondan (bölge N9g) dokuz ayık Vistani haydutu (***bandits***) (NE erkek ve kadın insanlar) ortaya çıkar ve 2 turda çekilmiş silahlarla çadıra gelir.

Luvash, Strahd'ın izni olmadan karakterlerin işlerine karışmaz ve vampirin onlarla ilgilenmesine izin vermekten oldukça memnun. Yüksek bir fiyat karşılığında, vadiyi çevreleyen ölümcül sisten güvenli geçişe izin veren iksirleri karakterlere satmayı teklif ediyor; onları hazine vagonunda tutuyor (N9İ bölgesi). Elbette iksirler işe yaramıyor.

Karakterler Arabelle'i Zarovich Gölü'nden (bölüm 2, bölge L) kurtarırsa ve onun güvenli bir şekilde kampa geri götürürlerse, Luvash çok sevinir ve iyiliklerini ödemeyi teklif eder. Onlara sahte iksirler satmaz. ("Kahretsin, olabilecekleri kadar güçlü değiller.") Bunun yerine, Vistani hazine arabasından (N9i bölgesi) bir hazine seçmelerine izin verdi.

Karakterler Vistanilere bir şeyler sorduklarında eğer Luvash'ın iyi niyetini kazanmamışlarsa, iki görevden birini gerçekleştirirlerse onlarla iş yapmayı kabul eder; ya kayıp kızını bul ya da altı fıçı şarap alıp kampa getir. Luvash, şarabı Vallaki'den alabileceklerini veya doğrudan kaynağa, Şarap Büyücüsü şaraphanesine gidebileceklerini söylüyor. Şarabın kalitesi konusunda seçici değil.

**Arrigal ile anlaşmak.** Arrigal, erkek kardeşinden çok daha tehlikeli bir yaratıktır. Karakterlerin elinde Strahd için yararlı veya zararlı bir şey varsa ve Arrigal bunun farkına varırsa, bu öğeden karakterleri mahrum bırakmaya çalışır, gerekirse onları takip eder ve eğer öğe ile kaçmayı başarabileceğine inanırsa bir veya daha fazlasını öldürecek kadar ileri gider. Başarılı olursa, binicilik atlarından birini (bölge N9d) alır ve eşyayı Ravenloft Kalesi'ndeki Strahd'a teslim eder.

N9D. ATLAR

Tepenin üstü, dumanı tüten at gübresi yığınlarıyla kaplı. İki düzineden fazla at, vagon çemberinin içindeki, ancak çadırın dışındaki taş bloklara bağlanmış durumda. Hayvanların çoğu binek atları, ancak birkaç eyerli binicilik atı.

Yirmi dört binek at (***draft horses***) ve altı binicilik atı (***riding horses***) buraya bağlı.

N9E. LUVASH'IN VAGONU

Bu yuvarlak tepeli vagon diğerlerinden daha güzel. Pencerelerde altın ipek perdeler asılı ve tekerleklerde altın, güneş şeklinde jant kapakları var. Çatıdan bir demir baca borusu çıkıyor.

Luvash'ın vagonunun içinde bir karmaşa var. Boş şarap tulumları, kirli giysiler ve pis kürkler etrafa saçılmış. Sürücü koltuğunun altındaki vagonun genişliği boyunca dizilmiş küçük bir hamak Arabelle'nin yatağı görevi görüyor. Hamakta düğme gözlü bir çuval bezinden bebek yatıyor; Arabelle'in başka eşyası yok.

Vagonun ortasındaki küçük demir soba, iç mekanı sıcak tutuyor.

**Hazine.** Vagonun "altın güneş" jant kapakları 125 gp (toplam 500 gp) değerindedir.

N9F. VİSTANİLERİN UYUMA VAGONU

Kampta bu vagonlardan dört tane var.

Bu yuvarlak tepeli vagondan horlama sesleri duyuyorsunuz.

Bu vagonların her biri 1d4 sarhoş ve bilinçsiz Vistani (CN erkek ve dişi insan haydutları) içerir. Bu Vistani'ler, vagonları sallanırsa veya hasar alırsa ve en az 1 can puanı kaldıklarında uyanırlar.

N9G. VİSTANİLERİN KUMAR VAGONU

Kampta bu vagonlardan üç tane var.

Yuvarlak tepeli bu vagondan bağırışmalar ve kahkahalar geliyor.

Bu vagonların her biri üç Vistani (CN erkek ve dişi insan haydutlar (***bandits***)) içeriyor. Vistanilerin, paraları olmadığı için şarap ve eğlencesine bir zar oyunu oynuyorlar. Alarm seslerine silahlarını çekerek ve çadıra doğru ilerleyerek cevap verirler (alan N9c).

N9H. VİSTANİ AİLE VAGONU

Kampta bu vagonlardan üç tane var.

Yuvarlak tepeli vagonu, çocukların gürültülü çığlıkları ve kahkahaları dolduruyor.

Bu vagonların her biri bir Vistani yetişkin (CN erkek veya kadın insan ortak (***commoner***)) ve 1d4 + 1 Vistani çocukları (CN erkek ve kadın insan savaşmayanlar) içerir. Yetişkin, çocukları oyun oynarken izliyor, çocuklara miraslarını öğretiyor ya da çocukları korkutmak için korkunç bir hikaye anlatıyor.

N9İ. VİSTANİ HAZİNE VAGONU

İki demir asma kilit, bu yuvarlak tepeli vagonun kapısını emniyete alıyor.

Vistaniler tüm hazinelerini bu vagonda saklıyorlar. Vagonun kapısı, her biri farklı bir anahtar gerektiren iki kilide sahiptir. Bir anahtarı Luvash taşır, diğer anahtarı Arrigal. Her bir kilit, zehirli bir iğne tuzağı ile donatılmıştır (Dungeon Master's Guide, "Adventure Environments" başlıklı 5. bölümdeki "Sample Traps" kısmına bakın).

**Hazine.** Vagon aşağıdaki öğeleri içerir:

• 1.200 ep içeren tahta bir sandık (her bir madeni paranın profilli Strahd’ın simgesi ile damgalanmıştır)

• 650 gp içeren bir demir sandık

• Altı parça ucuz mücevher (her biri 50 gp değerinde) oniks mücevher kutusu (100 gp değerinde) etiketsiz bir kristal şişede bir potion of poison (250 gp değerinde)

• Altın işlemeli ve dekoratif taşlı ahşap bir taht (750 gp değerinde)

• Enfes tek boynuzlu at motifli (750 gp değerinde), 10 fit kare kıvrılmış bir halı

• Tıpalı su kabakları içinde on iki sahte iksir içeren küçük bir tahta kutu (Vistaniler bu büyülü olmayan iksirleri, Barovia'yı çevreleyen ölümcül sise karşı koruduklarını iddia ederek saf yabancılara satıyor)

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkarırsa, vagondaki diğer eşyaların arasında durmaktadır.

ÖZEL ETKİNLİK

Karakterler Vallaki'de kalırken aşağıdaki olaylardan herhangi biri gerçekleşebilir.

YANAN GÜNEŞ FESTİVALİ

Yanan Güneş Festivali, karakterlerin Vallaki'ye ilk gelişinden üç gün sonra gerçekleşir. Karakterler pusuya düşürülürlerse veya başka bir yere çekilirlerse festivali erteleyebilir ya da karakterlerin acelesi varsa zaman çizelgesini ilerletebilirsiniz.

Tehditkar gökyüzü altında, çiçek gibi giyinmiş mutsuz çocuklar geçit töreni yapıyor, çamurlu sokaklarda yürüyor ve üç metre çapında hasır bir top taşıyan bir grup üzgün görünüşlü erkek ve kadının yolunu açıyorlar. Solmuş çiçek buketi tutan yönetici ve gülümseyen karısı at sırtında alayı takip ediyor.

Yorgun seyirciler eğilerek izlerken, top kasaba meydanına taşınıyor. Orada, on beş fit yüksekliğindeki ahşap bir iskeleye asılıyor ve kasaba halkı sırayla ona yağ fırlatıyor. Hasır güneş ateşe verilmeden önce, gökyüzü ani bir sağanakla açılıyor.

"Her şey yoluna girecek!" Diye bağırıyor yönetici, yanan bir meşale sallayıp meydan okurcasına yağmurun altında hasır topa doğru ilerliyor, meşalesini küreye fırlatıyor ancak küreye çarptığında meşalenin alevi sönüyor.

Kalabalıktan bir kişinin kahkahası duyuluyor, yöneticinin ateşli bakışlarını çekerken kasaba halkının nefesi kesiliyor.

Kahkaha, kasaba milislerinin bir üyesi olan Lars Kjurls'den (LG erkek muhafız) geliyor. Diğer gardiyanlar, Lars'ın zamansız patlaması karşısında dehşete düşer. Yönetici, Lars'ı "kin" yüzünden hemen tutukladı. Karakterler müdahale etmedikçe, Lars ayak bileklerinden ve bileklerinden bağlanır, ardından herkesin "eğlenmesi" için yöneticinin atının arkasında sürüklenir. Yönetici ata biniyor.

GELİŞTİRME

Karakterler yöneticiye herhangi bir şekilde meydan okursa, Vallaki'den sürülmelerini emreder. Protesto ederlerse, gardiyanlara onları tutuklamalarını, silahlarını almalarını ve kılıç noktasında Vallaki'den çıkarmalarını emreder.

Karakterler silahlarını kaybederse, Tüy Muhafızları (bkz. Alan N2) sonunda silahları geri çalar ve onları karakterlere geri verir.

Muhafızlar görevlerini yerine getiremezlerse, yönetici malikanesine çekilir ve kasaba halkı evlerine kaçarak karakterlere kasabada özgürce gezmelerine izin verirler.

Tyger, Tyger

Karl ve Nikolai Wachter (N2 ve N4 bölgelerine bakın) gururlu, soylu bir aileden gelen genç, aptal adamlardır. Sarhoş kardeşler, şehrin meydanındaki herkes festivale katılırken, Arasek'in Sığınağına (alan N5) gizlice girer. Aptalca bir cesaretle, biri vagonu sallıyor. İçeride kilitli olan kılıç dişli kaplan öfkelenir ve vagon kapısını kırar. Kaplan kaçarken, şehirdeki karakterler ve diğer herkes genç adamların çığlıklarını duyar. Kaplan kaçarken, şehirdeki karakterler ve diğer herkes genç adamların çığlıklarını duyar. Kaplan, Wachters'a zarar vermeden depodan kaçar ve sokaklarda sinsice kaçış yolu aramaya başlar. Sokaklarda başıboş dolaşan bir kaplanın raporları festivali mahvediyor ve kasaba halkı evlerine koşturuyor.

Kılıç dişli kaplan, zarar görene kadar kimseye zarar vermez, ama vyran birisine saldırır. İzek Strazni hala yaşıyorsa altı kasaba muhafızını (***guards***) toplar ve canavarı öldürmek niyetiyle ava çıkar. Bu arada Rictavio, canavarı arabasına geri çekmek için elinden gelenin en iyisini yapmaya çalışırken kasaba halkına onlara zarar vermeyeceğine dair güvence verir.

GELİŞTİRME

Hala iktidardaysa, yönetici, kaplanın nereden geldiğini bulmak için bir araştırma yapar. Muhafızlar ve yerel tanıklar sorgulandı. Wachter çocukları, festivalde oldukları konusunda ısrar ederek masum numarası yaparlar, ancak Gunther ve Yelena Arasek (bölge N5), depolarına park edilmiş karnaval vagonunun içinden "garip hırıltılar" ve tırmalama sesleri duyduklarını kabul ederler. Arasekler, sorgulandığında, arabanın "garip sahibinin" tavandaki bir kapaktan rutin olarak yiyecekleri vagona bıraktığını gördüklerini itiraf ederler. Ayrıca yarı elfin sessiz kalmaları için onlara para ödediğini de itiraf ederler.

yönetici, kaplanın Rictavio'ya ait olduğunu öğrenince, korumalarına gizemli ozan'ı tutuklamalarını emreder. Rictavio, karakterlerin kendisine yardım edebileceğini düşünürse, atını, vagonunu ve kaplanını (bu sırayla) toplarken yöneticinin ve gardiyanların dikkatini dağıtmalarını ister. Karakterler Rictavio'ya nereye gitmeyi planladığını sorarlarsa, onlara batıda saklanabileceği eski bir kuleden bahseder (bkz. Bölüm 11, "Van Richten Kulesi").

LADY WACHTER’IN DİLEĞİ

Ernst Larnak (bkz. Alan N4) karakterleri gizlice izlemeye başlar. Pasif Wisdom (Perception) puanı 14 veya üzeri olan karakterler, onun bunu yaptığını fark eder. Onunla yüzleşirlerse, işvereninin adından bahsetmese de tüm yabancılara dikkat ettiğini iddia eder. Karakterler onu tehdit ederse, izlemeyi bırakır ve izlenmediğine veya takip edilmediğine inandıktan sonra Lady Wachter'e rapor vermeye gider.

Lady Wachter, yöneticiyi devirmesine yardım edecek güçlü müttefikler arıyor. Ernst, karakterlerin kritelere uyduğunu düşündüğünü söylerse, Leydi Wachter, Ernst veya oğullarının karakterleri Wachterhaus'ta özel bir yemeğe davet etmesini ister. Akşam yemeği sırasında Lady Wachter, karakterlerin baronu ezme yetisine ve kararlılığına sahip olup olmadığını belirler.

Karakterler onun davetini reddederse ya da Strahd'ın düşmanı olduklarını iddia ederlerse, Lady Wachter onları baş düşmanları olarak görmeye başlar ve kendisini arka planda tutarak onları yok etmeye çalışır.

GELİŞTİRME

Leydi Wachter, karakterlerin kendisinin düşmanı olduğunu anladığında Ernst'e 100 gp'lik bir çanta (N4q bölgesinden alınmıştır) verir ve onu şehir dışındaki Vistani kampına (alan N9) teslim etmesini emreder. Mektupta Vistanilerden, karakterler kasabayı terk ettikten sonra onları yok etmelerini istemektedir. Vistani, Lady Wachter’ın isteği üzerine mektubu okuduktan sonra yakar.

Karakterler Arabelle'i kurtardıysa (bkz. Bölüm 2, bölge L), Vistani Lady Wachter’ın altınını Ernst’e iade eder ve hiçbir şey yapmaz.

Bir Vistana haydutu, Vallaki'nin doğusundaki yolu izler ve karakterlerin ayrılırken görülmesi durumunda kampa geri döner. Vistaniler, karakterlerin kendilerinden çok güçlü olabileceğinden endişelenerek, karakterleri yenebilmek ve Strahd'ı bilgilendirmek için at sırtında bir elçi gönderir. Arrigal yaşıyorsa, bilgilendirmeyi kendisi yapar. Aksi takdirde, giden Alexei adında genç bir Vistana haydutudur (bkz. Alan N9c).

ST. ANDRAL’IN BAYRAMI

Karakterler, Aziz Andral'ın kemiklerini kiliseye (bölge Nl) geri göndererek veya tabut üreticisinin dükkanında saklanan vampir döllerini yok ederek (N6 alanı) bu özel olayın gerçekleşmesini önleyebilir. Karakterler Vallaki'de üç gün veya daha uzun süre kalırsa ve kemikleri geri almazsa veya vampir döllerini yok etmezse, Strahd ertesi akşam tabutçunun dükkanını ziyaret eder ve kiliseye bir saldırı düzenler.

Vampir dölü saldırıya o gece başlar. Dört yarasa sürüsü (***swarms of bats***) çan kulesinden kiliseye girip cemaati korkuturken, Aziz Andral kilisesinin dış duvarlarına ve çatısına tutunurlar. Kasaba halkı kiliseden kaçarken, vampir dölü alçalır ve onlara saldırır.

Kaos sırasında Strahd kiliseye yarasa şeklinde girer, ardından vampir formuna döner ve Peder Lucian'a saldırır. Karakterler müdahale etmezse, Strahd, Rabenschrei Kalesi'ne dönmeden önce rahibi öldürür.

Peder Lucian ölürse, yerel halk cesedini kilise mezarlığına gömer ve bunun üzerine ertesi gece Strahd'ın kontrolü altında ki bir vampir dölü (***vampire spawn***) olarak cesedi kalkar. Rictavio (bölge N2) rahibin ölümünü öğrenirse, dirilmemesini engellemek için karakterlerin rahibin bedenini yakmasını önerir.

GELİŞTİRME

St. Andral kilisesine yapılan saldırı kasabayı terörize eder ve moralini bozar. Birkaç gün sonra, kasaba halkı yöneticiyi suçlar ve korkuları öfkeye dönüşür. Baron Vallakovich’in "Her şey iyi olacak!" sloganı onu halkın gazabından koruyamaz. Karakterlerin müdahalesi dışında, yöneticinin konağı ateşe verilir. Baron, karısı ve oğlu kasaba meydanına sürüklenir, stoklara atılır ve taşlanarak öldürülür. İzek Strazni yaşıyorsa benzer bir kaderden kaçınmak için kasabadan kaçar. Saklandığı yer size kalmış, ancak olası yerler arasında Eski Kemik Öğütücü (bölüm 6), Argynvostholt (bölüm 7) veya Berez kalıntıları (bölüm 10) yer alıyor.

Karakterler kiliseye yapılan saldırıyı engeller ve Peder Lucian'ı korursa, Strahd Wachterhaus'u (bölge N4) ziyaret eder ve orada Lady Wachter'den karakterlere teslim etmesini istediği bir mektup verir. Mektup, Strahd'ın elinden yazılmıştır ve karakterleri Rabenschrei Kalesi'ne gelmeleri için davet eder. Leydi Wachter, casusu Ernst Larnak'a veya oğullarından birine mektubu karakterlere götürmesini emreder. Karakterler açıp okursa, oyunculara Ek F'de "Strahd'ın Daveti" ni gösterin. Karakterler kaleye doğru giderse, yolda tehdit edici rastgele karşılaşmalar (random encounters) olmaz.

BÖLÜM 6: ESKİ KEMİK ÖĞÜTÜCÜ

Bir zamanlar Vallahi’ye hizmet eden bir tahıl değirmeni olan bu tembel yel değirmeni artık üç gece cadısına (night hags) ev sahipliği yapıyor: Morgantha ve sefil kızları Bella Sunbane ve Offalia Wormwiggle. Cadılar Barovia'da mahsur kaldı, ama burayı seviyorlar. Şekil değiştirme özelliklerini kullanarak- huysuz bir anne ve iki çirkin kızı- Barovyalı kadınlara benziyorlar- cadılar çocukları ailelerinden koparıyorlar, onları yiyor ve küçük kemiklerini toz haline getirmek için yel değirmeninin değirmen taşını kullanıyorlar. Bu toz, Strahd'ın alanından kaçmak için çaresiz kalan Barovalı yetişkinlere sundukları cadıların rüya pastalarndaki önemli bir bileşendir.

Masumların kemiklerinden yapılan, cadıların rüya pastaları, Barovalıların neşe dolu cennet yerlerine kaçabilecekleri bir transa girmelerine izin verir. Yetişkinler artık cadıların rüya pastalarının fiyatını karşılayamadıklarında, cadılar pastaları Barovyalıların çocukları için takas etmeyi teklif ederler, böylece daha fazla pasta yapmak için ihtiyaç duydukları malzemeleri alırken yetişkinlerin bencilliklerini de kullanırlar. Bu, cadılar, Strahd’ın alanını bu şekilde yozlaştırıyorlar ve böylece çocukları zorla götürmüyorlar. Cadılar sadece ruhu olan çocuklarla ilgileniyor. Her çocuğa bir iğne batırırlar; çocuk ağlarsa, bu bebeğin bir ruhu olduğunun bir işaretidir.

MORGANTHA’NIN KOVANI

Cadılar, bir kovanın ortak büyü yeteneklerini kullanırlar (Monster Manualdaki cadılar girişindeki "Hag Covens" kenar çubuğuna bakın). Bir veya daha fazla cadı ölürse, cadılar kovanı bozulur. Morgantha, kızlarına yalnızca kovanı tamamlamasına yardımcı oldukları için hoşgörülüdür. Morgantha, onlardan biri ölürse, yeni bir kızı doğurabilmek için bir insan çocuğunu kaçırıp tüketmeye başlar (Monster Manual de anlatıldığı gibi).

Morgantha, Ravenloft Kalesi'ni gözetlemek ve vampire göz kulak olabilmek için, kovanının gözünü Strahd'ın şekilsiz uşağı Cyrus Belview'e verdi (bkz. Bölüm 4, bölge K62). Yavrular Strahd'dan korkuyor ve bu topraklar üzerindeki hakimiyetine saygı duyuyor. Cadı gözü hakkında daha fazla bilgi için, Monster Manual daki cadılar girişine bakın.

RÜYA PASTALARI

Bu pastaların görünüşleri ve tatları küçük turtalara (mincemeat tarts) benziyor. Birini bütünüyle yiyen bir yaratık, DC 16 Constitution kurtarma zarında başarılı olmalıdır veya 1d4+4 saat süren bir transa girmelidir, bu süre zarfında yaratık etkisiz haldedir (incapacitated) ve 0 fitlik bir hızı vardır. Transtan, etkilenen yaratık herhangi bir hasar alırsa veya bir başkası yaratığı sarsmak için bir eylem kullanırsa trans sona erer.

Trans halindeyken, yaratık, dünyanın kötülüklerinden uzak, neşeli bir yerde olmayı hayal eder. Rüyadaki yerler ve karakterler canlı ve inandırıcıdır ve rüya sona erdiğinde etkilenen yaratık, o yere dönme özlemi yaşar.

YEL DEĞİRMENİNE YAKLAŞMA

Yel değirmeninin taş duvarlarına kolayca tırmanılır. Ahşap zeminler çeşitli katları ayırır. Cadıların karanlık görüşü olduğu için içeride ışık yok.

Eski Svalich Yolu, buradan Balinok Dağları boyunca dolambaçlı bir patikadan sis dolu bir vadiye inerken dağın eteğini kucaklayan tembel bir patikaya geçiş yapıyor. Vadinin kalbinde, büyük bir dağ gölünün kıyılarına yakın, suları karanlık ve durgun duvarlarla çevrili bir kasaba görüyorsunuz. Yolun bir kolu, batıya, tepesinde harap bir taş yel değirmeninin tünemiş olduğu, eğri ahşap kanatları çıplak kalmış bir burnuna götürüyor.

**HAYALLER YAŞAYANLAR İÇİNDİR.**

**-Strahd von Zarovich**

Yel değirmeninin daha yakından incelenmesi birkaç ayrıntı daha verir:

Soğan kubbeli yapı, fırtınalı gri gökyüzünden uzaklaşmaya çalışıyormuş gibi öne ve yana doğru eğilmiş. Üst katlarda gri tuğla duvarlar ve kir kaplı pencereler görüyorsunuz. Yıpranmış ahşap bir platform, yel değirmenini binanın iç kısmına açılan dayanıksız bir kapının üzerinde çevreliyor. Kapının üstündeki ahşap bir kirişin üzerine tünemiş bir kuzgun var. Görünüşe göre heyecanlı bir şekilde sizin için zıplıyor ve gaklıyor.

DC 12 Wisdom (Insight) kontrolünde başarılı olan bir karakter, kuzgunun partiyi uyarmaya çalıştığını hisseder. Kuzgun, mesajını verdikten sonra aşağıdaki vadide bulunan Vallaki kasabasına doğru uçar (bkz. Bölüm 5).

Yel değirmeninin ötesinde orman var. Yel değirmeninin tepesine çıktıktan sonra, karakterler ormanın kenarında dört bodur megalitten oluşan bir daire görebilir. Bölümün sonunda anlatılan taşların üzerinde havada dönen kuzgunlar görürler.

YEL DEĞİRMENİ ALANLARI

Aşağıdaki alanlar, 127. sayfadaki eski kemik öğütücü (Old Bonegrinder) haritasındaki etiketlere karşılık gelir.

O1. ZEMİN KAT

Zemin kat derme çatma bir mutfağa dönüştürülmüş, ancak oda pis. Sepetler ve eski tabaklar her yere yığılmış. Dağınıklığa ek olarak şunları görüyorsunuz bir seyyar satıcı arabası, bir tavuk kümesi, ağır bir tahta sandık ve kapılarına çiçek motifleri boyanmış güzel ahşap bir dolap. Tavukların gıdaklamasına ek olarak, kurbağaların vıraklamasını da duyarsınız.

Pastların tatlı kokusu, burun deliklerinizi yakan korkunç bir kokuyla karışıuor. Odanın ortasındaki açık, dik duran varilden iğrenç bir koku geliyor.

Bir duvardaki tuğla fırından sıcaklık yayılıyor ve karşısındaki duvarda parçalanmış bir merdiven yükseliyor. Daha yüksek bir yerden gelen çığlıklar ve bağırış çağırış, eski değirmenin titremesine neden oluyor.

Buradaki tavan 8 fit yüksekliğinde. Karakterler odayı keşfederse, şunu okuyun:

Küçük insan kemikleri kaldırım taşlı zemini kaplıyor.

Duvardaki fırında düzinelerce rüya hamur işi pişiyor. Morgantha her 10 dakikada bir kontrol ediyor. Merdiven alan O2'ye kıvrılarak gidiyor.

Varilin içinde parlak, yeşilimsi-siyah iblis irini var. Morgantha, varili Scrying büyüsü yapmak için kullanıyor. Ayrıca bir ***dretch***'i çağırmak için varili üç kez vurabilir. İblis, Morgantha’nın turunun sonunda sürünerek varilden dışarı çıkar 1 saat boyunca gece cadılarının emirlerine itaat eder ve ardından bir irin havuzuna dönüşür. Morgantha, varilin içindeki irin bitene kadar bu şekilde dokuz kere ***dretch***'i çağırabilir.

Morgantha’nın dolabında un, şeker ve birkaç su kabağı pudra kemiği gibi otlar ve fırınlama malzemeleriyle dolu ahşap kaseler bulunur. Dolap kapılarının iç kısmında bir düzine saç tutam asılı. Çeşitli karışımların arasında iksirlerin bulunduğu üç küçük, etiketlenmiş kap vardır. "Gençlik" olarak adlandırılan ilk iksir, sihirli bir şekilde içeni 24 saat boyunca daha genç ve daha çekici görünmesini sağlayan altın bir şuruptur. "Kahkaha" olarak adlandırılan ikinci iksir, içeni kahkaha ateşi (cackle fever) bulaştıran sihirli olmayan bir kırmızı çaydır (Dungeon Master's Guide, "Running the Game" bölüm 8'deki "Diseases" bölümüne bakın). "Anne Sütü" etiketli yeşilimsi, sütlü bir sıvı olan üçüncü iksir, aslında bir doz soluk tentürdür (pale tincture) (Dungeon Master's Guide, 8. Bölümdeki "Diseases" e bakınız).

Tavuk kümesinde üç tavuk, bir horoz ve birkaç yumurta bulunur.

Tahta sandığın kapağına açılmış minik delikler vardır ve yüz tane çıtır kurbağa (croaking ***toads***) içerir. Kapak kaldırılırsa birkaç kurbağa kaçar, ancak zararsızdırlar.

O2. KEMİK DEĞİRMENİ

Başka bir yere çekilmediyse, burada Morgantha ile karşılaşılır. Rüya pastalarına toz yapmak için çocukların kemiklerini öğüttüğü yer burasıdır.

Haşlanmış bir elma kadar buruşmuş bir yüzü olan bitkin, yavaş, yaşlı bir kadın, birkaç eski kemiği iteliyor ve süpürgesiyle beyaz bir toz bulutu oluşturuyor. Kanlı, unla kaplanmış bir önlük giyiyor. Uzun, keskin bir tığ, burkulup yuvarlak haline getirilmiş gri saç yığınına saplanmış.

Kirli pencereler, bu sekiz fit yüksekliğindeki odaya çok az ışığın girmesine izin veriyor; ışığın çoğu odanın ortasındaki tavandan yükselen ahşap bir dişli şaftına bağlı büyük bir değirmen taşı tarafından gölgeleniyor. Bir taş merdiven, yankılanarak yükselen kıkırdama seslerine doğru devam ediyor.

Yaşlı kadın Morgantha, bir gece cadısı. Ziyaretçilere, iş yapmaya geldikleri sürece aldırış etmez. Her biri için 1 gp isteyerek, en son rüya pastalarını satmaya çalışır. Şekerlemeleriyle gurur duyuyor ve yalnızca en iyi malzemeleri kullandığını iddia ediyor. Karakterler pastalarına ilgisiz görünüyorsa, "Defolun!" Diye bağırıyor. Saldırırlar ya da ayrılmayı reddederlerse, kızlarına seslenir ve savaşmak için döner.

Yel değirmeninin kolları artık çalışmadığından, cadılar değirmen taşını manuel olarak çalıştırıyorlar.

O3. YATAK ODASI

Gece cadıları Bella Sunbane ve Offalia Wormwiggle, başka bir yere çekilmedikleri sürece buradalardır.

Bu sıkışık, dairesel odanın ortasında kalın bir ahşap dişli şaft etrafında dans eden, ipek şallar ve dikişli etten önlük giyen iki çirkin genç kadın var. Uzun iğneler, karışık siyah saç topuzlarından dışarı çıkıyor. Kadınlar neşeyle gevezelik ediyor.

Çürüyen ahşap bir dolapta, içlerine küçük kapılar yerleştirilmiş, üst üste dizilmiş üç kasa vardır. Dolabın yanında atılmış bir giysi yığını var. Bir merdiven, dokuz fit yüksekliğindeki tavandaki ahşap bir asma kapıya tırmanıyor. Yırtık pırtık gölgelikli küflü bir yatak yakınlarda duruyor.

Morgantha'nın kızları, insan kılığında bile iğrençtir. Şarkı söylemedikleri, dans etmedikleri veya birbirlerine korkunç şakalar yapmadıkları zamanlarda, yakalanan çocukları iğnelerle ağlatmak uğraşırlar. Çocukları serbest bırakmaya yönelik herhangi bir girişim, cadıların gazabına neden olur.

Atılan giysiler, gece cadılarının çoktan yediği çocuklara aittir. Tavandaki kapak, O4 alanını gitmek için itilerek açılabilir.

Her sandık 3 fit karedir. Üstteki boştur, ancak ortadaki ve alttakilerin her biri tutsak bir çocuk içerir.

Her bir kasanın dışa bakan tarafı, demir mandalı ve demir menteşeleri olan küçük bir kapı ile donatılmıştır. Dışarıdan kolayca mandalı kaldırılıp açılabilir.

Yakalanan iki çocuk (LG erkek ve kadın savaşçı olmayanlar), rüya pastaları karşılığında ebeveynleri tarafından cadılara takas edildikten sonra Barovia köyünden alındı. Freek çocuk yedi yaşında. Kız, Myrtle, beş yaşında. Sandıkları, cadıların onları şişmanlatmak için attıkları kırıntılarla dolu. Özgür kalırlarsa, hiçbir çocuk ebeveynlerinin yaptıkları yüzünden eve gitmek istemez. İkisi de nezaketle, Barovia'daki Ismark ve Ireena'dan bahsederek karakterlerin onları götürmelerini umuyorlar.

HAZİNE

Yavrular yatağı uyumak için kullanmazlar ama hazinelerini içinde saklarlar. Küflü hasır şilteye altı parça ucuz mücevher (her biri 25 gp değerinde) konmuştur.

O4. KUBBELİ TAVAN ARASI

Yel değirmeninin zirvesine, eski makinelerle dolu kubbeli bir odaya ulaşıyorsunuz. Hareket edecek fazla yer yok. Bu tavan arasına ışık duvarlardaki küçük deliklerden giriyor.

Bu alanda arama yapan karakterler, birkaç eski, terk edilmiş kuş yuvası bulur.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkarırsa ya bir kuş yuvasına sıkışmış ya da bir köşede bir miktar pislik altına gömülmüş olarak kolaylıkla bulunur.

MEGALİTLER

Yel değirmeninin yanındaki dört antik taş, vadinin orijinal insan sakinleri tarafından yüzyıllar önce dikildi. Her bir yosun kaplı taş, her biri farklı bir mevsimle ilişkilendirilen bir şehrin basit bir oymasını taşıyor. Kış şehri karla kaplı, ilkbahar şehrine çiçekler dizilmiş, yaz şehrinin tepesinde güneş parlıyor ve sonbahar şehri yapraklarla kaplı. Karakterler, Barovia'daki rahiplerden veya bilgin NPC'lerden herhangi birine taşlar hakkında soru sorarsa, karakterlere antik efsanelerin Dört Şehir'i anlattığı söylenir, çünkü Sabah Lordu, Ana Gece ve diğer antik tanrıların ilk önce cennet şehirleri olduğu söylenir.

Birkaç kuzgun tepede dolaşıyor ve biri sonbahar şehrini tasvir eden taşın tepesindeki bir şeyi gagalıyor. İncelemeden sonra karakterler, kuzgunun rüya pastasını gagaladığını ve taş dairenin ortasındaki bir yerde küçük bir çocuğun dişlerinin olduğunu görüyorlar. Cadılar bunları taşlara saygısızlık etmek ve tapındıkları varlığa, Çarpık Dişlerin kötü baş kahramanı Ceithlenn'e bir adak olarak yerleştirdiler.

BÖLÜM 7: ARGYNVOSTHOLT

Strahd uzun zaman önce düşmanlarını vadiye sürdüğünde, onları yok etmeye kararlıyken, karşılaşmayı beklediği son şey gümüş bir ejderhaydı.

Kendisine Argynvost adını veren ejderha, vadiye yıllar önce Lord Argynvost adında bir soylu kılığında gelmişti. Ejderha, sırf cennet gibi güzelliğinden dolayı vadiye sığınmadı. İyi güçler tarafından korunan kötü gücün deposu olan Amber Tapınağı denen bir yer biliyordu. Argynvost, Amber Tapınağında hapsolmuş olan kötülüğün kaçmasına izin verilmeyeceğinden emin olmak istedi, bu yüzden yakınlarda müstahkem malikanesi Argynvostholt'u inşa etti.

Pek çok gümüş ejderha gibi Argynvost da olağanüstü zengindi ve kılık değiştirerek insanlar arasında rahat bir şekilde yaşıyordu. Diğer iyi şampiyonları çekmek için kaynaklarını kullandı ve yiğit şövalyeler Lord Argynvost’un prestijli Gümüş Ejder düzenine (Order of the Silver Dragon) katılmak için vadiye akın etti. Sadece düzene dahil olanlara Lord Argynvost’un gerçek doğası anlatıldı.

Strahd ve düşmanları arasındaki savaş sırasında, Gümüş Ejderha Düzeni, Amber Tapınağını arayan kötü niyetli kişileri uzaklaştırdı. Ayrıca Strahd’ın düşmanlarını korudu ve Strahd’ın savaş yorgun askerlerine savaşın daha bitmediğini kanıtladı. Ancak düzenin erken zaferleri savaşı kazanmalarına yetmedi. Argynvost kendi taraflarındayken bile, Strahd'ın takviye kuvvetleri vadiyi süpürdüğünde şövalyeler nihayetinde pes etmişlerdi. Bu güçler son şövalyeleri öldürdü ve Argynvostholt’un içinde ejderhayla ile savaştılar. Ejderha öldürüldükten sonra, Strahd cesedi parçalara ayırdı, kemiğini çıkarttırıp bir hatıra olarak Ravenloft Kalesi'ne naklettirdi.

Ejderhanın ölümünden bu yana, Argynvostholt perili bir harabe haline geldi, eski bir asalet ve ışık kalesi (bir ıssızlık ve huzursuzluk yerine dönüştü)

GÜMÜŞ EJDERHA DÜZENİ

Argynvost'un ölümü, ejderhanın şövalyelerinin en güçlüsü olan Vladimir Horngaard'ın ruhunu kızdırdı. Horngaard bir intikamcı olarak geri döndü ve düzenin yıkılmasının intikamını almaya yemin etti. Coşkusu o kadar büyüktü ki, Vladimir'in komutası altında intikamcı olarak yükselen diğer birkaç şövalyenin ruhunu da geri getirdi.

İntikam peşinde koşanlar, Strahd'ın askerlerinin çoğunu öldürdü ve ne zaman ölümsüz şövalyeler kesilse, ruhları yaşayacakları yeni cesetler buldu. Şövalyeler sayıca az olsalar da, aylarca savaştılar ve yüzlerce düşmanı öldürdüler.

Strahd öldüğünde ve bir vampir olduğunda, Vladimir'in şövalyeleri sonsuza dek dinlenmelilerdi, ama ruhları Strahd'ın bölgesinden ayrılamazdı, Ravenloft Kalesi'ne yürüdüler ve onlara Strahd'ın öldüğünü söyleyen Vistani kahini Madam Eva ile karşı karşıya kaldılar. Strahd’ın sevgili Tatyana'sının ölümü ve erkek kardeşi Sergei'yi öldürülmesiyle işkence görerek kendi topraklarında bir mahkum olduğunu öğrendiler.

Bu haberi aldıktan sonra Vladimir ilerlemesini durdurdu ve şövalyelerini Argynvostholt'a geri götürdü. Strahd'ın çoktan öldüğünü ve kendi yarattığı cehennemde lanetlendiğini fark etti. Gidecek başka hiçbir yeri ve yapacak başka bir şeyi olmayan Vladimir, şövalyelerini Strahd'ın ajanlarını ve Strahd'ın işkencesini hafifletmeye yardımcı olabilecek herkesi öldürmeye koyuldu. Nefretle tüketilen şövalyeler, onurlarını ve asaletlerini kaybetmişlerdir. Kurtuluşları, Vladimir'in bu nefreti bir kenara bırakıp bırakamayacağına bağlı. Ölümsüz şövalye Argynvostholt harabelerinde kara kara düşünürken bulunabilir.

**Ölü adamlara bakıyordum. Bir saat geçmeden, onları cehenneme doğru feryat ettirerek gönderirdim. Hepsini.**

**-Strahd von Zarovich, "Ben, Strahd: Bir Vampirin Anıları”**

BAROVİA'NIN İNTİKAMCILARI

Monster Manual’de anlatıldığı gibi bir intikamcının (revenant), vücudu toza dönüşmeden ve ruhu öbür dünyaya girmeden intikamını almak için bir yılı vardır. Ancak Barovia'da bir intikamcının ruhu sonsuza kadar vücudunda kalabilir ve intikamını aldığında ruhu Barovia'da mahsur kalır.

Bir intikamcının bedeni intikam alınmadan yok edilirse, ruhu canlandırmak için yeni bir ceset veya iskelet arar. İntikamcının yeni gövdesinin nerede yükseldiğini belirlemek için, bir d20 atın ve aşağıdaki tabloya bakın.

|  |  |
| --- | --- |
| **d20** | **Ceset Konumu** |
| 1-4 | Barovia Köyü mezarlığı (bölüm 3, alan E6) |
| 5-11 | Vallaki'deki Clıurch mezarlığı (bölüm 5, alan N1) |
| 12 | Argynvostholt mezarlığı (alan Q15) |
| 13 | Krezk köyündeki mezar (bölüm 8, alan S3) |
| 14 | Berez mezarlığındaki mezar (bölüm 10, bölge U4) |
| 15-16 | Svalich Ormanı'ndaki Mezar (bölüm 2, "Rastgele Karşılaşmalar") |
| 17-20 | Ölen bir oyuncu karakterinin veya NPC'nin cesedi, nerede olursa olsun |

Ejderha Argynvost'un ruhu da dinlenmiyor. Şövalyelerin yozlaştığını hissedebilir ve şövalyelerin huzuru bulmalarına yardımcı olacaklarını umarak karakterlere ulaşır. Karakterler, ejderhanın kafatasını Ravenloft Kalesi'nden alıp Argynvostholt mozolesine yerleştirirlerse, ejderhanın ruhu malikanenin en yüksek kulesine yükselir ve Barovia'da parıldayan bir ışık fenerine dönüşür. İşaretin ışığı, Vladimir Horngaard'a ne kaybettiğini hatırlatarak hem kendisinin hem de şövalyelerinin nefretlerini bırakıp hem kurtuluşu hem de dinlenmeyi bulmasını sağlar.

MALİKANEYE YAKLAŞMA

Eski Svalich Yolu'nun kıvrımlı bir kolu, Svalich Ormanı ve Luna Nehri vadisine bakan yüksek bir zemine tünemiş olan eski malikaneye doğru, bir ormanlık dağ yamacından yukarıya doğru kıvrılarak yükseliyor.

Karakterler Argynvostholt'un görüş alanına ilk geldiğinde, şunu okuyun:

Nehir vadisinin yukarısında, üzerinde kasvetli bir malikane, masalsı konilerle kaplı taretler, yontulmuş siperlerle kaplı kuleler, sessiz bir burunun üzerinde beliriyor. Yapının üçte biri ve çatının bir kısmı çökmüş, ancak geri kalanı sağlam görünüyor. Karanlık, sekizgen bir kule, mimariyi çevreleyerek üzerinde yükseliyor.

Yoğun sisin içinde, uzaklardan bir gök gürültüsü sesi geliyor ve kısa süre sonra aşağı ormandaki kurtların uğultusu bu sese eşlik ediyor, ama malikane hala sessiz duruyor, sanki uzun zaman önce ölmüş bir şeyin fosilleşmiş kalıntıları dağın yamacına düşmüş gibi.

ARGYNVOSTHOLT ALANLARI

Aşağıdaki alanlar, sayfa 131 ve 137'deki Argynvostholt haritalarındaki etiketlere karşılık gelir.

Q1. EJDERHA HEYKELİ

Üç metre genişliğinde, üç metre yüksekliğindeki granit küpün üzerine tünemiş, yosun kaplı bir ejderha heykeli, kanatları vücudunun etrafına yapıştırmış. Heykel doğuya, malikaneye doğru bakıyor.

Sis, ejderhanın özelliklerini uzaktan görmeyi zorlaştırıyor, ancak yakından incelendiğinde, onun asil bir gümüş ejderha olduğu, sırtındaki dikenlerin birçok yerde çatladığını ve kırıldığı anlaşılır, Heykel 10 fit uzunluğunda ama granit blok çok daha heybetli görünüyor.

Detect magic büyüsü ile incelendiğinde, heykel bir çağrışım (evocation) büyüsü havası yayar. Ejderha heykelindeki sihirli tuzak aktifleştiğinde soğuk bir koni soluyordu, ancak tuzak artık çalışmıyor (bkz. Alan Q2).

Q2. ANA GİRİŞ

Taş korkuluklarla çevrili kaldırım taşlı basamaklar, paslı demir çerçeveli ve küçük ejderhalar şeklinde tokmakları olan ahşaptan yapılmış uzun çiftli kapının önündeki sahanlığa tırmanıyor. Girişin üstündeki lentoya oyulmuş Argynvostholt kelimesini okuyabiliyorsunuz.

Bir yaratık basamakları tırmanırsa veya sahanlığa ayak basarsa, ejderha heykeli (Q1 bölgesi) ağzını açar ve 60 metrelik zararsız soğuk hava konisi verir, ardından ağzını kapatır ve bir sonraki sabaha kadar tekrar harekete geçmez. Bir zamanlar heykel bir buz ve dolu konisi üflerdi, ancak büyüsü yıllar geçtikçe tükendi.

Kapılar kilitli değildir. İtilerek açıldığında karanlık bir fuaye gözler önüne serilir (Q3 alanı).

Q3. EJDERHANIN FUAYESİ

Bu oda sanki bir kral mezarı gibi hissettiriyor. Büyük bir merdiven, taş sütunlar ve kemerlerle çevrili yüksekte duran taş balkonlara çıkıyor. Gümüş zırhlı bir asilzadeyi tasvir eden tali, soluk bir duvar halısı, merdiven sahanlığının üzerindeki demir bir çubuğa asılı.

Bu fuayede altı çift kapı bulunuyor. Duvar boyunca mermer kaidelerde sergilenen, üç adet yakışıklı erkek mermer büstü var. Dördüncü bir büst ve kaidesi devrilmiş ve parçalanmış, parçaları mozaik zemine dağılmış. Tavanda devasa siyah örümcekler gibi iki ferforje avize asılı.

Duvar halısı yer yer yırtık ve değersizdir. Bu, Lord Argynvost'un bir portresi. Mermer büstler, ejderhanın diğer insan kılıklarından birkaçını tasvir ediyor. Merdivenler ikinci kat balkonlarına çıkmaktadır (alan Q18).

ARGYNVOST'UN GÖLGESİ

Karakterler bu fuayeden ilk geçtiklerinde şunu okuyun:

Dev gibi kanatlı bir gölge duvarların üzerinden geçip kayboluyor. Karanlıktan yumuşak, hayvani bir tıslama duyuyorsunuz.

Draconic gölge uğursuz ama zararsızdır.

Q4. ÖRÜMCEKLERİN BALO SALONU

Üzerindeki odanın kısmen çökmesinden dolayı bu geniş odanın çoğunu moloz yığınları kaplıyor. Pembe mermer zeminde, kırık sandalyelerin ve diğer mobilyaların arasında düşen avizeler bulunuyor. Kalın ağlar duvardan duvara uzanıyor ve aralarında hareket eden sayılamayacak kadar çok dev örümcek var!

Dokuz dev örümcek burada besleniyor. Çok yaklaşan herkese saldırırlar.

Q5. YIKIK AHIR

Burada, taştan temeline kadar yanmış ahşap bir ahırın kararmış kirişleri bulunuyor. Enkazın üzerinde, malikanenin kısmen yıkılmış güney ucu bulunuyor, üç katı da rüzgar ve yağmura maruz kalmış.

Ahırda değerli hiçbir şey yok.

Q6. EJDERHANIN İNİ

Bu ahşap panelli mağara yağmalanmış, mobilyaları etrafa fırlatılmış. İki dar pencere arasındaki batı duvarını soğuk, karanlık bir şömine kaplıyor. Kuzey duvarında dik duran siyah ahşaptan yapılmış bir lahit var. Kapağına bir kraliçe figürü oyulmuş.

Argynvost, boş lahiti bir şarap dolaba dönüştürdü. Şimdi, raflarda sadece parçalanmış şarap kadehleri ​​ve sürahiler bulunuyor. Mağaranın diğer mobilyaları arasında çürümüş divanlar, kırık sandalyeler, devrilmiş sedirler ve parçalanmış kandiller bulunmaktadır.

Doğu duvarının kuzey ucundaki gizli bir kapı, bir depo odasına (Q11 alanı) ulaşmak için itilerek itilebilir.

YAŞAYAN ATEŞ

Argynvostholt'un (Q53 bölgesi) ışık feneri yanmadıysa, karakterler şömineye ilk kez yaklaştığında aşağıdaki metni okuyun:

Boş şöminede bir alev ortaya çıkar ve draconic bir forma dönüşür. Tıslar, çatırdar ve dumanlı kanatlarını açar.

Karakterlerinin inisiyatif atmalarını isteyin. Ateşin, inisiyatifi 10, AC’si 15, HP’si 1’dir. Ateşe, zehirlenmeye ve psişik hasara (fire, poison, and psychic) karşı bağışıklığa sahiptir. HP 0’a düşürülürse patlar ve odayı ateşle doldurur, kuru mobilyaları ateşe verir. Odadaki her yaratık DC 12 Dexterity kurtarma atışı yapmalıdır, başarısız bir kurtarmada 22 (4d10) ateş hasarı veya başarılı bir kurtarmada yarısı kadar hasar alırlar.

Ateş saldırmaz. İlk dönüşünde, eğer 0 HP’ye düşürülmemişse, konuşur:

Ateşten bir ejderha tıslayarak size şunları söylüyor. "Şövalyelerim karanlığa düştü. Mümkünse onları kurtarın. Onlara kaybettikleri ışığı gösterin!" Bu sözlerin ardından ateş küle dönüşerek yok oluyor.

Ejderha, Gümüş Ejderhanın Düzenine ve ışık fenerine (QS3 bölgesi) atıfta bulunuyor.

Q7. SALON

Bu salonu çevreleyen uzun, ince pencereleri pejmürde kadife perdeler kaplıyor. Mobilyalar toz ve örümcek ağlarıyla kaplı ve karman çorman duruyorlar. Beyaz bulutların altında uçan metalik ejderhaları ve renkli kuşları tasvir eden soluk bir duvar resmi ile kaplı tavandan sarkan pirinçten bir avize asılı.

Zaman ve ihmal, mobilyalara zarar vermiş ve hiçbir değerleri kalmamış.

Q8. DEMİR KAPI

Zincirle bağlanmış demir bir kapı, malikanenin kuzey duvarındaki 3 metre yüksekliğindeki kemeri kapatıyor. Zincirin asma kilidinin anahtarı uzun zaman önce kayboldu, ancak kilit hırsızlık aletlerini kullanan ve başarılı bir DC 20 Dexterity kontrolü yapan biri tarafından açılabilir. Eskimiş kilite, sopayla vuran veya kesen bir silah (bludgeoning or slashing) kullanan ve başarılı bir DC 15 Strength kontrolü yapan bir karakter tarafından parçalanabilir.

Kemerli yolun batısında ve doğusunda ki 10 fit yüksekliğindeki taş basamaklar, Q7 ve Q9 alanlarına erişim sağlayan inişlere ve kapılara çıkar.

Q9. HİZMETKAR DAİRELERİ

Bu dairesel odanın pencerelerini kırışık kahverengi perdeler kaplıyor ve güneydeki bir kemerli yol boyunca kalın bir perde asılı. Yarım düzine yatak ve diğer mobilyaların parçaları etrafa saçılmış olarak zeminde duruyor.

Lord Argynvost’un ev personeli bir zamanlar burada uyuyordu. Oda değerli bir şey içermiyor. Perdenin ötesinde mutfak (Q1Q bölgesi) yer alır.

Q1Q. MUTFAK

Bu mutfak yağmalanmış, masaları altüst edilmiş.

Zemin paslı kaplar ve parçalanmış çanak çömleklerle dolu. Bir ocağı çevreleyen dar pencereler, mezarlığa bakıyor. Kararmış şöminenin içindeki bir kancaya kapaksız demir bir tencere asılmış. Sanki içinde bir şey varmış gibi kancasında ileri ve geri sallanıyor.

Demir kapta sıradan bir yarasa (***bat***) bulunur. Karakterler yaklaştığında uçar ve odanın içinde döner.

Q11. ŞARAP DEPOSU

Bu karanlık, küflü deponun duvarları boyunca beş fıçı tahta ayraçların içinde duruyor.

Varillerin arkasında saklanan Savid (N erkek alacakaranlık elf avcısı (***scout***)) adında yaralı bir elf. 4 HP’si var ve karakterlerin sağlayabileceği herhangi bir iyileştirme için minnettar kalır.

Savid, Vallaki'nin dışındaki Vistani kampında Barovia'nın diğer alacakaranlık elfleriyle birlikte yaşıyor (bölüm 5, bölge N9).

Ormanda, başıboş dolaşan iğne felaketi (needle blights) çetesi tarafından tacize uğradığında Arabelle adında kayıp bir Vistani kızı arıyordu. Malikaneye sığınmak zorunda kaldı.

Dört yüz yıldan daha uzun süredir yaşayan Savid, aşağıdaki faydalı bilgileri gönüllü olarak verir:

• Argynvost, insan şekline bürünmeyi seven gümüş bir ejderhaydı. Argynvostholt, ejderhanın eviydi.

• İnsan kılığındaki, soylu ejderha, Gümüş Ejder Nişanı adlı bir grup şövalyeye liderlik etti. Strahd'ın ordusundan kaçmak için vadiye gelen mültecilere barınak sağladılar. Strahd'ın askerleri ejderhayı öldürdü, düzeni yok etti ve malikaneyi yağmaladı.

• Vistani ve alacakaranlık elfleri, ejderhanın hayaletinin onları ziyaret ettiğine inanarak malikaneden kaçınırlar.

Fıçılardaki şarap sirkeye dönüştü ve uzun zaman önce buharlaştı. Şarap imalathanesinin adı, Şarap Büyücüsü ve şarabın adı Champagne du le Stomp fıçıların kenarlarına işlenmiştir.

Batı duvarının kuzey ucundaki gizli bir kapı, sığınağa (Q6 alanı) ulaşmak için çekilerek açılabilir.

Q12. YEMEK SALONU

Bu salonun ortasında ayaklarına ejderha motiflerinin oyulduğu yirmi fit uzunluğunda bir masa duruyor. Masayı çevreleyen sandalyelerin arkaları katlanmış ejderha kanatlarına benzeyecek şekilde oyulmuş ve sandalyelerin birçoğu devrilmiş veya parçalara ayrılmış. Masanın üzerinde yumuşak beyaz bir ışıkla parlayan kristal bir avize asıl. Pencereli girintilerde duran, ejderha kanatlı miğferli ve kalkanlı şövalyeleri tasvir eden gerçek boyutlu iki heykel bulunuyor.

Yağmur suyu tavandaki çatlaklardan damlıyor, batı duvarından aşağıya akıyor ve zemindeki büyük bir su birikintisine ekleniyor.

Bu salonda beş çiftli ahşap kapı bulunuyor. Kuzeydoğu köşesindeki kapılar açık durumda. Vitray camlı çiftli kapı, camları çatlamış ve kırılmış, doğu duvarına yerleştirilmiş vitray panellerin arasında açık duruyor.

Bu paneller uçuş halindeki gümüş ejderhaları tasvir ediyor. Cam kapıların ötesinde, bir şapel gibi görünen karanlık, sisli bir oda var.

Uzun zaman önce kristal avize üzerine *continual light* büyüsü yapıldı ve hiçbir zaman ortadan kaldırılmadı. Şövalye heykelleri gerçekçi ama cansızdır.

Q13. SABAH ŞAPELİ

Çatlamış ahşap sütunlar, bu taş duvarlı şapelin üzerinde duran ahşap, U şeklinde ki bir balkonu destekliyor. Dar kemerler balkona kadar kıvrılan döner merdivenlere çıkıyor ve kuzey duvarına yerleştirilmiş bir kapının üzerinde onun açılıp kapanmasını engelleyen ahşap bir kirişinin olduğunu görebiliyorsunuz. Şapelin doğu ucunda, demir şamdanlarla çevrili taş bir sunak duruyor. Sunak, yükselen bir güneş kabartması ile oyulmuş. Sunağın arkasındaki duvarları vitray panelli uzun, kemerli pencereler süslüyor. Pencerelerden biri kırılmış, bu yüzden şapelin tabanını renkli cam kırıkları kaplıyor ve yoğun sisin odaya girip doldurmasına izin veriyor.

Işık feneri yanmadıysa (bkz. Alanlar Q16 ve Q53), şunları ekleyin:

Sisin içinden, sunağın önünde diz çökmüş üç zırhlı figür görüyorsunuz.

Figürler, deri (leather) zırhla aynı korumayı sağlayan, yırtık pırtık zincir (chain) zırhla kaplı üç intikamcıdır (***revenants***). Her intikamcının bir uzun kılıcı vardır. Işık feneri yakılmışsa, intikamcılar nefretlerinden arındırılırlar ve dinlenmeye çekilirler ve karakterler, sunağın önünde yerde yatan uzun kılıçlı üç zırhlı ceset bulur.

Eğer intikamcılar hâlâ aktiflerse, nefretleriyle kör olmuşlardır ve gördükleri karakterlere saldırarak onları Argynvostholt'tan çıkarmaya çalışırlar. Bir eylem olarak, bir intikamcı uzun kılıcıyla iki kez saldırır, silahı iki eliyle kullanır ve bir vuruşta 15 (2d10 + 4) kesici (slashing) hasar verir.

Odanın ikonografisini ve yönünü (doğudan ışık aldığı gerçeği) inceleyen karakterler, başarılı bir DC 10 Intelligence (Religion) kontrolü ile şapelin bir şafak tanrısına adandığını belirleyebilir. Barovian dinine aşina olan herhangi biri, söz konusu tanrının Sabah Lordu olduğu sonucuna varabilir.

Balkon (Q24 alanı) 20 fit yüksekliğindedir ve her iki spiral merdivenden (Q14 alanı) çıkılarak ulaşılabilir.

Sunağın yanında duran ve yukarı bakan karakterler, işaret kulesinin içinin boş olduğunu görebilirler. Kulenin alt sahanlığı (Q50 alanı) şapel tabanının 60 fit yukarısında ve üst sahanlık (Q51 alanı) bunun 20 fit yukarısında.

Kuzey kapısının karşısındaki kol bu taraftan kolayca kaldırılır. Bar kaldırıldıktan sonra, bir mezarlığa (alan Q15) inen taş bir merdiveni ortaya çıkartacak şekilde kapı çekilerek açılabilir.

Q14. ŞAPEL MERDİVENLERİ

Dar pencereler, beş fit genişliğindeki bu döner merdivene ancak loş bir ışığın girmesine izin veriyor.

Merdiven, şapelden (Q13 alanı) şapelin balkonuna (Q24 alanı) çıkar ve şapele bakan bir penceresi olan küçük, boş bir odaya 20 fit daha tırmanır.

Q15. MEZARLIK

Malikanenin arkasında, yedi fit yüksekliğinde ferforje bir çitle çevrili sisle kaplı bir mezarlık var. Kuzeydoğu köşesinde bir türbe duruyor.

Işık feneri yanmadıysa (bkz. S16 ve S53 alanları), karakterler mezarlığı ilk kez girdiğinde aşağıdaki metni okuyun:

Birdenbire birinin veya bir şeyin sizi izlediğini hissedersiniz. Yukarıya baktığınızda, sizi yüksek bir kule penceresinden izleyen yele gibi kıvırcık saçları olan iyi giyimli bir adam görüyorsunuz. Perdeyi çeker ve gözden kaybolur.

Tuhaf adam, Q42 bölgesinin güneydoğu penceresinden karakterleri izliyor. O sadece karakterleri o odaya çekmeyi amaçlayan bir hayalet.

Türbe, Q16 alanında anlatılmıştır.

Yoğun sis, mezarlardan beşinin kazılmış olduğu gerçeğini gizler. Daha yakından inceleme ve başarılı bir DC 10 Wisdom (Perception) kontrolü, oraya gömülü cesetlerin mezarlarından dışarı çıktığını ortaya çıkarır. Kayıp cesetlerden hiçbir iz yok, ancak çevredeki parmaklıklar sağlam, bu da mezarlığa dışarıdan kimsenin girmediğini gösteriyor. (Bu cesetler, intikamcıların ruhları tarafından canlandırıldı ve toprağı kazıyarak dışarı çıktılar.)

Taş bir merdiven, kulenin dışından sağlam bir ahşap kapının önündeki kaldırım taşlı zemine kıvrılarak iner. Kapı içeriden engellenmiştir ve şapele açılıyor (alan Q13).

Q16. EJDERHANIN MOZOLESİ

Dragon Wyrmlings şeklindeki, gümüş kaplaması kararmış Gargoyllar, bu mozolenin taş kiremitli çatısına yapışmış. Güneybatı duvarına yerleştirilmiş sekiz fit yüksekliğinde, dört fit genişliğinde beyaz mermer kapıya bir isim oyulmuş: ARGYNVOST.

Ejderha şeklindeki Gargoyllar zararsız heykellerdir. Taş kapı, başarılı bir DC 15 Strength kontrolü ile çekilerek açılabilir.

Türbenin içi karanlık ve tozlu. Yükseltilmiş zemine sahip dört boş girinti görüyorsunuz. Uzak duvara kazınmış, Draconic dilinde bir ayet var.

Draconic yazısını okuyabilen karakterler duvardaki yazıyı deşifre edebilir:

Burada Argynvostholt'un lordu ve

Gümüş Ejderha Tarikatı'nın kurucusu

Argynvost'un kemikleri ve hazineleri yatıyor.

GELİŞTİRME

Argynvost'un kafatası Raven Kalesi'nden getirilirse (bkz. Bölüm 4, bölge K67) ve mozolenin içinde mühürlenirse, ejderhanın ruhu kulenin tepesinde parlak bir ışığa dönüşür (bkz. Alan Q53).

Q17. BATI MERDİVENLERİ

Dar pencereler, beş fit genişliğindeki tozlu döner merdiveni aydınlatıyor.

Bu merdivenler ikinci kat balkonlarını (alan Q18) üçüncü kattaki Q30 ve Q36 alanlarına bağlar.

Q18. BALKONLAR

Ana fuayenin yanında iki taş balkon bulunuyor. Parlak zırhlı şövalyelere benzemesi için oyulmuş korkuluklar, zarif bir şekilde oyulmuş taş parmaklıklarını destekliyor. Silahlar ve kalkanlar, bu yürüyüş yollarının her biri boyunca duvarları sararken, yakışıklı erkeklerin mermer büstleri, fuayeden kuzeye ve güneye giden koridorları çevreliyor. Her balkonun batı ucunda, yukarı çıkan sarmal bir merdivene giden bir kemer var.

Balkon, fuayenin tabanından 20 fit yüksektedir (alan Q3). Duvarlarda asılı olan silahlar ve kalkanlar büyülü değil. Tahta kaidelerin üzerinde sergilenen büstler, ejderha Argynvost'un çeşitli insan kılıklarını tasvir ediyor. Gözleri karakterleri yürürken izliyor gibi görünüyor, ancak etkisi optik bir yanılsamadır.

Q19. HARAP YATAK ODASI

Bu odalardan iki tane var.

Bu odanın güney ucu çökmüş ve odayı rüzgara ve yağmura maruz bırakıyor. Üst kattan düşen enkaz yüzünden birkaç mobilya kırılmış.

Ahşap zemin basıldığı zaman gıcırdıyor. Yürümek güvenli olsa da bunu yapmak dev örümcekleri Q4 bölgesinden çeker. Örümcekler odaya girer ve saldırır. Buradaki zemin, balo salonunun zemininden 20 feet yüksekte.

Q20. GÜNEY KAMERİYE

Bu holün güneydoğu köşesindeki kameriyenin önünde kırmızı kadife bir perde asılı. Çok hafif bir şekilde dalgalanıyor.

Kameriyenin arkasındaki dar pencerelerden birinde, perdenin hareket etmesine neden olan hafif bir esintinin geçtiği kırık bir cam bölme vardır. Karakterler perdenin arkasına baktığında şunu okuyun:

Siyah bir bez, beyaz mermer bir kaidenin üstünü örtüyor.

Siyah kumaşın altında, tesadüfi olarak belirlenmiş bir karakterin kopmuş başı var- Strahd'ın bilincinin yarattığı bir illüzyon. Gerçekte, düzgünce kesilmiş bir bıyığı ve sakalı olan yakışıklı, orta yaşlı bir insanın (Lord Argynvost) enfes bir mermer büstü. İllüzyon inkar edilemeyecek kadar güçlüdür, ancak büst kırılırsa veya tekrar örtülürse etkisiz hale getirilebilir.

Q21. KUZEY KAMERİYE

Bu holün kuzeydoğu köşesindeki kameriyenin önünde kırmızı kadife bir perde asılı.

Arka duvarlardaki dar pencereler dışında oyuk boştur. Karakterler perdeyi açıp gittiklerinde eğer tekrar geri dönerlerse perdeyi kapanmış bulurlar. Sadece perdeyi çubuğundan çıkararak perdenin kendi kendine kapanmasını önleyebilirler.

Q22. BANYO

Odada bir demir küvet ve üç fit yüksekliğe kadar yükselen duvarlarda ahşap paneller vardır. Panellerin üzerinde ki, duvarların tamamı soluk bir dağ manzarası resmi ile boyanmıştır.

Duvar resmi, Balinok Dağları'nı tam olarak tasvir ediyor.

Q23. DEPO

Yağmur suyu tavandaki çatlaklardan sızar ve ahşap zemindeki bir havuza akar. Havuz, odanın yaklaşık yarısını dolduruyor. Boş taş raflar duvarları kaplıyor.

Bu oda tamamen yağmalanmış. Ahşap zemin yumuşak ve süngerimsi ve 100 pound'dan fazla ağırlığı destekleyemiyor Daha fazla ağırlık uygulanırsa, zemin Çöküyor ve odadaki herhangi bir yaratık 20 fit düşerek normal hasar alarak Q12 alanına iniyor.

Q24. ŞAPEL BALKON

Bu ahşap balkon, malikane şapelinin üzerindedir.

Zarif bir şekilde oyulmuş ahşap taht, batı ucundaki iki kapı arasında duruyor ve dar kemerler, yukarı ve aşağı giden döner merdivenlere çıkıyor. Yüksek tavandan sarkan demir avizenin, minik gümüş ejderhalar şeklinde mumluklarını görebiliyorsunuz.

Tahtın arkasındaki kapılar Q20 ve Q21 alanlarına açılıyor. Şapelin zemininden 20 fee yukarıda olan balkonu (alan Q13) ahşap bir korkuluk çevreliyor.

025. TUZAK KOLİDORU

Bu T şeklindeki koridorun batı, doğu ve güneyde dalları var. Kuzey duvarındaki üç kemerli pencere sisli araziye bakıyor.

Salondaki tavan 20 feet yüksekliğindedir. Q27 ve Q28 alanlarına açılan ahşap kapılar kilitlidir ve kırmak için başarılı bir DC 20 Strength kontrolü gerektirir. Kapıların önündeki 10-foot’luk kareler (haritada T ile işaretli) tuzaklı durumda. Bir karakter bu karelerden birine girdiğinde, güney duvarındaki açıklığın karşısında (aynı adı taşıyan büyünün yarattığı (*wall of stone*)) tavandan tabana bir taş duvar (*wall of stone*) sihirli bir şekilde belirir. Aynı zamanda, Q27 ve Q28 bölgelerindeki ***phantom warriors*** kapılardan (kendi taraflarından serbestçe açılabilen) geçip saldırırlar.

Taş duvar 10 dakika sonra kaybolur ve bu sırada tuzak sıfırlanır. Salonda bir detect magic büyüsü yapan karakterler, kapıların önündeki çağrışım (evocation) büyüsünün auralarını belli belirsiz algılayabilirler.

Q26. KUZEYDOĞU MİSAFİR ODASI

Bu odanın kapısı açık.

Yırtık tenteli iki yatak, aralarındaki yerde paçavra bir halı ile karşılıklı duvarlara dayanmaktadır. Uzak duvarın içine isli siyah bir şömine yerleştirilmiş. Ocaktan yumuşak bir tıslama geliyor.

Şöminenin 10 feet yakınına bir veya daha fazla karakter yaklaştığında şunları ekleyin:

Kül ve dumandan oluşmuş küçük, tıslayan bir ejderha şömineden fışkırıyor ve kanatlarını çırparken odayı kurumla dolduruyor.

Dumanlı ejderha, bir Duman Mephit'in (***Smoke Mephit***) istatistiklerine sahiptir, ancak yalnızca kendini savunmak için savaşır. Yalnız bırakılırsa, odadan 30 fit hızla, döner merdivenden yukarı (Q17 alanı), Q30 alanındaki perdeden, Q33 alanındaki molozların üzerinden ve Q36 alanına uçar. Bir kez orada, Vladimir'in tahtının arkasına iner ve ortadan kaybolur.

Q27. ŞÖVALYELERİN KARAKOLU

Bu oda eski ranzaların enkazı ile dolu. Beş kir kaplı pencere, değerli küçük ışığın girmesine izin veriyor ve aralarında dört boş zırh standı var. Boş meşale aplikleri duvarları kaplıyor.

Dört hayalet savaşçı (***phantom warriors***) (Ek D'ye bakın) bu odaya musallat oluyor. Yalnızca karakterler odaya girdiğinde veya Q25 alanındaki sihirli tuzağı tetiklediğinde ortaya çıkarlar. Yok edilene kadar savaşırlar.

Q28. ŞÖVALYELERİN KARAKOLU

Bu dairesel odanın pencerelerini kırışık ve solmuş perdeler kaplıyor ve duvarları boş meşale aplikleri kaplıyor. Kırık ranzalar ve zırh ayakları yere düşmüş durumda.

Üç hayalet savaşçı (***phantom warriors***) (bkz. Ek D) bu odaya musallat oluyor. Yalnızca karakterler odaya girdiğinde veya Q25 alanındaki sihirli tuzağı tetiklediğinde ortaya çıkarlar. Yok edilene kadar savaşırlar.

HAZİNE

Enkazın altında dört *potions of invulnerability* içeren küçük bir tahta sandık gömülüdür. Odanın aranması bu kayıp sandığı ortaya çıkarır.

Q29. KUZEYBATI MİSAFİR ODASI

Bu odanın içindeki her şey örümcek ağlarıyla kaplı. Perdeli pencerelerin arasında, üzerinde alaycı bir gülümsemeye ve dolgun kıvırcık saçlara sahip yakışıklı, iyi giyimli bir adamın çerçeveli portresinin asılı olduğu, siyah mermerden yontulmuş bir şömine duruyor. Şöminenin karşısında, ejderhalara benzetilerek oyulmuş ahşap direkler ve çürüyen bir şilte bulunan büyük bir yatak var. Çift kapının karşısında, karanlık ve boş bir boşluğu ortaya çıkaran, kapıları açık uzun bir gardırop duruyor. Diğer tek mobilya ise, ocağa bakan aşırı doldurulmuş bir deri sandalye.

Portre, gümüş ejderha Argynvost'u insan soylu Lord Argynvost olarak tasvir ediyor.

Q30. PERDELİ MERDİVEN

Yırtık pırtık bir siyah perde, Q17 alanına inen spiral bir merdivene giden bir kemeri gizler.

Merdivenlerin tepesinde, Q36 alanını ortaya çıkartmak için açılabilen gizli bir kapı var.

Q31. Doğu Merdivenleri

Yuvarlak tepeli ahşap bir kapı, duvarlarına dar pencereler yerleştirilmiş spiral bir merdivene ulaşmak için açılabilir. Merdiven, üçüncü katı ve malikanenin çatısını birbirine bağlar.

Q32. Yıkık Yatak Odaları

Bu iki oda, kapılarının güneyinde aniden sona eren yıkık bir koridor ile ayrılarak, birbirinin karşısında duruyor.

Bu odanın çoğu çökmüş. Ahşap zemin molozlarla kaplı ve güneyde sisli bir uçuruma dönüşüyor. Tavan pürüzlü ve kırılmış.

Buradaki zemin, balo salonunun zemininden 40 fit yukarıda (Q4 alanı). Çatı 20 feet yüksekte.

Q33. Çökmüş Tavan

Malikanenin bu kısmının üzerindeki çatı çökmüş ve onu ikiye bölen kırık kirişlerle yirmi fit çapında bir boşluk oluşturmuş. Kara fırtına bulutları gökyüzünde fokurdayarak dönüyor. Zemin kayalar, kırık fayanslar, paramparça kirişler ve diğer molozlarla dolu. Molozların altında eğimli bir zemin ve yağmur suyu birikintileri bulunuyor.

Buradaki tavan 20 fit yüksekliğinde ve moloz zor bir arazi.

Vladimir Horngaard (bkz. Alan Q36) molozların üzerinden tırmanan ziyaretçilerin sesini duyabilir ve onlar tarafından şaşırtılamaz (surpris).

Q34. Yıkık Banyo

Bu odanın karo zemini ve çökmüş çatıdan gelen enkazla dolu demir bir küvet var. Doğu duvarının ortasındaki açık kapı aralığında yırtık bir perde asılı.

Q35. Üst Kat Galeri

Bu odanın duvarlarında 3 fit yüksekliğe kadar yükselen koyu renkli ahşap paneller var. Panellerin üzerindeki duvarlara, kutsal ayinleri gerçekleştiren dini figürlerin resimleri boyanmış. Batı duvarının ortasında, açık bir kapı aralığında asılı yırtık bir perde var. Karşı duvara yerleştirilmiş üç uzun, ince vitray pencere, başlarının arkasında turuncu gün doğumu olan beyaz cüppeli figürleri tasvir ediyor.

Kuzeyden güneye, üç vitray pencere aziz Andral, sabah lordu (Morninglord) ve aziz Markovia'yı tasvir ediyor.

Q36. DRAGON’UN SEYİRCİ SALONU

Elli fit uzunluğundaki, otuz fit genişliğindeki bu seyirci salonunun batı duvarı, açık bir delik ve bir moloz yığını bırakarak parçalanmış. Bir zamanlar duvarlardan sarkan silahlar ve kalkanlar yere düşüp paslanmaya başlamış. Kanatlarını açmış bir ejderhayı andıracak şekilde oyulmuş büyük, ahşap bir taht, batıdaki üç uzun pencereye bakıyor. Tek eldiveniyle bir büyük kılıcın kabzasına sarılmış sıska, zırhlı bir figür tahtın üzerine yığılmış.

Düşmüş Gümüş Ejderha Tarikatı'nın komutanı ***Vladimir Horngaard*** (Ek D'ye bakınız) tahtına yığılmış. Argynvostholt'un işareti (bkz. Alan Q53) yanıyorsa, ceset cansızdır ve karakterler onu özgürce yağmalayabilir (aşağıdaki "Hazine" ye bakın).

Işık feneri yanmamışsa, vücut, intikamcı için bir ev sahibi olarak hizmet etmektedir. Karakterler ona yaklaşırsa "Defolun" der. Hemen çıkmazlarsa şunu okuyun:

Yaratığın büyük kılıcı kavraması artıyor. "Beni yok etmeye geldiyseniz, şunu bilin: Bu toprakları kötülükten dört asır önce savunurken yok oldum ve başarısızlığım yüzünden sonsuza dek mahkumum. Bu bedeni yok ederseniz, ruhum yaşayacak yeni bir ceset bulacak ve sizi avlayacağım. Beni lanetten kurtaramazsınız, zaten bende istemiyorum.

"Bu ülkeyi masumların kanıyla ziyafet çeken yaratıktan kurtarmaya geldiyseniz, şunu bilin: Strahd von Zarovich kadar nefret ettiğim canavar yok. Argynvost'u öldürdü, sevdiğim şövalyenin hayatını mafetti ve hayatımı adadığım yiğit düzeni yıktı, ama Strahd zaten bir kez öldü. Bir daha ölmesine izin verilemez. Bunun yerine, asla kaçamayacağı kendi yarattığı cehennemde sonsuza dek acı çekmelidir. Ona sefalet ve huzursuzluk getirmek için bu yapılmalı ve yapacağım ama işkencesini sona erdirmeye çalışan herkesi yok edeceğim. "

Vladimir nefsi müdafaa için savaşır. Ayrıca karakterler uyarısına kulak asmazsa ve Strahd'ı yok etmek için ona baskı yaparsa tahtından kalkar ve saldırır. Vladimir ilk kez hasar aldığında, altı hayalet savaşçı (***phantom warriors***) (bkz. Ek D) ortaya çıkar ve savaşa katılarak onu savunmaya çalışırlar.

Nefret, Vladimir'in zihnini o kadar bulanıklaştırıyor ki, Sir Godfrey'i hatırlayamıyor (alan Q37) hayattayken onu severdi. Sir Godfrey karakterlerin Vladimir'le yüzleşmesine yardım ederse, Vladimir'in gözlerinde ıstıraplı bir tanıma parlar, ancak sadece ışık fenerini yakmak onu kurtarabilir.

Hazine

Vladimir Horngaard +2 büyük bir kılıç (+2 greatsword) kullanıyor.

Vladimir, yarım plaka zırhının (half plate armor) altına, Morninglord'un (250 gp değerinde) platin kutsal sembolünü boynuna takıyor.

RAVENLOFT’UN KADERİ

Eğer kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkarırsa, Vladimir'in mülkiyetindedir ve Argynvostholt'un ışığı yakılmadıkça isteyerek ondan alınamaz (bkz. Alan S53).

Q37. DÜZENİN ŞÖVALYELERİ

Gümüş Ejderha Tarikatı'nın liderleri burada toplanırdı.

Tozun ve örümcek ağlarının arasından ortasında ağır bir ahşap masa bulunan geniş bir odanın duvarlarını süsleyen solmuş savaş sancakları görüyorsunuz. Masanın üzerinde demir bir avize asılı duruyor. Masanın etrafı ejderha oymalı altı yüksek arkalıklı sandalye ile çevrili. Sandalyelerin beşine yığılmış, yırtık pırtık zincir postalı insan iskeletleri var.

Q53 bölgesindeki ışık feneri yakılırsa, bu intikamcıların ruhları cansız cesetlerini geride bırakarak dinlenmeye çekilirler. İşaret yanmamışsa, aşağıdakileri ekleyin:

Cesetler başlarını size doğru eğiyor. İçlerinden biri homurdanıyor, "Yaşayanlar ölüleri neden rahatsız ediyor?"

İskelet figürleri beş intikamcıdır (***revenants***). Beşi de yasal kötüdür (lawful evil). Vladimir'den (bölge Q36) emir bekliyorlar ve sadece nefsi müdafaa için savaşıyorlar. İntikamcılar, deri zırh (leather armor) kadar koruma sağlayan kırık zincir zırhı (chainmail) giyerler ve uzun kılıçları kullanırlar. Bir eylem olarak, bir intikamcı uzun kılıcıyla iki kez saldırır, silahı iki eliyle kullanır ve bir vuruşta 15 (2d10+4) kesen (slashing) hasar verir.

İntikamcılardan biri olan Sir Godfrey Gwilym, 6 zorluk derecesine (2.300 XP) ve aşağıdaki ek özelliğe sahip bir büyü yapıcıdır (spellcaster):

Büyü yazımı. Sir Godfrey, 16. seviye bir büyü yapıcıdır. Büyü yapma yeteneği Wisdom (DC 15 büyü tasarrufu). Sör Godfrey şu paladin büyülerini hazırladı:

1st level (4 slots); command, detect magic, divine favor, thunderous smite

2nd level (3 slots): aid, brandingsmite, magic weapon

3rd level (3 slots): blinding smite, dispel magic, remove curse 4th level (2 slots): aura of purity, staggering smite

Şömineyi inceleyen karakterler, şöminenin üzerindeki duvarda kalkan şeklinde bir iz fark ederler. Bir zamanlar sihirli bir kalkan asılıydı, ancak Strahd’ın askerleri konağı yağmaladığında ele geçirildi. Artık Ravenloft Kalesi hazinesinde (bölüm 4, bölge K41) bulunuyor.

GELİŞTİRME

Sir Godfrey, Argynvost'un ruhunun dinlenemediğini ve düzenin böyle bir duruma düşmüş olmasından memnun olmadığını hissedebiliyor. Eğer karakterler, intikamcılardan yardım isterlerse. Sir Godfrey (boğuk bir sesle konuşur), Argynvost ve Gümüş Ejderha Düzeni'nin yükselişi ve düşüşü ile ilgili bölümün başında sunulan tüm bilgileri anlatır. Ne o ne de diğer intikamcılar, Vladimir Horngaard'a ettikleri yeminler nedeniyle karakterlere yardımcı olamazlar.

RAVENLOFT’UN KADERİ

Kart okumanız Sir Godfrey'in Strahd'ın düşmanı olduğunu ortaya çıkarırsa ve karakterler ikna edici bir şekilde ondan yardım isterse, vampire karşı savaşa katılmayı teklif eder. Kader, kendisinin ve Vladimir'in bir zamanlar paylaştığı sevgiye dair anısını açığa çıkardı ve bu anının gücü Godfrey'i Strahd'la savaşmaya ve düzenin onurunu geri getirmeye teşvik etti.

Q53 bölgesindeki ışık feneri yakılmadıysa, Godfrey’in kararı diğer intikamcıların gazabına neden olur ve silahlı bir çatışmayı tetikler.

Q53 bölgesindeki ışık feneri yakılmışsa, Sir Godfrey diğer tüm intikamcılar (Vladimir dahil) ruhları dinlenmeye çekildikten sonra bile, karakterlerinin uyumlu iyilik (alignment: lawful good) olarak değişmesi dışında intikamcı olarak kalırlar. Sir Godfrey, tarokka kart okumasından habersiz olsa da, bir şekilde, ruhu Vladimir'in yanında dinlenmeden önce son bir görevi yerine getirmesi gerektiğini hissediyor ve böylece karakterlerin Ravenloft Kalesi'nde Strahd ile yüzleşmesine yardım etmeyi kabul ediyor.

Q38. TUVALET

Bu tozlu tuvaletin kuzey duvarına yerleştirilmiş ince bir penceresi var. Bunun dışında burada bir şey yok.

Q39. VLADİMİR’İN YATAK ODASI

Işık, bu dairesel odaya beş çatlak pencereden giriyor. Işık, odanın ortasındaki, tahta direkleri ejderha oymaları olan, tozla kaplı büyük bir yatağa düşüyor. Çiftli kapının iki yanında iki büyük hayvan var. Biri, pençelerini çıkarmış, arka ayakları üzerinde duran bir boz ayı. Diğeri korkunç bir kurt, yüzü korkunç bir hırlamayla dondurulmuş. Kurdun yanında boş bir tahta sandık duruyor.

Bu oda bir zamanlar Sir Vladimir Homgaard ve Sir Godfrey Gwilym için yatak odası olarak kullanılmıştır. Ayı ve korkunç kurt içi doldurulmuş ve zararsızdır. Yağmacılar sandığı uzun zaman önce yağmaladılar ve hiçbir değerli eşya kalmadı.

Q40. ARGYNVOST’UN ÇALIŞMA ODASI

Bu oda toz ve örümcek ağları için adeta bir cennete dönüşmüş. Üç dar pencereden geçen, ışık huzmeleri duvarlardaki boş meşe rafları ve şöminenin yanında yan yatmış, yastık kısımları yırtılmış bir sandalyeyi görmenizi sağlıyor. Şöminenin üstündeki bir resim kesilmiş, alt yarısı yırtık bir et parçası gibi çerçevenin altına sarkıyor. Batı duvarının güney köşesine bulunan açık demir kapıyı tek bir menteşe tutuyor.

Strahd’ın askerleri, bir zamanlar Argynvost’un kasasını (Q41 alanı) mühürleyen demir kapıyı açmak için zorladılar. Bu odadaki bir tanesi hariç tüm kitapları aldılar. (Buradan alınan kitapların çoğu, Strahd’ın Ravenloft Kalesi'ndeki çalışma odasında bulunabilir.)

Geriye kalan tek cilt, devrilmiş sandalyenin arkasındaki yerde yatıyor. The Oath Celestial adlı kitap kısmen yakıldı ve kapağı bir kılıçla kesildi. Parçalanan kitap araştırılırsa, Valentia'nın Kutsal İmparatorluğu denen bir yerden şövalyeler için adanmış bir metin olduğu ortaya çıkar. Strahd'a karşı Argynvost'a katılan şövalyelerin çoğu bu imparatorluktan geldi- şimdi sislerin ötesinde kayboldu.

GÜNLÜK SAYFASI

Karakterler odayı geçerken şunu okuyun:

Bir çift sessiz kanat çırpması duyuyorsunuz ama yönünü anlayamıyorsunuz. Ardından tek bir parşömen parçası bir kitap rafının üstünden süzülerek, havada tembelce döne döne yavaşça ayaklarınızın dibine düşüyor.

Parşömen sayfası, Argynvost’un yok edilen günlüğünün geri kalan son sayfasıdır. Karakterler parçalanmış sayfaya bakarlarsa, oyunculara Ek F'deki "Journal of Argynvost" u gösterin.

KESİLMİŞ RESİM

Karakterler şöminenin üzerindeki resmin tamamını incelerse, şunu okuyun:

Resim, konağı daha iyi günlerindeki halinde, arka planda karla kaplı dağlar ile berrak kış gökyüzünün altında göstermektedir. Şapel kulesinin tepesi gümüş bir fener gibi parlıyor.

Resim, Detect Magic büyüsünün incelemesi altında bir Dönüşüm (Transmutation) büyüsü aurası yayar, ancak aura zayıftır. Karakterler resmi bir mending cantrip kullanarak onarırsa, şunu okuyun:

Resimdeki fener parlak bir gümüş ışıkla yanıp sönüyor ve kocaman bir gümüş ejderhanın spektral formu odayı dolduruyor. "Kafatasım düşmanımın kalesinde yatıyor," diyor, "kötü alametlerin olduğu bir yerde sergileniyor. Kafatasımı haklı mahzenine geri getirin ve ruhum burada sonsuza dek parlayacak ve bu karanlık ülkeye umut getirecek." BU sözlerden sonra ejderha formu kayboluyor.

Spektral ejderha Argynvost'un ruhu değil, büyü benzeri bir etkidir. Ejderha konuştuktan sonra, resim artık parlamaz ve büyüsüz hale gelir.

Q41. EJDERHANIN KASASI

Bu odaya açılan demir kapı, paslı tek bir menteşe üzerinde duruyor. Belli ki zorla açılmış ve artık düzgün bir şekilde kapanmıyor.

Bu odanın duvarları kurşunla kaplıdır. Boş sandıklar ve paramparça vazolar yere serilmiş, içindekiler yağmalanmış.

Bu kasa bir zamanlar bir ejderhanın hazinesine sahipti, ancak uzun zaman önce tüm değerli eşyaları çalındı.

Q42. ARGYNVOST YATAK ODASI

Bakımsızlıktan yıllar içinde solmuş kaliteli perdeler, boş olan bu odanın pencerelerini örtüyor.

Argynvost, ejderha formunda uyumayı tercih ederdi. Dolayısıyla burada mobilya yok.

Q43. ÇATIDAKİ DELİK

Malikanenin çatısındaki bu 6 metre çapındaki delik, zemini 6 metre aşağıda olan Q33 alanının hemen üzerinde. Deliği çevreleyen çatıdaki moloz, zorlu bir arazidir. Çatı eğimli ve kırık taş kiremitlerle kaplanmıştır. Kiremitli çatıya tırmanmak için başarılı bir DC 10 Strength (Athletics) kontrolü gerekir. Strength (Athletics) kontrolünün 5 veya daha fazla eksiği, tırmanıcının korkuluktan aşağı kaymasına, eğilimli (prone) bir şekilde inmesine neden olur ancak hasar almaz.

Q44. DRAGON GARGOYLE

Siperlere bakan çatıda tünemiş bir ejderhaya benzeyen gümüş kaplamalı bir gargoyl duruyor.

Gümüş ejderha wyrmling heykeli siperlerin 3 metre yukarısındadır ve üzerinde magic mouth büyüsü vardır. Önünden bir karakter geçtiğinde, büyü devreye girer ve uğultu, Ortak dilde aşağıdaki kısa dizeyi fısıldar:

Ejderha rüyasını gördüğünde

Hakkı olan mezarı içinde,

Argynvost'un ışığı parlayacak

Ve bu kasvetli ülkeyi kurtaracak.

Q45. ANTİK BALLISTA

Zaman ve hava koşullarından dolayı çürümüş eski bir balista, kulenin çatısındaki siperlerin arkasında duruyor.

Balista incelenirse dağılır.

Q46. YOK EDİLMİŞ BALLISTA

Çatının tepesinden malikanenin önüne doğru savrulmuş bir balista enkazı var. Enkazın yanında, konik çatıları ve dar kapıları olan iki taş taret bulunuyor.

Taretler, Q47 alanında açıklanmaktadır.

Q47. ÇATI TURETLERİ

Tahta bir bank ve demir soba dışında boş olan bu turetin çatı kirşlerinden örümcek ağları sarkıyor. Ok yarıkları, konağın önündeki sisli araziye bakıyor.

Bir zamanlar çatıyı koruyan şövalyeler, bu kuleleri yağmurlu günlerde ve soğuk gecelerde ısınmak ve sığınak olarak kullandılar.

Q48. ÇATI KENARI

Parçalanmış taş kenarının ötesinde, alttaki molozlarla kaplı zemine 60 fitlik bir boşluk var. Taşın altından birkaç kiriş çıkmış.

Çatının kenarı yürüyebilecek kadar sağlam ve daha fazla çökme tehlikesi taşımıyor, Q32 alanı 20 fit, Q19 alanı 40 fit ve Q4 alanı 60 fit aşağıda,

Q49. FENER, KULE KAPISI

Siper, on fit genişliğe kadar daralıyor ve doğu kulesinin duvarında bulunan sağlam bir ahşap kapının önünde sona eriyor.

Bu kapının içeriden demir kilitleri vardır. Kulenin taretlerindeki (Q52 alanı) hayalet savaşçılar (phantom warriors), kuleye zorla girmeye çalışan karakterlere karşı menzilli saldırılar yaparlar. Bu spektral savunucuların ok yarıklarının arkasında dörtte üçlük bir koruma alanı var.

Q50. FENER, ALT İNİŞ

Bu kulenin köhne tahtadan sahanlığı ve tutamaklı merdivenleri var. Merdivenler yirmi fit yukarıda başka bir sahanlığa çıkıyor ve şapelin zemini altmış fit aşağıda bulunuyor.

Sahanlık ve merdivenler karakterlerin ayaklarının altında gıcırdıyor ve titriyor ama güvenli.

Q51. FENER, ÜST İNİŞ

Köhne merdivenler, konağın çatısına bakan ve üç penceresi olan ahşap bir sahanlığa tırmanıyor. Pencerelerin yanında iki dar ahşap kapı var.

Sahanlık gıcırdıyor ve karakterlerin ayaklarının altında inliyor, tıpkı Q50 bölgesinde olduğu gibi, ancak burada işler o kadar güvenli değil. Haritada T ile işaretlenmiş 10 fit uzunluğundaki bölüm özellikle zayıftır, 50 veya daha fazla kilo altında çöker. Sahanlığın bu bölümündeki bir yaratık, çöktüğünde DC 15 Dexterity kurtarıcı atışta başarılı olmalı veya aşağıdaki sahanlığa 20 fit düşmelidir (alan Q50). Bu bölümün çökmesi, sahanlıkta 10-foot’luk bir boşluk yaratır.

Kapılar taretlerin çatılarına açılır (Q52 bölgesi).

Q52. FENER TURETLERİ

Bu turetin çatısını taş bir siper çevreliyor. Sarmal bir merdiven aşağı kata iniyor.

Bu turetin çatıları, yerden 80 fit yüksekte.

Sarmal merdivenler okçu odalarına kadar 20 feet iniyor- ok yarıklarıyla kaplı küçük odalar. Bu odaların her birinde duran nöbetçi, hayalet bir savaşçıdır (bkz. Ek D) spektral uzun yaylarla kuvvet (force) enerjili oklar fırlatırlar. İki hayalet savaşçı aşağıdaki eylem seçeneklerine sahiptir:

**Çoklu saldırı.** Hayalet savaşçı, spektral uzun kılıcı veya spektral uzun yayı ile iki saldırı yapar.

**Spektral yay.** Menzilli Silah Saldırısı: +2, menzil 150/600 ft., bir hedef. Dmg: 4 (1d8) kuvvet (force) hasarı.

Q53. ARGYNVOSTHOLT FENERİ

Ahşap merdivenler, kulenin zirvesindeki taş zemini olan, otuz fit yüksekliğindeki eğimli bir çatıya çıkıyor. Kuzgunlar, çatıdaki küçük deliklerden geçerek, çapraz kirişler üzerinde tünemişler. On fit yüksekliğinde, beş fit genişliğinde kemerli pencereler, duvarların etrafında eşit aralıklarla yerleştirilmişler. Her pencere, küçük şeffaf cam bölmelerle donatılmış kurşun kafeslerden oluşuyor.

Burada tüneyen kuzgunlar (***ravens***) zararsızdır ancak karakterleri büyük bir ilgiyle izlerler. Karakterler pencereden bakıyorsa, aşağıdaki metni uzakta gördüklerini açıklamak için kullanabilirsiniz.

Kuzeyde ve doğuda, koyu renkli ormanların bulunduğu sislerle kaplı bir vadi, küçük bir kasaba ve uçurumun üzerinde yalnız bir yel değirmeni yer alıyor. Güneyde, sisli bir bataklıktan bir nehir akıyor. Batıda, kayalık tepelerin arasında, sisle boğulmuş uzun bir çam ormanın ötesinde karlı bir dağın yamacına yapılmış bir manastır görürsünüz.

Küçük kasaba Vallaki'dir (bölüm 5). Yel değirmeni, Old Bonegrinder'dır (bölüm 6). Manastır, Krezk'teki Saint Markovia Manastırı'dır (bölüm 8).

FENERİ AYDINLATMA

Argynvost'un kafatası ejderhanın türbesine (bölge Q16) yerleştirildiğinde, ejderhanın ruhu bu odayı dolduran parlak bir ışığa dönüşür ve bir deniz fenerinin feneri gibi vadi boyunca parlar. Kule çökse bile, Argynvost'un ışığı gökyüzünde yanıp sönerek olduğu yerde kalır. Dağlar, fener ışığının Ravenloft Kalesi'ne doğrudan ulaşmasını engellese de Strahd gökyüzündeki ışığın parıltısını batıya doğru görebilir.

İşaret, Vallaki (bölüm 5), Krezk (bölüm 8) ve Berez (bölüm 10) ile Old Bonegrinder (bölüm 6), Van Richten's Tower (bölüm 11) ve kurt adam ininden (bölüm 15) görülebilir.

İşaretin ışığı, kör olan yaratıklar tarafından bile "hissedilebilir". Işık, iyi karakterli (good-aligned) yaratıkların umut ve neşe ışıltılarını hissetmelerine izin verirken, kötü yaratıklar ışığı rahatsız edici bulur.

**Fenerin Koruması.** İşaret parlarken, Strahd'a karşı çıkan karakterler ve diğer yaratıklar, Barovia'da kaldıkları sürece kurtarma atış tasarruflarında ve AC'ye +1 bonus sağlar.

**Dinlenmekte Olan İntikamcılar.** Vladimir Horngaard ve Barovia'ya musallat olan diğer intikamcılar ışığı, bir zamanlar ait oldukları şövalye düzeni hakkında iyi ve asil olan her şeyin bir hatırlatıcısı olarak görüyorlar. Nefretlerini ve bedenlerini bırakırlar, sonunda ruhları dinlenirken cesetleri geride kalır. Bundan böyle, bir intikamcı ile herhangi bir rastgele karşılaşma çıkarsa bu oynatılmaz.

RAVENLOFT’UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkarırsa, batı pencere kenarında duruyor demektir.

ÖZEL ETKİNLİK

Karakterler Argynvostholt'u keşfederken aşağıdaki olaylardan birini veya ikisini birden kullanabilirsiniz.

ÖZEL TESLİMAT

Bu karşılaşma, karakterler Argynvostholt'un içindeyken gerçekleşir. Pasif Wisdom (Perception) puanı 11 veya daha yüksek olanlar, at toynaklarının gürültüsünü ve vagon tekerleklerinin çakıl taşlarının üzerinden geçerken çıkardıkları sesleri duyarlar.

Bir at (***draft horse***) tarafından çekilen ve Kolya (CN erkek haydut (***bandit***)) adlı çılgın bir Vistana tarafından sürülen bir araba, malikanenin önünde durur. Kolya, Argynvost'un heykelinin (Q1 bölgesi) zararsızlığından emin olduktan sonra atı çözer, arabayı ve yükünü bırakarak Vallaki'nin dışındaki Vistani kampına (bölüm 5, bölge N9) geri döner; sade ahşap bir tabut.

Tabut, yerel tabut yapımcısı Henrik van der Voort tarafından Vallaki'de yapılmıştır (bkz. Bölüm 5, alan N6), Kapağına düzgünce oyulmuş karakterlerden birinin (rastgele belirlenir) adını taşır. Tabutun açılması, içindeki bir sürü (***swarm of bats***) yarasayı salıverir. Sürü tabutun üzerine adı kazınmış karaktere saldırır. Bu karakter görünmüyorsa, sürü uçup gider.

ARRİGAL'IN AVI

***Ezmerelda d’Avenir*** (bkz. Ek D), Vallaki'nin dışındaki Vistani kampından çalınan bir binicilik atının arkasında Argynvostholt'a varır (bölüm 5, bölge N9). Hayaletli olduğu söylenen malikanenin Strahd düşmanlarını barındırabileceğini ve vampirin yıkımına dair sırlar içerebileceğini duymuştur.

Ezmerelda geldiğinde, atı (kampına geri kaçar) salıverir ve karakterlere ulaşana kadar sessizce malikanede ilerler.

Ezmerelda’nın peşinde, Vistani lideri Arrigal (NE erkek insan suikastçısı (***assassin***)) ve iki Vistani koruması (CE kadın haydutları (***bandits***)) var. Arrigal siyah bir ata (***riding horse***) binerken, haydutlar iki korkunç kurda (***dire wolves***) biner. Bu korkunç kurtlar Strahd'ın hizmetkarlarıdır ve ne büyülenirler ne de korkutulurlar.

Arrigal, Ezmerelda'yı yakalamaya ve at hırsızlığı nedeniyle cezalandırılması için onu Vistani kampına geri götürmeye kararlıdır. Ancak karakterleri kızdırmak için hiçbir şey yapmaz ve onları Ezmerelda'yı bırakmaya ikna edemezse Vistani kampına geri döner. Arrigal hakkında daha fazla bilgi için bölüm 5, alan N9c'ye bakın.

BÖLÜM 8: KREZK KÖYÜ

Müstahkem krezk köyü, Strahd'ın arazisinin kenarına yakın bir yerde bulunuyor ve sınırı belirleyen sis duvarı, ağaçlığın üzerinden açıkça görülebiliyor. Yine de burada bile vampirden kaçış yoktur. Aslında köylüler, Strahd ve kurtlarından o kadar korkuyor ki, köyden asla uzaklaşmıyorlar. Duvarlarının içinde, soğuk gecelerde kendilerini sıcak tutacak bol miktarda odun sağlayan ağaçlar yetiştiriyorlar ve kutsanmış bir havuzdan su çekiyorlar. Tavuklar, tavşanlar ve küçük domuzların yanı sıra pancar ve şalgam bahçeleri var. Dış dünya ile bağlı oldukları tek şey şaraptır. Yönetici, Dmitri Krezkov, soylu bir aileden geliyor ve yerel halkın içlerini ısıtmak ve morallerini yüksek tutmak için yakındaki şarap imalathanesi olan Şarap Sihirbazı'ndan (bölüm 12) düzenli olarak şarap getiriliyor.

Krezk'in yukarısında yükselen Aziz Markovia Manastırı, bir zamanlar bir manastır ve hastaneydi, şimdi de kötülükle dolu bir tımarhane. Aziz Markovia ve takipçileri Strahd'ı devirmeye çalışıp başaramadıktan sonra, manastır dünyanın geri kalanına kapalı bir kale haline geldi. Strahd, rahiplerin ve rahibelerin korkularıyla acımasızca oynadı, ama en nihayetinde onları mahkum eden kendi izolasyonları ve hırslarıydı. Din adamları yiyecek ve şarap için kavga etmeye başladı. Malzemeleri bitene kadar ya birbirlerinin ellerinde öldüler ya da Strahd'ın kendilerine yönelik terör eylemleri yüzünden umutsuzca delirdiler. Yıllar sonra, Krezk köylüleri manastırın lanetli, perili veya her ikisinin de olduğunu düşündükleri için korkarak oradan uzak durdular.

Sonra, bir asırdan fazla bir süre önce, uzak bir ülkeden bir hacı Krezk'e geldi ve manastırı yeniden açmasına izin verilmesi konusunda ısrar etti. İsimsiz adam çarpıcı derecede yakışıklı ve son derece ikna ediciydi ve köylüler yardım etmeseler de onun isteğini yerine getirdiler. O günden bu güne kadar aynı gençlikle, bugüne kadar manastıra başkanlık ediyor ve yerliler ona sadece Başrahip olarak atıfta bulunuyor. Birçok köylü, Strahd'ın başka kisvelerde göründüğünü duydukları için, Başrahip'in kılık değiştirmiş Strahd olduğundan şüpheleniyor. Ancak gerçek daha da rahatsız edicidir.

**Gözlerindeki parıltı, durgun bir göldeki sıcak güneş ışığı gibiydi. Bu ışık sonsuza kadar gitti. O gözleri hayal etmeye çalıştığımda tek gördüğüm deli bir uçurum.**

**-Strahd von Zarovich**

KREZK ALANLARI

Aşağıdaki alanlar, 144. sayfadaki Krezk haritasındaki etiketlere karşılık gelir.

S1. KAVŞAK

Yol kuzeye uzanıyor ve kayalık bir yamaçtan tırmanıyor, yirmi fit yüksekliğinde bir taş duvarın içine inşa edilmiş, her elli fitte bir payandalarla güçlendirilmiş bir Giriş kontrol noktasında sona eriyor. Duvar, karla kaplı bir dağ yamacının kenarındaki bir yerleşimi çevreliyor. Duvarın ötesinde karla kaplı çamların tepelerini ve ince, beyaz duman parçalarını görüyorsunuz. Bir zilin kasvetli sesi, yerleşimin yukarısındaki dağın yamacına kurulmuş taş bir manastırdan geliyor. Sürekli çalan zil çok davetkar- alıştığınız ölümcül sessizlik ve baskıcı sisten sonra hoş bir değişiklik. Bu mesafeden söylemek zor, ancak duvarlarla çevrili yerleşim yerinden manastıra giden uçurumlara yapılmış bir geçiş yolu var gibi görünüyor.

Eski Svalich Yolu, Barovia'yı çevreleyen sisli perdeye dalmadan önce bir milden biraz daha fazla bu konumdan batıya doğru devam ediyor (bkz. Bölüm 2, "Ravenloft'un Sisleri"). Kuzey yolunu takip eden karakterler giriş kontrol noktasına (bölge S2) varır.

S2. GİRİŞ KONTROL NOKTASI

Krezk haritası, giriş kontrol noktasının bir diyagramını içerir.

Duvarlarla çevrili yerleşim yerine yaklaştıkça hava daha da soğuyor. Sivri çatılı iki kare kule, içinde bir çift on iki fit yüksekliğinde, demir kaplı ahşap kapıların bulunduğu taş bir kemeri çevreliyor. Kapıların üzerindeki kemere oyulmuş bir isim var: Krezk.

Giriş kontrol noktasından devam eden duvarlar yirmi fit yüksekliğindedir. Siperlerin tepesinde kürk şapka takan ve mızrak tutan dört figür görüyorsunuz. Sizi endişeyle izliyorlar.

Her bir kulenin üst katına, 6 inç genişliğinde, 4 fit uzunluğunda ve 1 fit derinliğinde bir ok yarığı yapılmış. Açık bir kapı, her kuledeki okçu bekleme yerinin bitişiğindeki siperlere kadar uzanıyor. Duvarların arkasındaki, ahşap merdivenler siperlerden 20 fit aşağıya iniyor.

Her kulede birer tane olmak üzere iki okçu (LG erkek ve kadın izci (***scouts***)) giriş kontrol noktasının içinde konuşlandırılmıştır. Dört muhafız (***guards***) (LG erkek ve dişi insanlar) bitişikteki duvarlarda duruyorlar. Karakterler duvarların üzerinden uçarken veya tırmanırken görülürse, gardiyanlar köyün saldırı altında olduğunu varsayar ve alarm halinde haykırırlar. Alarm çaldıktan beş tur sonra, köydeki her sağlıklı yetişkin, savaşa hazır bir şekilde giriş kontrol noktasına gelir. Krezk’in milisleri, dört tane daha gardiyan ve el balyaları (handaxes) ile silahlanmış kırk sıradan (***commoners***) (LG erkek ve kadın insanlar) oluşur.

Çift kapılar, demir bantlarla bağlanmış kalın ahşap plakalardan yapılmıştır ve demir dirseklerle tutulan ağır bir ahşap bar ile kapatılmıştır.

Bar, başarılı bir DC 15 Strength kontrolü ile kaldırılabilir. Kapıları açabilmek için kuşatma silahına (siege engine) ihtiyaç vardır.

Krezk'te dış duvarını yeterince savunacak kadar insan yok. Her 300-foot’luk duvar, tek bir bekçi (LG erkek veya dişi insan) tarafından izleniyor. Muhafızlar, duvarın arkasında çömelmek ve herhangi bir tehlike belirtisi olduğunda alarmı çalmak üzere eğitilmiştir.

YÖNETİCİ DMİTRİ KREZKOV

Karakterler içeri alınmayı isterse veya duvardaki gardiyanların dikkatini çekerse, gardiyanlardan biri yönetici Dmitri Krezkov'u (LG erkek asil (***noble***)) getirir. Ataları, Strahd'ın orduları vadiyi fethettikten sonra manastırın eteğine Krezk'i inşa etti.

Dmitri bir efendidir ve ona öyle davranılmasını bekler. Köyünün güvenliğini yabancıların refahının üstüne koyar. Daha önce maceracıları görmüş ve karakterlerin Strahd'ın müttefikleri veya düşmanları olduğunu varsayıyor; her iki durumda da onların varlığı Krezk için sorun yaratır. Dmitri, Strahd’ın müttefikleriyle dalga geçmeye istekli olduğu kadar Strahd’ın düşmanlarını da korumak istemiyor. Karakterlerin Dmitri’nin beğenisini kazanmasının tek yolu Krezk'e bir şekilde yardım etmektir, böyle bir durum gerçekleşirse Dimitri'nin görev yemini ve bir Barovian soylusu olarak onurunu korumak için onlara konukseverlik göstermesi gerekir. Karakterler ne yapabileceklerini sorarlarsa Dmitri onlardan güneydeki Şarap Büyücüsü şaraphanesinden bir vagon dolusu şarap almalarını ister. Halkı günlerdir şarapsız ve bir sonraki teslimat gecikmiş durumda.

Karakterler sihir veya silah gücü kullanarak zorla kasabaya girerlerse, Dmitri korumalarına kan dökülmesini önlemek için geri çekilmelerini söyler ve karakterlerin ayrılışını hızlandırmak için elinden gelen her şeyi yapar.

DC 12 Wisdom (Insight) kontrolünde başarılı olan bir karakter, Dmitri'nin perişan olduğu gerçeğini gizlemeye çalıştığını fark edebilir. Çocuklarının sonuncusu olan en küçük oğlu İlya'nın doğal ölümü için yas tutuyor (bkz. Bölge S3).

S3. KREZK KÖYÜ

Karakterler dış duvarı geçtikten sonra şunu okuyun:

Duvarın ötesindeki sisle örtülü köy, karla kaplı çam ağaçlarının arasında uzanan toprak yollar boyunca mütevazı ahşap kulübelerin serpiştirilmesinden başka bir şey değil- aslında bir orman denebilecek kadar çok ağaç var. Kuzeydoğuya doğru, gri uçurumlar keskin bir şekilde yükseliyor ve manastıra giden yol bu açıdan kolayca görülüyor.

Köy, hiçbir ihracat veya para kazanma gayesi olmayan bir komün (kapalı toplum) olarak faaliyet gösteriyor. Köylüler ağaç ve sebze yetiştirir, evlerini ısıtmak için odun keser, tavuk ve domuz yetiştirir ve yiyeceklerini paylaşır. Birkaç köylünün inekleri ve katırları var, ancak Krezk'te at yok. Köyün hanı veya tavernası yok. Odun kesmek, inek sağmak veya diğer işleri yapmak isteyen karakterler geceyi yöneticinin kulübesinde veya başka bir evde geçirebilir.

KIR EVİ

Krezk'in konutları, taş bacaları ve sazdan çatıları olan tek katlı kır evleridir. Domuzlar ve tavuklar donmamaları için kapalı bölmelerde ve kümeslerde tutuluyor.

**Yöneticinin Kır Evi.** Dış kapıya en yakın bina yöneticinin kır evidir- kasabadaki en büyük bina, ancak yine de mütevazı bir konut. Dmitri Krezkov ve korkusuz karısı Anna'nın (LG kadın soylu kadın) yaşayan çocukları yoktur. Dört çocuğunun sonuncusu İlya, yedi gün önce on dört yaşında bir hastalıktan öldü. Yaşları göz önüne alındığında, Krezkov'ların daha fazla çocuğu olması pek olası değil- bu köydeki herkes için büyük bir şaşkınlık kaynağı, çünkü bu Krezkov soyunun sona ermesi anlamına geliyor.

Yöneticinin kulübesinde bir şarap mahzeni (şu anda boş) ve domuz ağılları ve tavuk kümesleri için geniş bir alan vardır. Kulübenin arkasında, Krezkov ailesinin ölen fertlerinin gömüldüğü bir mezarlık var. Dmitri ve Anna’nın hepsi de hastalıktan ölen dört çocuğu burada gömülüdür. Aile tabutlarından birkaçı boştur, içerikleri geceleri Başrahibin Mongrelfolk (5e canavarı) mezar kazıcıları tarafından çalınmış (bkz. Alan S6). Ilya’nın toprağı taze ve bozulmamış, çünkü yalnızca dört gün önce gömüldü.

**Halkın Kır Evi.** Tipik bir kır evi sadece 200 fit karedir ve 1d4 yetişkin (LG erkek ve dişi insan, sıradan insanlar (***commoners***)), 1d4-1 çocuklar (LG erkek ve dişi insan savaşmayanlar), ayrıca ailenin domuzları, tavşanları ve tavuklarını içerir.

Her kulübenin, aile üyelerinin gömüldüğü kendi mezarlığı vardır. Başrahibin sinsi Mongrelfolk mezar kazıcıları sayesinde, geçtiğimiz on yılda yerleştirilen tüm tabutlar artık boş (bkz. Alan S6),

KREZK LORE

Tüm Barovaianlıların bildiği bilgilere ek olarak (2. bölümdeki "Barovialı irfanı" na bakınız), Krezk köylüleri (Krezkites olarak adlandırılır) aşağıdaki yerel irfan parçalarını bilirler:

• Köy sakinleri kurtlar, korkunç kurtlar (dire wolves) ve kurt adamlar (werewolves) tarafından saldırıya uğrama korkusuyla asla köyü terk etmez.

• Ayda bir kez, güneydeki Şarap Büyücüsü'nden (bölüm 12), şaraphaneden ve bağdan bir vagon dolusu şarap gelir. İşletme Martikov ailesine aittir ve onun tarafından işletilmektedir.

• Yönetici Krezkov, geçtiğimiz günlerde on dört yaşındaki oğlu Ilya'yı hastalıktan kaybetti. Ilya, dört Krezkov çocuğunun sonuncusuydu.

• Köyün kuzey ucundaki bir havuz, yıl boyunca tatlı su sağlar. Havuzun yanında, köyün ataları bir çardakta Sabah Lordu için bir sunak inşa etti. Beyaz Güneş sunağı olarak bilinir.

• Aziz Markovia Manastırı, adını şeytan Strahd'a karşı duran Sabah Lordu'nun bir rahibinden alır. Şiddetli bir ayaklanmanın ardından Markovia ve en sadık takipçileri, Ravenloft Kalesi'ne saldırdılar, sadece yok edilmek için.

• Manastır bir zamanlar bir hastane ve manastırdı, ancak arazi sisler tarafından yutulduktan sonra zor günler geçirdi. Din adamlarından bazıları Strahd'ın kurbanı olurken, diğerleri delirdi veya açlıktan ölmeye ya da yamyamlığa yöneldi.

• Manastırın başı, kısaca Başrahip olarak adlandırılır, bir asırdan fazla bir süre önce geldi ve o zamandan beri yaşlanmadı. Zaman zaman Beyaz Güneş sunağı’nı ziyaret ediyor ama fazla konuşmuyor ve şarap şeklinde haraç istiyor. Kimse onun gerçek adını ya da nereden geldiğini bilmiyor ve çoğu kişi onun Strahd'ın hizmetkarı ya da kılık değiştirmiş vampirin kendisi olduğuna inanıyor.

• Artık köyden kimse manastıra gitmiyor. Manastırın zili, gece ve gündüz garip zamanlarda çalar ve manstır, köyün her yerinde duyulabilecek korkunç, insanlık dışı kahkahalar ve uğursuz çığlıklar ile doludur.

S4. HAVUZ VE SUNAK

Gri gökyüzünün altında bile, köyün kuzey ucundaki bu havuz parıltılı bir şekilde parlıyor. Kıyının yakınında, suyun eşiğinde eski bir çardak duruyor. Boyası kurumuş ve solmuş, kederli, çıplak göğüslü bir adamın tahta bir heykeli, sanki kucaklanmayı bekler gibi kolları uzatılmış çardakta duruyor.

Havuz, bir yeraltı kaynağı tarafından besleniyor ve uzun zaman önce Saint Markovia tarafından kutsandı. Suları yozlaşmaya meydan okur ve ondan ilk kez içen kişi *lesser restoration* büyüsünden yararlanır. (Suyun bir zamanlar daha büyük bir sihri vardı ama yıllar içinde zayıfladı.) Aksi takdirde suyun tadı tatlı ve tazedir.

Çardak o kadar kırılgandır ki, onu devirmek için kuvvetli bir rüzgardan fazlası gerekmez. Etraftaki ağaçlar, duvarlar ve kayalar gibi unsurlarla korunduğu için ayakta kalmış. Heykel, Sabah lordunun (Morninglord) doğuya (şafağa) doğru uzanacak şekilde konumlandırılmış bir tasviridir. Yerliler heykel ve çardaktan Beyaz Güneş'in sunağı olarak bahsediyorlar, ancak atalarının neden böyle adlandırdıklarına dair hiçbir fikirleri yok.

RAVENLOFT KADERİ

Kart okumanız burada bir hazinenin olduğunu ortaya çıkarırsa, eşya çardak altında gizlidir. Çardak ona ulaşmak için yıkılmalı ve bunu yapmak yerel halkın hoşuna gitmez. Karakterler çardağa zarar verir ve tamir etmezse, köylülerin tutumlarını değiştirmek için yaptıkları Charisma kontrollerinin dezavantajı olur.

S5. DÖNEMEÇLİ YOL

Uçurumu kucaklayan dönemeçli yol, on fit genişliğindedir ve gevşek çakıl ve kırık kaya parçaları ile kaplıdır. Yukarı çıkış zor ve biraz tehlikeli ve yukarı yaklaştıkça hava soğuyor.

Yol, S6 alanına ulaşmadan önce iki katına çıkarak 400 fit tırmanıyor.

MANASTIR ALANLARI

Aşağıdaki alanlar, 149. ve 153. sayfalardaki Saint Markovia Manastırı haritalarındaki etiketlere karşılık gelir.

Manastırı istila eden Mongrelfolklar, tek bir ailenin- Belviewslerin- torunlarıdır ve hepsi bir tür delilikten mustariptir. Karakterler burada ayrıntılı olarak açıklanmayan Mongrelfolk ile etkileşime girdiğinde, Indefinite Madness tablosundan zar atın (Dungeon Master's Guide'ın 8. bölümünde '' Madness Effects” e bakın) veya Mongrelfolk'un çılgınlığının nasıl olacağını belirlemek için tablodaki mevcut seçeneklerden birini seçin.

Manastırdaki çoğu Mongrelfolk’un, gözetimsiz olarak dolaşmalarının güvenli olmadı düşüldüğü için kilitlendiler. Hareket etmekte özgür olan tek Mongrelfolk, Başrahip'in mezar kazıcıları Otto ve Zygfrek ve onun sadık, iki başlı uşağı Clovin'dir.

Clovin Belview, Başrahip akşam yemeği zamanının geldiğine karar verdiğinde manastırın zilini (bölge S17) çalar. Zilin çalması manastırdaki diğer tüm Mongrelfolk'un beslenmeyi beklerken heyecanla bağırmasına ve çığlık atmasına neden olur.

Kuzey kanadının pencereleri yarı saydam olan kurşunlu camdan yapılmıştır- ışığın içeri girmesi için iyidir, ancak görüş sağlaması için yeterli değildir. Doğu kanadının pencereleri dışarıya doğru kırılmış ve kepenkleri zarar görmüştür.

S6. KUZEY KAPISI

Köyden gelen yol sisin içinden manastırın tünediği geniş çıkıntıya tırmanıyor. Ağaçları ve kayalık toprağı ince bir kar tabakası kaplamış.

Çakıl yol iki küçük, taş müştemilatın arasından geçiyor ve her iki tarafında da harçla bir arada tutulmuş, beş fit yüksekliğinde, üç fit kalınlığında dağınık taşlardan bir duvar uzanıyor. Yolu bloke etmek için, müştemilatların arasına paslı menteşelerle tutturulmuş demir kapılar yapılmış. Kilitli görünmüyorlar. Kapılardan bakıldığında taş manastır sessiz duruyor. İki kanadı, on beş fit yüksekliğinde bir bölme duvarla birleştirilmiş. Daha yakın kuzey kanadının çatısından bir çan kulesi çıkıntı yapıyor ve bacasından gri dumanlar yükseliyor.

Demir kapıların kilidi açılır, ancak biri açıldığında yüksek sesle gıcırdar.

İki kapı bekçisi var, ancak karakterler geldiğinde uyanık değiller (aşağıya bakın). DC 12 Dexterity (Stealth) kontrolünde başarılı olan karakterler, onları uyandırmadan alçak dış duvardan geçebilirler. Bir veya daha fazla karakter kontrolü geçemezse veya karakterler kapıları açarsa, gardiyanlar uyanıp tökezleyerek ayağa kalkarlar ve izinsiz girenlerle yüzleşmeye çalışırlar.

Kapı muhafızları, iki yasal kötü (lawful evil) Mongrelfolk olan Otto ve Zygfrek Belview'dir (bkz. Ek D). Küflü hayvan kürklerinin altında uyuyorlar. İkisi de Başrahip'in sadık hizmetkarlarıdır, ancak korumada o kadar iyi değildirler. Karakterler arkadaşça görünüyorsa, Mongrelfolk onlara avluya kadar eşlik eder (alan S12) ve karakterlerden Başrahibi (alan S13) çağırırken orada beklemelerini ister. Karakterler düşmanca görünüyorsa, Mongrelfolk girmelerine izin verir ama isteyerek onlara eşlik etmez.

Her bekçi kulubesinin iç duvarına, dallardan ve çam iğnelerinden dokunan bir ağ ile bir kürek asılıdır. Otto ve Zygfrek, kazacak yeni mezarlar bulmak için geceleri köyde dolaşırken kendilerini ağlarla saklarlar.

MONGRELFOLK'LARIN OYNANIŞI

Mongrelfolk muhafızları Otto ve Zygfrek'i canlandırmak için aşağıdaki bilgileri kullanın.

**Otto Belview.** Otto 4 fit, 9 inç boyunda ve dik durmak yerine çömeliyor. Yüzünü ve vücudunu örten eşek derisi yamalarıyla sakalsız bir cüceye benziyor. Bir kulağı insanın ve bir diğeri kurdundur ve çıkıntılı bir kurt burnu ve dişleri vardır. Kolları ve elleri insandır, ancak bacakları ve ayakları aslanımsıdır ve bir eşek kuyruğu vardır. Zorlukla konuşabiliyor ve kahkahası bir eşeğin anırması gibi geliyor. Sade yün pelerin giyiyor.

Otto, Standing Leap özelliğine sahiptir (Ek D'deki Mongrelfolk stat bloğuna bakın), Deliliği şu ifadede somutlaşıyor: "Ben tanıdığım en zeki, en bilge, en güçlü, en hızlı ve en güzel kişiyim."

**Zygfrek Belview.** Zygfrek 4 fit, 7 inç boyundadır. Yüzünün ve vücudunun sol tarafı kertenkele pullarıyla, sağ tarafı gri kurt tüyleriyle kaplıdır. Bu tutamların arasında soluk insan derisi var. Gözlerinden biri bir kediye ait ve parmakları ve elleri, zıt başparmakları olan kedinin pençelerine benziyor. Sert bir sesi var ve siyah kürklü gri bir pelerin giyiyor.

Zygfrek, Darkvision özelliğine sahiptir (Ek D'deki Mongrelfolk stat bloğuna bakın). Deliliği şu ifadede somutlaşıyor: "İnsanların beni her zaman yargılaması hoşuma gitmiyor."

S7. MEZARLIK

Manastırın kuzey kanadının temellerinin yakınındaki mezarlıkta kayalık topraktan bodur çam ağaçları var. Yapının pencereleri kırık kurşunlu camlardan yapılmıştır. Bahçedeki ince kar tabakası eski mezar taşlarının etrafında birikmiş. Mezarlığı çevreleyen alçak duvarın ötesinde uçurum başlıyor. Köy dört yüz fit aşağıda bulunuyor ve manzara nefes kesici.

Her mezar taşına oyulmuş yazılar, uzun zaman önce ölmüş rahip veya rahibelerin adıdır. Bazı isimler arasında Kardeş Martek, Kardeş Valen, Rahibe Constance ve Rahibe Lenora bulunmaktadır.

GÜNEŞİN MEZARI

X işaretli mezar taşı güllerle oyulmuştur ve doğu tarafında 3 inç çapında güneş şeklinde bir girinti vardır. Girintinin altına, PETROVNA adı kazınmıştır. Tasha Petrovna’nın kutsal sembolü (bkz. Bölüm 4, alan K84, mezar 11) girintiye yerleştirilirse hem kutsal sembol hem de girinti kaybolur. Sonra şunu Okuyun:

Altın bir güneş ışığı, bulutların arasından batıya doğru ilerliyor ve mezarın üzerinde parlıyor. Güneş ışığı mezar taşının çatlamasına ve parçalanmasına neden olarak içindeki bir yüzük ortaya çıkarınca sis ve kasvet parlaklığından uzaklaşıyor.

Güneş ışını 1 dakika sürer. Karakterler, içine Tasha Petrovna'nın kutsal sembolünü yerleştirmeden mezar taşını parçalarlarsa, kalıntılarının içinde hiçbir şey bulamazlar. Yüzük bir *ring of regeneration* dır.

S8. BAHÇE GİRİŞ KONTROL NOKTASI

Manastır bahçelerinin girişinde bir giriş kontrol noktası bulunmaktadır. Burası boş.

S9. BAHÇELER

Yüksek ve dik kayalıkların arasında, beş fit yüksekliğinde harçlı taşlardan bir duvarla çevrili dört dikdörtgen bahçe alanı var. Beyaz tavşanlar, soğuktan sökülen şalgamları kemiriyor. Soğuk, sert toprağa saplanmış, tahta haçlarından içi doldurulmuş, çuval bezinden kafası olan iki cansız korkuluk asılı.

Karakterler doğu kanadından ayrılmadıysa, şunu ekleyin:

Manastırın doğu kanadı bahçenin üzerinde yükseliyor, parçalanmış pencereleri karanlık ve rahatsız edici görünüyor. Bir kapı, görünüşünden beklendiğiniz kadar terk edilmemiş olan bu ıssız binaya açılıyor. İçeriden, olmaması gereken şeylerin kahkahaları ve çığlıkları geliyor.

Tavşanlar ve korkuluklar zararsızdır. Bahçeler, az miktarda kök sebze ve kabak içerir. S15 alanına giden kapı kilitli değil.

RAVENLOFT KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkarmışsa, eşya en güneydeki korkuluğun saman dolu kanalında gizlidir. Hazine korkuluktan çıkarılırsa bahçelerden yedi ***wight*** çıkar ve saldırır. Strahd'ın evinin eski püskü üniformalarını giyiyorlar.

S10. MANASTIR GİRİŞİ

Manastırın iki kanadına on beş fit yüksekliğinde bir duvar birleştiriyor. Siperlerin arkasında, iki muhafız etrafı gözlüyor, ne oldukları sis yüzünden anlaşılamıyor. Altlarında duvara yerleştirilmiş, çelik bantlarla güçlendirilmiş 10 foot yüksekliğinde ahşaptan çiftli bir kapı var. Duvara monte edilmiş bu kapıların sağında ise matlaşmış bakır bir levha bulunuyor.

Levhada manastırın adı yazılı ve altındaki şu sözler okunabiliyor: "Onun ışığı tüm hastalıkları tedavi etsin."

Duvardaki “korumalar”, aşınmış zincir gömlekler ve paslanmış mızraklar tuturulmuş, destekli korkuluklardır (bkz. Alan S18). DC 10 Wisdom (Perception) kontrolünde başarılı olan bir karakter, korkuluk olduklarını fark eder.

Çiftli kapı ağır ancak kilitli değil. Sisli bir avluyu (alan S12) çıkmak için itilerek açılabilir.

S11. İÇ KAPILAR

Bu iki boş bina, avluyu (S12 alanı) çevreleyen duvarı (S18 alanı) desteklemeye yardımcı oluyor. Onlara açılan ahşap kapıların kilidi açık.

S12. AVLU

Bu avluyu dolduran yoğun sis, sanki kaçmaya çalışır gibi dönüp duruyor. Avlu, sırtları size dönük birkaç muhafızın üzerinde durduğu on beş metre yüksekliğinde bir duvarla çevrili- aslında sadece ilk başta öyle zannettiniz. Artık bu muhafızların sadece korkuluk olduğu çok açık.

Kuzey ve doğudaki ahşap kapılar manastırın iki kanadına açılır. Avlunun ortasında, demir bir vinçe tutturulmuş bir halat ve kovaya oturtturulmuş bir taş var. Çevre boyunca çıkıntılı duvarın altına sıkışmış asma kilitli ahşap kapıları olan birkaç taş barakanın yanı sıra ahşap olukları bulunan üç sığ girinti var. Kayalık toprağa çakılmış iki tahta direğe, cıvatalanmış demir halkalar var ve bunlardan birine zincirlenmiş, yarasa kanatları ve örümcek çenesi olan ufak, insanımsı bir şey görüyorsunuz.

Sessizlik, barakalardan gelen korkunç çığlıklarla paramparça olyor.

Karakterlere burada Otto ve Zygfrek Belview (S6 bölgesi) eşlik ediyorsa, Mongrelfolk Başrahibi S13 bölgesinden alırken avluda beklemeleri istenir.

S12A. KUYU

Kuyu 80 fit derinliğinde. 20 fit aşağısında gizlenen, Mishka Belview adında kaotik kötü (chaotic evil) bir ***Mongrelfolk*** var (bkz. Ek D). Kuyunun duvarına yapışır ve üzerine ışık tutan herkese saldırmak için yukarı doğru fırlar.

**Mishka Belview.** Mishka, 5 fit uzunluğunda ve ince, cılız bir yapıya sahip. Yüzünün sağ tarafında üç kırmızı örümcek gözü var, sol tarafı ise insan. Sol elinin yerine bir kurbağa ayağı ve sağ ayağının olması gereken yerde pençeli bir karga ayağı var.

Spider Climb özelliğine sahiptir (Ek D'deki Mongrelfolk stat bloğuna bakın). Deliliğinde, insanları öldürmekten hoşlandığını keşfetti.

S12B. ESKİ YALAK

Bu üç at yalağı feci bir şekilde çürümüştür ve elle tutulursa veya itilirse dağılırlar.

S12C. TAVUK BARAKALARI

Bu barakaların her biri demir bir asma kilitle donatılmıştır. Clovin Belview (SI7 bölgesi) bu kilitlerin anahtarlarını taşır.

Karakterler bir barakayı açarsa, şunu okuyun:

Bu barakada birkaç tavuk kümesinin parçalanmış kalıntıları var. Arka duvara ise zincirlenmiş, hayvani deformiteleri olan sefil bir insanımsı var.

Bu barakalardan dokuz tane var, her biri uluyan veya mırıldanan ***Mongrelfolk*** içeriyor (bkz. Ek D).

S12D. AT BAĞLAMA KAZIĞI

Bu ahşap direklere cıvatalanmış demir halkalar bir zamanlar atları bağlamak için kullanılıyordu. Mişka Belview'in ablası Marzena Belview adlı kaotik tarafsız (chaotic neutral) ***Mongrelfolk*** (bkz. Ek D) tek bir direğe zincirlenmiştir (bkz. Alan S12a). Karakterler Marzena'ya yaklaşırsa, şunu okuyun:

Direğe zincirlenmiş yaratık, yarasa kanatlarını çırpıyor ve havaya yükseliyor, ancak zincirleri gerilince fazla uzağa gidemiyor. Saçma sapan çığlıklar atarak çılgınca kanat çırpıyor.

Marzena Belview ürkek ve kendisini besleyecek kadar yaklaşmasına izin verdiği Clovin Belview (S17 bölgesi) dışında herkesten ve her şeyden korkuyor.

**Marzena Belview.** Marzena 4 fit, 5 inç uzunluğunda ve kambur bir duruşa sahip. Uzun, sicimsi siyah saç yüzünün çoğunu gizler, ancak açıkça görülebilen örümcek çenesi ve insan ağzının yerini alan dişlerdir. Bir yarasanın kolları ve kanatlarının yanı sıra sağ ayağının yerinde bir toynağı vardır. Kimsenin prangalarını çözecek kadar yaklaşmasına izin vermez, ancak bağları sihirli bir şekilde açılırsa veya zincirleri bir şekilde kırılırsa uçar ve asla geri dönmez.

Marzena, Flight özelliğine sahiptir (Ek D'deki Mongrelfolk stat bloğuna bakın). Deliliği şu ifadede somutlaşıyor: "Güçlü düşmanların beni avladığına ve ajanlarının gittiğim her yerde olduğuna inanıyorum. Eminim beni her zaman izliyorlar."

S13. ANA KORİDOR

Aşağıdan size doğru usulca tınlayan müzik, görünmeyen bir usta tarafından tek telli bir enstrümanla çalınıyor.

Zemin kat, kemerli, kurşunlu cam pencerelere sahip, 50 fit karelik büyük bir oda. Bir ocaktaki ateşin üzerindeki demir bir askıda bir kazan, şömine rafının üzerinde ise güneş sembolü olan altın bir disk asılı. Bir köşede ahşap bir merdiven üst kata çıkarken, başka bir köşede taş bir merdiven karanlığa doğru iniyor.

Birkaç sandalye, neredeyse odanın uzunluğu kadar uzanan ahşap bir masayı çevreliyor. Masanın üzerinde özenle hazırlanmış ahşap tabak ve altın şamdanlar, arkasında yırtık ve kirli kırmızı bir elbise giymiş süt beyazı teni olan genç bir kadın duruyor. Kumral saçları, yumuşak omuzlarına dokunmaması için düzgünce bağlanmış. Kendi düşüncelerinde kaybolmuş görünüyor.

Başrahip normalde buradadır. O buradaysa ekleyin:

Kahverengi bir keşiş giysisi giymiş yakışıklı bir genç, kadının elini nazikçe tutuyor. Boynunda kolye zincirden sarkan, güneşi tasvir eden boyalı ahşap kutsal bir sembol var. Bir azizin zarafetiyle hareket ediyor.

Başrahip kılık değiştirmiş bir Deva’dır (bkz. Ek D ve bu bölümün sonundaki “Özel Etkinlikler” bölümündeki “Eski Bir Şey”). Boynuna Sabah Lordu'nun kutsal bir sembolünü takıyor. Yırtık pırtık kırmızı cüppeli kadın, Strahd'ın gelini olarak hizmet etmek için zarif bir şekilde bir araya getirilmiş bir etten golem (***flesh golem***) olan Vasilka'dır. Vasilka'nın 5 metre yakınındaki karakterler, Krezkite mezarlarından çalınan farklı vücut parçalarının özenle dikildiği pudralı derisindeki dikişleri görebilir.

Başrahip, Vasilka'ya görgü kurallarının en ince noktalarını öğretiyor. Ayrıca ona nasıl dans edileceğini öğretmek istiyor. Vasilka her emrine itaat ediyor. Konuşamıyor ama zarar görürse kutsal olmayan bir çığlık atıyor. Çılgına dönerse, Başrahip kontrolü tekrar sağlayana kadar veya yok olana kadar savaşır. Daha küçük boyutuna rağmen tipik bir etten golemin doğaüstü gücüne sahiptir.

Başrahip'in karakterlere zarar verme arzusu yoktur. Strahd'ın onları Barovia'ya bir nedenle getirdiğini biliyor ve Strahd'ın onlar için planlarını bozmak istemiyor. Sakin, hoş tavrı, düşman olurlarsa veya Vasilka'yı tehdit ederlerse değişir. Şekil değiştirir ve gerçek melek şeklini alır, bu görüşün onları geri çekilmek için yeterli olduğunu umar.

Başrahip, Vasilka için uygun bir gelinlik bulmak istiyor. Karakterler arkadaş canlısı görünüyorsa, onlardan bulması için yardım etmelerini ister. Karşılığında sihrini sunarak, onlar için üç defaya kadar raise dead ya da her birine iyileştirici dokunuşunun faydasını teklif eder. Yardım etmeyi reddederlerse veya kaba davranırlarsa, derhal manastırı terk etmelerini emreder, reddederlerse onlara saldırır ve Vasilka'yı güvende tutmak için elinden gelenin en iyisini yapar.

Müzik üst kattan geliyor (alan S17). Taş merdiven, şarap mahzenine (S16 bölgesi) inmektedir. Ahşap merdivenler çatı katına ve çan kulesine (S17 bölgesi) tırmanmaktadır.

Şöminedeki güveç, S12c ve S15 bölgelerinde hapsedilmiş Mongrelfolk için hazırlanmış birkaç galon sıcak şalgam ve tavşan çorbası içeriyor.

BAŞRAHİBİN OYNANIŞI

Başrahip, dürüst olduğuna inanıyor. Belviews'leri iğrenç Mongrelfolk'a dönüştürmekten pişmanlık duyuyor ve deliliklerini sınırlamak için hapis cezalarının gerekli olduğunu düşünüyor. Strahd’ın gelini ile ilgili olarak, ülkeyi lanetinden kurtarmanın anahtarının kendisi olduğuna inanıyor. Çılgın Başrahip başka türlüsüne ikna edilemez.

Başrahip, kararlarının Sabah Lordu'nun rehberliğine dayandığını iddia ederek inançlarını açıkça paylaşır. Eğer dostça görünürlerse ziyaretçilere manastır turu yaptırır, ancak onu suçlarlarsa veya tehdit ederlerse düşmanca davranır.

HAZİNE

Şöminenin üzerinde asılı olan altın güneş diski 750 gp değerindedir. Diskin duvardan çıkarılması bir nişi ortaya çıkarır, içinde kristal ve elektrumdan yapılmış bir şişesinde potion of superior healing iksiri var (250 gp değerinde). Dört altın şamdan (her biri 250 gp değerinde) masanın üzerinde duruyor.

RAVENLOFT KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkardıysa, iksirle birlikte niş içinde gizlidir.

S14. ŞÖMİNE

Bu oda, her ikisi de paramparça olmuş masa ve sandalyenin kalıntılarından da anlaşılacağı gibi bir ofisti. Güneydeki bir koridor, yukarı çıkan bir merdivene gidiyor. Doğuya tarafındaki karanlık bir geçit, doğal anormal fısıltılar, çılgın kahkahalar ve vahşi kokularla dolu.

Merdivenler S20 alanına çıkar.

Karakterler bu alana gürültü yaparak veya ışık kaynakları taşıyarak girerse, S15 alanındaki golem onlara doğru gelir (zaten onu yenmemişlerse).

S15. TIMARHANE

Bu ışıksız koridorun, içindeki çok sayıda ki kapının arkasında, çılgın kıkırdamalar, fısıltılar ve küfürleriyle sessizliği paramparça eden yaratıkların yattığı odalar var. Koku çok kuvvetli.

Başrahip, Strahd için bir gelin yaratmaya başlamadan önce, daha ilkel bir golem yaratmak için elini kullandı. Bu yaratık, manastırın tımarhanesini yorulmadan koruyor ve Mongrelfolk’ların kaçmadığından emin olmak için koridorda yürüyor. Karakterler golemi ilk gördüğünde şunu okuyun:

Karanlık ortamda bile, koridorda hantalca dolaşan canavarımsı bir şekil fark ediyorsunuz. Karanlık artık gerçek doğasını gizleyemediğinde, dehşet verici bir şekilde, 7 fit uzunluğundaki bir araya getirilmiş insan uzuvlarının olduğunu fark ediyorsunuz.

Bu etten golem, Başrahip veya Clovin Belview'in yanında olmayan herkese saldırır.

Koridordan bulunan kapıların hiçbiri kilitli değil. Karakterler herhangi birini açıp içeriye bakarsa, salonun her iki yanındaki odaların kirli, kepenkli pencerelerden süzülen doğal ışıkla loş bir şekilde aydınlatıldığını görürler. Salonun doğu ucundaki kapı dışarıya açılır ve çekilerek açılırsa bahçeler (S9 alanı) görülebilir.

Burada hapsedilen altmış Mongrelfolk, Clovin Belview tarafından düzensiz aralıklarla besleniyor. Akşam yemeği, manastır zilinin çalmasıyla önceden bildirilir (alan S17). Bu Mongrelfolklar bağlanmamış, ancak golem tarafından öldürülme veya manastırdan atılma ve kendi başlarına bakmaya zorlanma korkusuyla odalarını terk etmeyi reddediyorlar. Bir hançere ek olarak, her Mongrelfolk'un kendi ahşap çorba kasesi vardır.

S15A. KORKU İÇİNDEKİ MONGRELFOLK

Bu oda bir zamanlar ortaklaşa kullanılan bir yatak odasıymış, ancak mobilyaları tahrip edilmiş. Kuzeybatı köşesindeki gölgelerin içine sinmiş üç Mongrelfolk korku içinde çığlıklar atıyorlar. İçlerinden birinin elinde parlak bir şey var.

Üç Mongrelfolk buraya hapsedildi. İçlerinden biri, sanki bir oyuncak bebekmiş gibi cilalı pirinç bir şamdanı özenle tutuyor. Herhangi bir girişim, Mongrelfolk'ların saldırmasına neden olur.

S15B. KAVGA EDEN MONGRELFOLK

Dört Mongrel yaratığı bu yatak odasının enkazı arasında kavga ederken, bir beşincisi gerçek boyutlarında yapılmış, aziz cüppesi giymiş bir kadının boyalı ahşap heykelinin arkasından kıkırdayarak seyrediyor.

Beş Mongrelfolk buraya hapsedildi. Kavga eden dörtlü birbirini öldürmeye çalışmıyor, ama hakimiyet kurmaya çalışıyorlar. Onları bir karakter ayırırsa kavgayı bırakırlar.

Heykel, 5 fitten biraz daha uzun ve tek bir tahta parçasından oyulmuş. Saint Markovia'yı tasvir ediyor. Yakından incelenmesi, ısırık izleriyle kaplı olduğunu ortaya çıkarır.

S15C. GELEN MONGRELFOLK

Bu odanın ortasında bir daire şeklinde oluşturmuş yedi Mongrel bulunuyor. Büyü yapıyor gibi görünüyorlar.

Bu yedi Mongrelfolk, manastırın zilinin çalmasına neden olacak bir büyü yapmaya çalışıyorlar, böylece akşam yemeği servis edilecek. Büyü ile alakası olmayan anlamsız sözler söylüyorlar.

S15D. AÇ MONGRELFOLK

Bu odanın ortasında, dokuz Mongrel yaratığı duruyor, gözlerindeki aç bakışlarla sessizce girişe doğru bakmaya başladılar.

Bu dokuz Mongrelfolk, Clovin onlardan hoşlanmadığı için günlerdir beslenmedi. Odaya ayak basan herhangi bir karakteri öldürmeye ve yemeye çalışırlar.

S15E. MONGRELFOLK KALABALIĞI

Bu oda, kendi pislikleri içinde yuvarlanan Mongrel’lerle tıka basa dolu. Zeminde birçok kemirilmiş kemikler var.

On altı çığlık atan Mongrelfolk buraya hapsedildi. Kemikler, ölen ve yenen Mongrelfolk'tan kalan tek şey. Hayatta kalanlar yemek için yalvarıyor.

S15F. ŞARKI SÖYLEYEN VE DANS EDEN MONGRELFOLK

Sekiz Mongrel bu yatak odasının enkazında hoplayıp zıplayarak kafiyeli bir şarkı söylüyorlar. Bir tanesi bu çılgın geçit törenine önderlik ederken, ışıltılı bir altın heykelciği tutuyor.

Sekiz Mongrelfolk şu kafiyeyi söylüyor:

Şeytan yaşar karanlık evinde

Puslu sütunun üzerinde.

İlk önce onun tatlı kanını tadacak.

Ve sonra kızı ​​öldürmesi gerekecek.

Hazineleri ellerinden alınırsa ağlarlar.

Hazine, Altın heykelciği Saint Markovia'yı tasvir ediyor ve 250 gp değerinde. İyi bir karaktere (good-aligned) sahip taşıyan bir kişiye +1 tasarruf (saving throws) bonusu verir.

S15G. MONGRELFOLK BEBEKLERİ

Bu odanın enkazla kaplı bir köşesinde, pis Mongrels beşiğinin olduğu yerde, bir genç çığlıklar atarken, birkaç kişi daha garip sesler çıkarıp, bağırıyor, yerde yuvarlanıyor ve sopalarla birbirlerine vuruyorlar.

Bu oda on Mongrelfolk'u içeriyor ve bunlardan üçü savaşmayan Mongrelfolk bebekleriyle ilgileniyor.

S15H. MONGRELFOLK KALESİ

Bu odada, üst üste yığılmış paramparça mobilya parçaları ve yırtık perdelerden yapılmış bir kale var. Kalenin içinden hınzır bir kıkırdama duyuyorsunuz.

İki Mongrelfolk "kale" de yaşıyor ama yiyecek varilmediği sürece dışarı çıkmayı reddediyorlar. Enkazın altında saklandıklarında dörtte üç korunuyorlar.

S16. ŞARAP MAHZENİ

Taş basamaklar, on fıçı şarap ve şarap şişeleriyle dolu L şeklinde bir ahşap raf içeren bir mahzene iniyor.

Odanın ortasındaki variller boş. Şarap isimleri, şaraphanenin adı olan Şarap Büyücüsü gibi fıçıların üzerine işlenmiştir. Doğu duvarına dayalı varillerde ucuz bir şarap olan Mor Grapemash No. 3 bulunuyor. Güney duvarına yaslanan dört fıçı, kaliteli bir şarap olan Red Dragon Crush içerir.

Şarap rafları otuz üç şişe Purple Grapemash No, 3 ve yirmi dört şişe Red Dragon Crush içerir.

HAZİNE

Raftaki şarap şişeleri arasında tapasız ve "Champagne du le Stomp" yazan bir etiket var. İçinde yuvarlanmış bir büyü parşömeni scroll of heroes' feast var.

S17. ÇATI KATI VE ÇAN KULESİ

Perde duvardan (alan S18) bu odanın kapısını dinleyen herkes telli bir çalgının yumuşak tınılarını duyar.

Ahşap merdivenler, kırma çatılı ve güney duvarının ortasında bir kapısı olan, çatı katına yirmi fit kadar tırmanıyor.

Kirişlerden tutuşturulmamış fenerler sarkıyor ve çan kulesinin otuz fit yukarısındaki bronz bir çandan bir ip sarkıyor. Odada güzel bir müzik sesi var- o kadar büyüleyici bir melodi ki, odaya bir miktar sıcaklık katıyor böyle olması oda buz gibi hissettirirdi.

Siyah bir kefen, tahta bir masanın üzerinde yatan insansı bir şekli örtüyor. Müzik onu canlandıracak bir şey yapamıyor.

Kuzeydoğu köşesinde, içi boş şarap şişeleriyle çevrili kürklerle dolu bir bebek karyolası duruyor. Yakındaki bir masanın tepesinde bir kandil yanıyor ve iki başlı bodur bir yaratığın gölgesini gözler önüne seriyor. Bacakları arasında bir viyol ile karyolanın kenarına oturmuş. Kabuklu, pençe benzeri bir uzantı ile enstrümanın ucunu kavrarken, insan eli ile telleri üzerinde nazikçe bir yayı kullanıyor.

Bu çatı, Başrahip'in etten golemlerini yarattığı yerdir. İğneler, ipler, testereler ve diğer aletler kuzeybatı köşesindeki küçük bir masanın üzerinde duruyor.

Biri zili çalarsa, Mongrelfolk "Yemek!" Diye bağırırken avludan ve doğu kanadından bir kakofoni patlak verir. Çığlıklar, yaratıklar beslenene kadar sürer.

Başrahip'in hizmetkarı Clovin Belview, iki başlı tarafsız kötü (neutral evil) bir ***Mongrelfolk*** (bkz. Ek D) burada yaşıyor. Sarhoşken viyolü çok güzel çalıyor ve müziğin yardımı ile yarı biçimli kafasını uyutuyor. Karyolasının kürklerinin altında üç şişe Mor Grapemash No. 3 gizlidir. Karyolanın etrafındaki zemine dağılmış birkaç boş şarap şişesi var.

CLOVIN’İ OYNATMAK

Clovin 4 fit, 7 inç uzunluğunda ve fıçı benzeri bir şekle sahip. Sağ başı tamamen şekillenmiş ve saçları kısım-kısım dökülmüş bir erkek kafası ile, güdük boynuzları olan keçininkilerle birleşiyor. Sol başı normalin yarısı büyüklüğündedir ve kısmen timsah derisiyle kaplı yumuşak, bebek yüzlüdür. Clovin'in sol elinin yerine bir yengeç kıskacı ve sağ ayağının olması gereken yerde bir ayı pençesi var. Kenevir ipten yapılmış bir kemeri olan, uyumsuz bir keşiş cüppesi giyiyor.

Clovin, Başrahip'in sadık bir otoriter yöneticisidir, ancak onu yiyecek istiflemekle ve onları yavaş yavaş ölmelerine sebep verecek şekilde aç bırakmakla suçlayan diğer Mongrelfolk tarafından hor görülüyor. Açlıktan ölmelerine izin verirdi ama Başrahip bunu yasakladı.

Clovin, Two-Headed özelliğine sahiptir (Ek D'deki Mongrelfolk stat bloğuna bakın). Deliliği şu ifadede somutlaşıyor: "Sarhoş olmak aklımı başında tutuyor." Çoğu zaman sarhoştur, ancak savaş yeteneğini engelleyecek kadar değil ve sarhoş olduğu zaman müzik performansı gelişir.

Daha büyük kafa tüm konuşmayı yapar. Küçük kafanın çatallı bir yılan dili vardır ve tıslama ve başka korkunç sesler çıkarmanın dışında hiçbir şey yapamaz.

IŞINLANMA HEDEFİ

Ravenloft Kalesi'ndeki K78 bölgesinden bu konuma ışınlanan karakterler, haritada T işareti olan noktaya varır.

MASADAKİ ŞEY

Karakterler daha büyük masayı kaplayan siyah örtüyü kaldırırsa, şunu okuyun:

Kefenin altında, birbirine dikilmiş vücut parçalarından yapılmış bir yaratık yatıyor. Bu parçalardan bazılarının kendi parçalarınız olduğunu fark ediyorsunuz!

Masadaki yaratık, karakterlerin vücut kısımlarından yapılmış gibi görünüyor ama el betteki böyle değil. Strahd’ın iradesi onlara bir oyun oynuyor. Bir karakter korkunç yaratığa dokunursa, gerçek görünümü ortaya çıkar:

Gözleriniz size oyun oynuyor, çünkü masanın üzerinde gerçekte yatan şey, parçalanmış vücut parçaları, hepsi soğuk, gri, cansız kadınlardan alınmış, hepsi korkunç bir şeye dikilmeyi bekliyor.

Krezk'teki mezarlardan ceset parçaları yağmalandı. Bunlar artıklar — Başrahip'in Strahd'ın gelinini yaratırken kullanmadığı parçalar (bkz. Alan S13).

S18. BÖLME DUVAR

Korkuluklar manastır duvarlarını sıralanmışlar ve dışa doğru bakıyorlar. Üzerlerinde yırtık pırtık zincir gömlekler ve başları pas tutmuş mızraklar taşıyorlar. Aşağıdaki avlu sisle kaplı.

Korkuluklar tahta ayaklıklara bağlılar. Uzaktan korkutucu olsalar da canlı değiller.

Duvarın tepesinden avluya 15-foot bir mesafe var. Güneybatı duvarından düşen herhangi bir yaratık, uçurumun 400 feet aşağısına düşer.

S19. BARAKALAR

Yıllar içerisinde parçalanan ranzalar, otuz fit karelik bu küflü odanın duvarları boyunca yığınlar halinde duruyor.

Uzun zaman önce, manastır duvarlarını korumak için muhafızlar çalıştırdı ve burada konaklıyorlardı.

EZMERELDA D’AVENİR

Karakterler onunla daha önce başka bir yerde karşılaşmadıysa, vampir avcısı Ezmerelda d’Avenir (bkz. Ek D) bir sonraki hamlesini planlıyor.

Ezmerelda karanlıkta görünmeden Krezk'e girdi ve oradaki sakinlerden Strahd ve etki alanı hakkında bilgi edinme umuduyla manastıra gitti. Başrahip ve Strahd'ın "gelini" (S13 bölgesi) ile tanışan Ezmerelda, Başrahip'in deli olduğunu fark eder. Başrahip ona Strahd'ın müstakbel gelini ziyaret etmesini beklediğini söyledi. Ezmerelda vampirin gelmesini beklemeye karar verdi. Böylece onu dinlenme yerinden uzakta, Ravenloft Kalesi'nden uzakta yok edebilecek. Ek bir önlem olarak bu odada sihirli bir daire oluşturmayı planlıyor.

Başrahip’in konuğu olarak Ezmerelda istediği gibi gelip gitmekte özgürdür. Karakterler Strahd'la savaşmaya kararlı görünüyorsa, planından vazgeçer ve onlarla güçlerini birleştirmeyi teklif eder.

S20. ÜST KAT OFİSİ

Bu geniş ofisin önünde L şeklinde ahşap bir tezgah duruyor. Diğer tüm mobilyalar çürümüş, küflü ahşap ve solmuş kumaş yığınları halindeler.

Tezgahın ahşabı eski, yumuşak ve kolay kırılabilir. Burada değerli hiçbir şey kalmamış. Karakterler tımarhaneyi (S15 alanı) henüz temizlememişlerse, aşağıdaki Mongrelfolk’un bağrışlarını, kahkahalarını ve çığlıklarını duyabilirler. Onlar doğudaki S21-S24 alanlarını keşfederken yaygara devam eder.

S21. PERİLİ HASTANE

Bu geniş oda, iki düzgün sıra halinde düzenlenmiş ferforje yatak çerçeveleri barındırıyor. Örümcek ağları ve çürümüş şilte parçaları her çerçeveye yapışmış.

Güney duvar boyunca aralıklı üç kapı, her birinin üzerine bir levha monte edilmiş. Batıdan doğuya, plaklarda AMELİYATHANE, KREŞ VE MORG yazıyordu.

Bu odada altı gölge (***shadow***) var. Onlar, uzun zaman önce burada ölen karanlık ruhların kalıntılarıdır. Yaratıklar saldırmak için normal gölgelerin içinden çıkmadan önce bir veya daha fazla karakterin odanın en az 10 feet içinde olmasını beklerler. Gölgeler bu odadan ayrılamazlar.

S22. AMELİYATHANE

Boş olan bu odanın ortasında kanlı bir masa duruyor.

Bir karakter masaya ilk dokunduğunda şunu okuyun:

Odayı bir çığlık dolduruyor- zaman içinde yankılanan bir çığlık. Bunu bıçak altında ölenlerin daha sönük çığlıkları izliyor. Çığlıklar rüyalarınızda sizi rahatsız edecek birer anı haline geldikten sonra yavaş yavaş kayboluyor.

Burada değerli hiçbir şey yok.

S23. YUVA

Bu odada, eski ahşap beşiklerin parçaları bulunuyor.

Karakterler odayı araştırırsa, onlardan biri (rastgele belirlenir) pencere camından yansıyan bir figür görür: beyaz cüppeli, kapıda duran bir rahibe. Kapıya doğru döndüğünde orada hiçbir şey göremez ve yansıma tekrar görünmez.

RAVENLOFT KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkarırsa, beşiklerden birinin parçaları altındadır.

S24. MORG

Boş olan bu odanın penceresine bir kuzgun tünemiş.

Karakterler kuzguna (***raven***) yaklaşırsa, bahçedeki en yakın korkuluğun omzuna uçar (bölge S9).

Kuzgunu öldüren bir karakter lanetlenir. Lanetliyken, karakter tüm saldırı atışlarında ve yetenek kontrollerinde dezavantajlıdır. *greater restoration* büyüsü, bir *remove curse* büyüsü veya benzer bir etki laneti sona erdirir.

ÖZEL ETKİNLİK

Karakterler Krezk ve manastırı keşfederken aşağıdaki özel etkinliklerden birini veya birkaçını kullanabilirsiniz.

ESKİ BİR ŞEY

Bu olay, karakterler yöneticinin oğlu Ilya'yı ölümden diriltmezse veya diriltemezse meydana gelebilir.

Başrahip yaşıyorsa, Ilya'nın yakın zamanda öldüğünü öğrenir ve insan kılığında yöneticinin kulübesini ziyaret eder. Bir veya daha fazla karakter orada kalıyorsa, kapının çaldığını duyarlar. Başrahip, kendini tanıtma zahmetine girmeden, yönetici ve karısına oğullarını ölümden diriltmek istediğini söyler. "Işık tanrılarının" Krezkov soyunun devam etmesini istediğini iddia ediyor.

Karakterler Ilya Krezkov'un diriltilmesine müdahale etmeye çalışabilirler. Aksi takdirde, yönetici oğlunun cesedini çıkarır. Başrahip, gerekli malzeme bileşenlerine ihtiyaç duymadan *raise dead* büyüsü yapar ve Ilya'yı 1 can puanıyla hayata döndürür. Anna Krezkova, oğluna bakmadan önce bu cömert davranış için Başrahip ve Aziz Markovia'yı övüyor. Üzüntüsü dindiğinde yönetici, Başrahip'i yanlış değerlendirdiğinden ve bu büyük nezaketinin karşılığını hiçbir şekilde ödeyemeyeceğinden korkuyor.

GELİŞİM

Ilya Krezkov, rastgele bir belirsiz delilik biçimiyle hayata geri döner (Dungeon Master's Guide'ın "Run the Game" başlıklı 8. bölümündeki "Madness Effects" e bakın). Başrahip, yöneticinin alışılmadık bir görevi üstlenmesini sağlamak için Ilya'nın dirilmesini bir amaç olarak kullanıyor (aşağıdaki "Ödünç Alınan Bir Şey" konusuna bakın).

YENİ BİR ŞEY

Karakterler, Dimira Yolensky (LG kadın, savaşmayan kadın) adlı bir Krezkite kadının doğum yapmak üzere olduğunu öğrenir. Kretyana Dolvof (LG kadın ortak (***commoner***) insan) adlı yerel bir ebe, bebeği doğurtması için annenin kulübesine çağrılır. Rahip olmadığı için, yöneticinin karısı Anna Krezkova, kutsanmış olayı gözlemlemesi ve anne ile çocuğun sağlığı için dualar sunması için çağrılır.

Dimira sağlıklı bir erkek bebek doğurur ama bebek ağlamaz. Anne bebeğinin üzerine titrerken, DC 10 Wisdom (Insight) kontrolünde başarılı olan karakterler Kretyana'nın derinden rahatsız olduğunu görebilir. Karakterler ebeyi sorgularsa onlara kendinden emin bir şekilde “O çocuğun ruhu yok. Çok üzgünüm." der.

Kretyana, yeni doğanların ağlamazlarsa ruhsuz oldukları öğretilerek yetiştirildi ve haklı olarak çoğu Barovialı'nın ruhsuz olduğuna inanmaya başladı.

ÖDÜNÇ ALINAN BİR ŞEY

Başrahip'in gelinliğe ihtiyacı var. Mongrelfolk'ların bir tane bula bileceğine inanmıyor, bu yüzden yönetici Krezkov'u ziyaret ediyor ve diriltme tazminatı olarak bir ay içinde bir gelinlik alması talimatını veriyor (yukarıdaki "Eski Bir Şey" e bakınız) yoksa ölüm acısı çekmesi gerekecek.

Krezk'te hiç kimse böyle bir elbise tasarlayamaz ve yöneticinin başka bir yere bakmaktan başka seçeneği kalmaz. Eşi Anna, iyi silahlanmış bir Krezkite grubuyla doğudaki Vallaki'ye gitmesi gerektiğini söylüyor.

Anna Krezkova (LG kadın soylu (***noble***) kadın) kocasına veda eder ve iki muhafız (***guards***), dört yerli halk (***commoners***) ve erzak yüklü bir katırla (***mule***) ayrılır. Karakterler varsa, yönetici onları eskort olmaları için ricada bulunur. Kabul ederlerse, Eski Svalich Yolu boyunca ilerlerken rastgele karşılaşmalar olup olmadığını kontrol edin, normalde olduğu gibi, Vallaki'nin kapılarındaki gardiyanlar onları içeri almaya ikna edebilirlerse, Anna ve karakterler bir gelinlik aramaya başlayabilir veya bir terzi. Yerel terziler 50 gp'lik bir elbise yapmaya isteklidir, ancak Anna bunu karşılayamaz ve elbise zamanında bitmez.

Terziler, konuyu hızlıca Vallaki'nin yöneticisinin eşi Barones Lydia Petrovna'nın getiriyor ve güzel bir beyaz gelinliğe sahip olduğunu belirtiyorlar (bkz. Bölüm 5, bölge N3p). barones güzel bir amaç için elbiseyi vermeye istekli, buna rağmen kocası buna izin vermeyecek ve Krezk'in sorunlarını pek umursuyor.

Karakterler Anna'ya eşlik etmezse, keşif gezisi vahşi doğanın tehlikelerine kapılır ve asla geri dönmez. Krezkov onları bulmaları için daha fazla köylü gönderir ve bu köylüler de kaybolur. Daha fazla canı riske atmak istemeyen Krezkov, hayatında ilk kez manastırı ziyaret eder ve Başrahip'e umutsuz bir yakarışta bulunur fakat başrahip bunu görmezden gelir. Karakterler yöneticiye manastıra kadar eşlik edebilir veya yöneticinin Başrahip ile yaptığı konuşmayı dinleyebilir. Eğer yaparlarsa, Başrahip'in ceza olarak “ilahi cezayı” vaat ettiğini duyarlar.

Yöneticinin ziyaretinden sonraki akşam Başrahip, tüm Mongrelfolkin'i manastırın tımarhanesini (S15 bölgesi) serbest bırakır ve onları köye salar. Domuzları, tavukları ve yenilebilir her şeyi çalıyorlar. Köylülerin hiçbiri zarar görmez, ancak yiyecek kaynakları tükenir ve 2d6 Mongrelfolk öldürülür. Hayatta kalan Mongrelfolk, yağmalarıyla manastıra geri döner. Yönetici o kadar kederlenir ki, birkaç gün sonra kendini kulübesinin kirişlerine asar.

Karakterler, elbiseyi Başrahibe teslim ederek tüm bunların olmasını durdurabilir. Ayrıca manastırdan inerken Mongrelfolk'u durdurarak veya Başrahibi önceden öldürerek kargaşayı durdurabilirler.

GELİŞTİRME

Lydia Petrovna’nın gelinliği Başrahip’e teslim edilirse, karakterlerle yaptığı anlaşmayı onurlandırır.

Karakterler büyülü hilelere başvurursa (örneğin, hayali bir elbise yaratmak gibi), aldatma ortaya çıktığında Başrahip onlara düşman olur.

MAVİ BİRŞEY

Bu karşılaşma, rahip Donavich'in önerdiği gibi, karakterler Ireena Kolyana'yı Krezk'e getirirse gerçekleşir (bkz. Bölüm 3, alan E5f).

Ireena ona seslenen yumuşak bir ses duyar. Onu kutsanmış havuzun kenarına (S4 bölgesi) götürür. Karakterler onu takip ederse, şunu okuyun:

Ireena havuzun kenarına ulaştığında, pırıl pırıl mavi sularında bir görüntü belirir: kibar ve asil yüzlü yakışıklı bir genç. Gözlerindeki hüzün birdenbire neşeye dönüşüyor.

"Tatyana!" diyor. "Çok uzun zaman oldu! Gel aşkım. Sonunda birlikte olalabiliriz."

Ireena nefesini tutuyor ve elini kalbine koyuyor. "Sevdiğim Sergei! Hayatta bir prens ve inançlı bir adamdın. Uzun zaman önce evlenecektik. Bu kutsanmış havuz bana ruhunu mu çağırdı?" suyun içinden bir el yükselirken kız eli kavramak için, su yüzeyine doğru uzanıyor.

Karakterler araya girerek Ireena'yı elin kavramasından uzaklaştırırsa, el tekrar havuza girer, Sergei'nin görüntüsü kaybolur ve kadın adını haykırarak ağlar.

Karakterler eli tutmasına izin veriyorsa, şunu okuyun:

Ireena havuza çekilir ve dalgalanan suyun altında Sergei'yi kucaklar. İkisi de gözden kaybolmaya başladığından şimdiye kadar daha mutlu bir çift görmemiştiniz.

Sergei'nin ruhu, Ireena'yı Strahd'ın ona zarar veremeyeceği bir yere götürür. Onunla güvendedir.

Eğer Sergei’yin, Ireena'yı alıp götürmesini istemiyorsanız, Strahd ikisinin birbirini bulduğunu hisseder. Aşağıdaki gibi tepki verir:

Bir gök gürültüsü toprağı sallıyor ve kara bulutlar birleşerek korkunç bir görünüme dönüşüyor. Dağların ötesinden derin, karanlık bir ses haykırıyor, "O benim!" Mavi şimşek gökyüzünü yararak havuza çarparken korkunç bir patlama sesi yankılanıyor.

Havuzun 15 fit içindeki her yaratık, başarılı bir DC 17 Dexterity kontrolü yapmalı veya yere düşürülmelidir. Patlama eski çardağı da yıkıyor. Yıldırım çarptığında sudaki bir yaratık, DC 17 Constitution kurtarma atışı yapmalı, başarısız bir kurtarmada 44 (8d10) yıldırım hasarı veya başarılı bir kurtarmada yarısı kadar hasar almalıdır.

Strahd'ın gazabı havuzdaki kutsamayı yok eder, sularını büyülü hale getirir ve Sergei'nin ruhunun tekrar tezahür etmesini engeller.

GELİŞTİRME

Sergei ve Ireena bir araya getirilirse, Ireena artık Strahd'ın elinde değildir. Strahd, kaybından dolayı karakterleri suçlar ve bu andan itibaren onları yok etmeye çalışır. Kısa bir süre sonra, hizmetkarlarından birinin karakterlere bir mektup göndermesini ve onları Ravenloft Kalesi'ne davet etmesini ister. Karakterler mektubu açıp okursa, oyunculara Ek F'deki "Strahd'ın Daveti" ni gösterin. Karakterler kaleye doğru giderse, yolda tehdit edici rastgele karşılaşmalar olmaz.

BÖLÜM 9: TSOLENKA PASS

Tsolenka geçidi, Ghakis Dağı'na bağlanıp büyük yüksekliklere tırmanan çakıllı bir yoldur. Yol, Raven Nehri kavşağından başlar, (bölüm 2, bölge R) giriş kontrol noktasına, (T1-T3 alanları) koruma kulesine (T4-T6 bölgeleri) ve ayrıca Luna Nehri'ni kapsayan bir taş köprüye (T7-T9 alanları) kadar yedi mil kat eder. Rüzgar ve kar, yolculuğu tehlikeli hale getirir. Sıcak kalmanın yolunu bulamayan, soğuk havaya uygun giyinmemiş karakterler geceleri aşırı soğuğun etkilerinden muzdariptir (Dungeon Master's Guide'ın "Adventure Environments," bölümlerindeki "Weather" bölümüne bakın).

GEÇİT ALANLARI

Aşağıdaki alanlar, 158. sayfadaki Tsolenka Geçidi haritasındaki etiketlere karşılık gelir. Bu yapılar yoğun, sıkı taştan yapılmıştır ve sihir veya tırmanıcı kiti olmadan tırmanılamaz.

T1. GİRİŞ KONTROL NOKTASININ DEMİRLİ KAPISI

Karakterler batıdan yaklaştığında şunu okuyun:

Dağ yolunun bağlandığı kaya çıkıntısı gittikçe daralıyor. Solunuzda, buzlu uçurumlar keskin bir şekilde karanlık, inişli çıkışlı bulutlara doğru yükseliyor. Sağınızdaki yer bir sis denizi gibi görünüyor. İleride, rüzgar ve kara rağmen, sivri uçlarla ve kafasında boynuzları olan şeytani akbaba heykelleriyle kaplı yüksek bir siyah taş duvar görüyorsunuz. Duvarın ortasına yerleştirilmiş, kapalı bir demir kapının arkasında yeşil alevlerin yandığı bir bölme var.

Karanlık duvarın diğer tarafında, dağın kenarına dizilmiş, güçlü savaşçıların altın heykellerinin bulunduğu beyaz taştan bir koruma kulesi var.

Giriş kapısı 30 fit yüksekliğinde. Bitişik duvarlar 20 feet yüksekliğinde ve taştan sivri uçlarla kaplı. Karakterler uçarak veya üzerinden tırmanarak geçidi atlatırsa, giriş kontrol noktasındaki (T2 alanı) heykeller canlanır ve saldırır.

Karakterler demir parmaklıklı kapının 3 metre yakınına yaklaşırsa, kendi kendine yükselirken metalin metale sürtünme sesiyle her yer inliyor. Kapı 1 dakika açık kalır ve ardından kapanır.

T2. ŞEYTAN HEYKELLERİ

Bu heykeller aslında iki taşlaşmış ***Vrock***. Saldırıya uğrarlarsa veya karakterler giriş kontrol noktasını geçerse, Vrocklar canlanır ve saldırır, kaçan avlarının peşine düşer ve öldürülene kadar savaşırlar.

T3. YEŞİL ALEV BÖLMESİ

Giriş kontrol noktasının doğu kemerini yeşil alevden bir bölme kaplıyor. Bölmeye ilk kez giren veya yeşil alevde turunu başlatan herhangi bir canlı 33 (6d10) ateş (fire) hasarı alır.

Başarılı bir dispel büyüsü (DC 16), perdeyi 1 dakika boyunca bastırır. Bölme ayrıca antimagic bir alan içinde bastırılır.

T4. MUHAFIZ KULESİ, ZEMİN KAT

Kule kapısı demir barlarla güçlendirilmiş ahşaptan yapılmıştır ve içeriden sürgülüdür. Bir karakter başarılı bir DC 22 Strength (Athletics) kontrolü ile kapıyı zorla açabilir.

**Yol meğilli ve Ghakis Dağı'nın bu kenarına tırmanarak uzun bir dönüş yapıyor. Hava ısınacağına daha çok soğudu ve kar parçalarının görülme sıklığı iyice arttı.**

**-Strahd von Zarovich, I, Strahd: Bir Vampirin Anıları**

Kapının karşısında soğuk bir ocak duruyor, rüzgar bacanın içinde uğulduyor. Güney duvarında taş bir merdiven var. Üç penceresi de sisli bir denize bakıyor.

Merdivenler T5 alanına 20 fit tırmanıyor.

TELEPORT HEDEFİ

Ravenloft Kalesi'ndeki K78 bölgesinden bu konuma ışınlanan karakterler, haritada X işaretli noktaya gelir.

T5. MUHAFIZ KULESİ, ÜST KAT

Kulenin üst katındaki, hemen hemen duvardaki pencere bir buz kutusu gibi görünüyor. Zemine ve tavana cıvatalanmış paslı demir bir merdiven, ahşap bir çatı kapısına çıkıyor. Taş ocağın üzerine, korkunç bir kurt kafası (dire wolfs) monte edilmiş. Bacadan gelen rüzgar onun yerine uluyor.

Tavandaki kapı tiz bir sesle açılarak çatıyı (T6 alanı) ve fırtınalı gri gökyüzünü ortaya çıkarır.

T6. MUHAFIZ KULESİ ÇATI

On fit uzunluğunda, altın kaplamalı heykeller, siperlerin tepesinden, dışarıya doğru bakıyorlar. Her biri, elinde mızrak tutan bir kadın insan şövalyeyi tasvir ediyor. Soğuk rüzgar, aşağıdaki pas tutmuş zırh içindeki insan iskeletlerini gördüğünüz karı karıştırıp duruyor.

Çatı, 40 fit yüksekliğinde ve aşağıdaki sisli vadinin 540 fit yukarısında. Yerdeki ahşap bir kapak, çekilerek açıldığında gıcırdıyor ve aşağıdaki T5 alanını ortaya çıkarıyor.

İskeletler, uzun zaman önce burada nöbet tutan dört muhafızın kalıntıları. Kalıntıları arayan karakterler, yırtık pırtık kumaş parçaları, kırık uzun yaylar ve oklar, harap olmuş kılıflarda paslanmış bıçaklar ve paslı zincir posta bulurlar.

RAVENLOFT KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkarırsa, şunu okuyun:

Dönen kar, ince, genç kadınların biçimini alıyor. Rüzgar uluyor, "Başlayın! Hazine bizim!"

Formlar altı kar bakiresi. Aşağıdaki değişikliklerle birlikte ***specter*** istatistiklerini kullanın:

• Kar bakireleri soğuğa karşı bağışıklığa sahiptir.

• Kar bakirelerinin Life Drain saldırısı, nekrotik hasar yerine soğuk (cold) hasarı verir.

Kar bakireleri konuşmaz ve karakterlerin söyleyeceklerini dinlemekle ilgilenmezler. Karakterler hemen ayrılmazsa, kar bakireleri saldırır. Son kar bakire yenildiğinde, karakterlerin aradığı hazine sihirli bir şekilde, çatıdaki dönen karda belirir.

T7. BATI KEMERİ

Karakterler köprüye yaklaştığında şunu okuyun:

Karlı geçit, taş köprülü bir vadiye çıkıyor. Köprünün her iki ucunda otuz fit yüksekliğinde, otuz fit genişliğinde taştan bir kemer var. Her iki kemerinde üstünde, at sırtında, mızraklı birbirine doğru hücum eden iki zırhlı şövalye heykeli var. Rüzgar geçitten geçerken kurtlar gibi ısırıyor ve uluyor.

Batı kemeri, köprünün her iki yanında birer tane olmak üzere boş nöbetçi kulübeleri barındırır. Bu 10 fit genişliğindeki odalar, uğultulu rüzgara karşı bir miktar koruma sağlar.

T8. TAŞ KÖPRÜ

Taş köprüyü çevreleyen alçak duvarlar birkaç yerde yıkılmış, ancak köprü sağlam görünüyor. Kömür renkli bir atın üzerindeki siyah pelerinli bir binici köprünün ortasını koruyor.

Pelerinli binici, Strahd von Zarovich'in bir tezahürüdür- daha fazla ilerlememeleri için sert bir uyarı. Karakterler tezahürle herhangi bir şekilde etkileşime girerse, binici ve at rüzgarda kül gibi dağılır.

Köprünün beş yüz fit aşağısında, sisin içinden zar zor görülebilen Luna Nehri var. Birkaç yerde kaygan olsa da 10 foot genişliğinde, 90 foot uzunluğundaki köprünün geçilmesi güvenlidir.

T9. DOĞU KEMERİ

Bu kemerin üzerindeki heykellerden biri parçalanmış ve sadece atın arka kısmı sağlam görünüyor. Dağ geçidi ötesinde devam ediyor.

Bu kemer, köprünün her iki yanında birer tane olmak üzere 10 fit kare nöbetçi kulübeleri barındırır. Her iki oda da boş.

Bu kemerin ötesinde, Tsolenka Geçidi, kuzeye ve güneye dallanmadan önce dağın kenarını üç mil kucaklıyor. Kuzey kolu Amber Tapınağına götürür (bölüm 13). Güney kolu, Barovia'yı çevreleyen ölümcül siste sona erene kadar Ghakis Dağı'nın etrafını sarmaya devam ediyor (bkz. Bölüm 2, "Ravenloft sisleri").

ÖZEL ETKİNLİK

Karakterler Tsolenka Geçidi boyunca ilerlerken aşağıdaki olaylardan birini veya her ikisini birden kullanabilirsiniz.

GHAKİS DAĞININ ROC’I

Karakterler doğudan batıya taş köprüyü (T8 bölgesi) geçerken- muhtemelen Amber Tapınağı'ndan dönerken (bölüm 13) - dağlarda binlerce yıldır hayatta kalan bir ***roc*** tarafından fark ediliyorlar.

Roc'un güneydoğudaki Ghakis Dağı'nın tepesinde büyük bir yuvası var ve yakındaki gölde balıklarla besleniyor.

Ghakis dağının Roc’ı göründüğünde şunu okuyun:

Köprüye doğru dalmak üzere olan, olağanüstü boyutta bir yaratık görüyorsunuz- kanatları gökyüzünü karartacak kadar büyük bir kuş.

Roc, köprüde rastgele bir yaratığa saldırır, varsa bir atı veya katırı kapar. Aksi takdirde bir parti üyesine saldırır. Köprünün iki ucundaki nöbet mevzilerinde saklanan karakterlere ulaşamaz. Sırasında saldıracak bir şeyi yoksa Roc korkunç bir çığlık atar ve yuvasına geri döner.

BLOODHORN HÜCUMU

Karakterler Tsolenka Geçidi boyunca ilerlerken, druidlerin ve Barovia Berserkers'ın Sangzor ("Bloodhorn") dedikleri bir canavarla karşılaşırlar:

Önünüzdeki yol dağın yamacından ayrılarak bir tarafa dik bir şekilde yükselirken diğer tarafı da aşağı iniyor. Sis ve kar görüş mesafesini büyük ölçüde azaltıyor ve uluyan rüzgar bir bıçak gibi size acı veriyor.

Hiçbir karakterin pasif Wisdom (Perception) puanı 16 veya daha yüksek değilse, parti şaşırır. Aksi takdirde şunu okuyun:

Dokuz foot büyüklüğünde bir keçi, üzerinizdeki bir kayalığın üzerinde duruyor, gri kürkü dağın yamacındaki kayalarla mükemmel bir uyum içinde. Başını eğiyor ve gözlerindeki habis parlamayla size bakıyor.

Sangzor, doğaüstü dayanıklılığı ve kötü mizacıyla tanınan dev bir (***giant goat***) keçidir. Dağ halkı yıllardır onu avlamaya çalışıyor. İstatistiklerini aşağıdaki gibi değiştirin:

• Zekası 6 (-2 değiştirici) ve kaotik kötüdür (chaotic evil).

• 33 can puanı vardır.

• Büyülü olmayan saldırılara, sopayla vurma, delme ve kesme (bludgeoning, piercing, and slashing) hasarına karşı dirençlidir.

• Zorluk derecesi 1'dir (200 XP).

Dev keçi dağın yamacına hücum eder (Charge özelliğini kullanarak) ve bir karaktere vurur. Saldırı vurursa ve hedef kurtarış atışını başaramazsa, dağın yamacından aşağı yuvarlanarak 100 fitlik bir çıkıntının üzerine düşer.

Keçi 10 veya daha fazla hasar alırsa kaçar. Sis ve kar yağışı, 60 fitten daha uzak bir şeyi görmeyi engelliyor. Keçi gözden kaybolduğunda, bir yarıkta kaybolur.

GELİŞTİRME

Sangzor postunu takan bir karakter, Strahd’ın bölgesinde yaşayan Berserker’ların saygısını kazanabilir. Kışkırtılmadıkları sürece, karaktere veya o karakterin arkadaşlarına saldırmazlar.

BÖLÜM 10: BEREZ'İN HARABELERİ

Rireena kolyana'dan çok önce, Marina adında Berezli bir köylü vardı.

Vampir Strahd, Marina ile ilk olarak Luna Nehri kıyısındaki bu küçük köyde tanıştı. Marina hem görünüşte hem de tavır olarak Strahd’ın sevgili Tatyana'sına çarpıcı bir benzerlik taşıyordu ve o Strahd’ın takıntısı haline geldi. Gecenin karanlığında onu baştan çıkardı ve kanıyla ziyafet çekti, ama vampire dönüşmeden önce, Berez'in yöneticisi Lazio Ulrich, Kardeş Grigor adlı yerel bir rahibin yardımıyla, ruhunu lanetten kurtarmak için Marina'yı öldürdü. Öfkelenen Strahd, rahibi ve yöneticiyi öldürdü, sonra nehri taşırmak için toprak üzerindeki gücünü kullandı, köyü sular altında bıraktı ve yerlileri kaçmaya zorladı. Daha sonra bataklık yüzünden, köylülerin geri dönemedi. Berez o zamandan beri çoğunlukla terk edilmiş durumda.

Berez harabeleri artık Strahd'ın geçmişinde yer alan, neredeyse efsanevi bir figür olan Baba Lysaga'ya (bkz. Ek D) ev sahipliği yapmaktadır. Kadın bir münzevi olarak, zamanının çoğunu korkuluklar yapmak ve canlandırmak ayrıca Strahd'ın alanını dolduran kuzgunları ve Wereraven’ları avlamak ve öldürmek için harcıyor. Kötü büyü yapmadığı zamanlarda Baba Lysaga, Ana Gece'ye (Mother Night) canavarları kurban eder ve kanlarını toplar, ardından aşırı yaşlılığın etkilerini bertaraf etmek için bir ritüelde yeni ay gecelerinde kanla yıkanır.

Baba Lysaga, yakın zamanda Wizards of Wines bağından sihirli bir değerli taş çaldı (bölüm 12), bağı koruyan weravens'in onu geri almaya çalışması umuduyla. Düşmanlarını cezbederek öldürmek için kulübesinde yem olarak saklıyor. Mücevher, kulübesine bir yaşam görüntüsü veriyor.

HARABELERE YAKLAŞMA

Aşağıdaki kutulu metin, karakterlerin Berez'e kuzeyden, Eski Svalich Yolu'ndan giden patika tarafından yaklaştığını varsayar. Farklı bir yönden yaklaşırlarsa, ilk cümleyi okumayın.

Patika nehri birkaç mil boyunca kucaklıyor. İz, uzun sazlıklar ve durgun su havuzlarıyla kaplı süngerimsi toprağa dönüşürken toprak ve çimen kısa sürede bataklığa dönüşüyor. Kalın bir sis örtüsü hepsini kaplıyor. Bataklığın dört bir yanına dağılmış eski köylü evlerinin, duvarları kara küfle kaplanmış, çatıları çoğunlukla çökmüş. Bu yıpranmış evler, sanki uzun zamandan beri kalın çamurdan kaçmaktan vazgeçmişler gibi bataklıkta duruyorlar. Nereye bakarsanız bakın, kara sinek bulutları ortalıkta dolaşıyor, hepsi de kana aç.

Sis, nehrin uzak tarafında çok daha hafif ve halka şeklinde dikilmiş kara taşların arasından bir ışık parlıyor.

Nehir derinlik olarak değişiyor, ancak derinliği asla 3 metreden fazla değildir. İnsan biçiminde bir Wereraven olan Muriel Vinshaw, çember biçimindeki dikili taşların (U6 bölgesi) arasında gizleniyor ve kahramanlara sinyal vermek için bir fener kullanıyor. Köydeki sis, bir canlının 120 fitten daha uzaktaki herhangi bir yaratığı veya nesneyi görmesini engeller.

**Kendi hayatımın kanı dışında verecek hiçbir şeyim kalmamıştı ama alması gereken şey onundu. Sonunda benim gelinim olacaktı.**

**—Strahd von Zarovich, I, Strahd: The Memoirs of a Vampire**

Toprak yolun birkaç bölümü yürünebilecek durumda ve bu yerler zor arazi değil. Ancak bataklık, zorlu bir arazidir. Karakterler bataklıkta kısa ya da uzun dinlenme yaptıkları sırada, harap bir binaya barikat kursalar bile, 1d4 aç sinek sürüleri ile karşılaşırlar (Monster Manual daki böcek sürüsü (eşekarısı (***wasps***)) stat bloğunu kullanın). Sürüler, U3 veya U5 alanlarındaki karakterlere sorun çıkarmaz.

BATAKLIK KORKULUKLARI

Bataklıkta yedi korkuluk (***scarecrows***) nöbet tutuyor. Korkuluklar, kuzgun tüyleriyle doldurulmuş, büyülü olmayan, sıradan şeylermiş gibi görünürler. Ta ki biri veya daha fazlası saldırıya uğrayana kadar, Baba Lysaga onlara saldırmalarını söyleyene kadar veya birisi Baba Lysaga'nın keçi ağılını çevreleyen uluyan kafataslarını etkinleştirene kadar (bkz. Alan U2).

BEREZ BÖLGELERİ

Aşağıdaki alanlar, 164. sayfadaki Berez haritasındaki etiketlere karşılık gelir.

U1. TERKEDİLMİŞ KULÜBELER

Alçak taş duvarlarla ayrılmış bu yıkık evler kümesine yaklaştığınızda, bozulmamış ufak bir toprak yol parçası görüyorsunuz.

Kulübeler çürümüş mobilyalar içerir ve hiçbir değeri yoktur. Kulübeleri ayıran duvarlar 3 fit yüksekliğindedir ve kolayca tırmanılabilir veya üstünden geçilebilir.

U2. ULRİCH KONAĞI

Köyün güney ucunda, yüksek bir yere inşa edilmiş bir konağın kalıntıları bulunuyor. Taş ve çürüyen kereste yığınlarına dönüşmüş. Boş, kemerli pencereler size bakıyor. Harabenin güneyinde, artık bu kısma sığmayan kırık duvarlarla çevrili, yabani otlar bürümüş bir bahçe bulunuyor. Harabenin doğusuna, birisi içinde birkaç keçinin gezindiği, dairesel kaba bir tahta çit dikmiş. Çit direklerinin üzerinde insan kafatasları var.

Yıkık konak, çürümüş mobilya ve dekor kalıntılarıyla doludur. Berez'in son yöneticisi Lazio Ulrich, bir hayalet (***ghost***) olarak harabeye musallat oluyor. Karakterler konağı ararlarsa, hayalet önlerinde belirir:

Sisin içinde bir hayalet, dev bir adam biçimini alır, vücudunun her yeri parça ve bağırsakları yıpranmış ipler gibi sarkıyor. Korkutucu varlığına rağmen, hayaletin gözlerinde titrek bir ışık var.

"Neden evimi istila ediyorsun? Git, sana yalvarıyorum!"

Strahd, zavallı Marina'ya yaptıkları yüzünden yönetici Ulrich’in ruhunun dinlenmesine izin vermiyor. Hayalet, istenirse Marina'nın hüzünlü hikayesini anlatır. Karakterler, Ulrich'i Marina'nın Ireena Kolyana şeklinde yeniden doğduğuna ikna ederek, işkence gören ruhunu dinlendirebilir. Hayalet Ireena'yı canlı olarak görmeli fakat parçalanmış malikanenin sınırlarının ötesine geçemiyor.

Ulrich’in hayaleti tarafsız iyidir (neutral good). Tehdit edilirse ya da karakterler harap köşkte hazine aramaya başlarsa saldırır. Hayalet 0 vuruş puanına düşürülürse, 24 saat sonra yeniden şekillenir. Karakterler, dövüşte hayaleti alt etmeleri halinde değil, Ulrich’in ruhunu dinlendirirlerse hayaletten tecrübe puanı alırlar.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız Berez'de bir hazinenin gizlendiğini ortaya çıkarırsa, Ulrich’in hayaleti karakterleri hazinenin gerçek konumuna yönlendirerek kaybolurken şu kelimeleri söyler:

Batıya git. Malikaneden iki yüz adım ötede, aptallığıma ve aradığınız hazineye ait bir anıt var. "

Ulrich’in talimatlarını takip eden karakterler U5 alanına gelir.

KİLER

Konağın içinde moloz altında gömülü, sağlam bir mahzene inen taş bir merdiven. Tek bir karakter enkazı 4 saatte temizleyebilir ve birlikte çalışan birden çok karakter, zamanı orantılı olarak azaltabilir. Mahzen, harçlı taş duvarları, ahşap kirişlerle desteklenen 10 fit yüksekliğindeki tavanı ve 3 inç durgun suyun altında kalmış bir zemini olan 30 fit karelik bir odadır. Mahzende, Wizard of Wines şaraphanesinden iki düzine boş, çürümüş fıçı var. Her fıçı, Champagne du le Stomp olarak etiketlenmiştir.

BAHÇE

Yıkık konağın arkasındaki bahçeyi yabani otlar kaplamış. Uzun otların ve dikenli asmaların ardında, yakışıklı erkeklerin ve güzel kadınların çıplak heykelleri ve oyulmuş taş banklar gizlidir.

Dört dev zehirli yılan (***giant poisonous snakes***), bahçeye 10 feet kadar giren karakterlere saldırır.

KEÇİ ÇİTİ

Baba Lysaga keçileri yakalamıştır ve kanlarını uzun ömür ritüellerinde kullanır. Bu çitin içinde dokuz keçi (***goats***) bulunuyor. 50 insan kafatası, 10 fit aralıklarla çit direklerinin tepelerine yerleştirilmiş.

Çitte kapı yoktur ve Baba Lysaga, çite girip çıkmak için uçan kafatasını (bkz. Alan U3) kullanır. Karakterler, çitin bir kısmını sökerek veya zarar vererek keçileri serbest bırakmaya çalışırsa, çit direkleri üzerindeki kafatasları ulumaya başlar ve 1 dakika boyunca ulumaya devam eder. Raket, uçan kafatası ile gelen Baba Lysaga'yı çekiyor, 2 rauntta 20 inisiyatifli. Uluyan kafatasları ayrıca bataklıktaki yedi korkuluğu (***scarecrows***) da çeker (yukarıdaki "Bataklık Korkulukları" na bakın) Tüm korkuluklar için bir kez inisiyatif atın.

U3. BABA LYSAGA'NIN KULÜBESİ

Birisi bir zamanlar devasa olan bir ağacın kütüğü üzerine, harap ahşap bir kulübe inşa etmiş. Kütüğün çürüyen kökleri, devasa bir örümceğin bacakları gibi bataklıktan dışarı fırlıyor.

Kulübenin bir tarafının altında, havada süzülen bir devin, oyulmuş, baş aşağı kafatasının durduğu açık bir kapı görünüyor. Kulübenin kapısının yanında, saçaklardan çirkin süs eşyaları gibi sarkan iki demir kafes var. Her birinin içinde çok sayıda kuzgun var. Siz yaklaştıkça heyecanla ciyaklıyorlar ve kanatlarını çırpıyorlar.

Baba Lysaga (bkz. Ek D), başka bir yerdeki faaliyetlerle ilgili dışarı gitmediği sürece kulübesinin içindedir. Kuşların cıyaklamaları kulakları için bir müziktir, ancak gürültü yaklaşan birini duymasını imkansız kılar. Sadece U2 alanındaki kafataslarının uğultusu veya yakındaki dövüş sesleri ciyaklamalardan duyulabilecek kadar yüksek seslidir.

Her kafesin içinde eğer serbest bırakılırsa, Baba Lysaga ve korkuluklarına şiddetle saldıracak bir kuzgun sürüsü (***swarm of ravens***) vardır. Her kafes, Baba Lysaga’nın *arcane lock* büyülerinden biri tarafından kapalı tutulur ve açılması için bir knock büyüsü veya başarılı bir DC 20 Strength kontrolü gerekir. Bir karakter, hırsızlık araçları ve başarılı bir DC 20 Dexterity kontrolü ile kilidi açabilir.

DEV KAFATASI

Kulübenin yanında havada ters duran kafatası, Baba Lysaga'nın oyup bir araca dönüştürdüğü bir tepe devinin kafatasıdır. Baba Lysaga ona uçmasını emredinceye kadar havada asılı durur. 40 feet uçuş hızına sahiptir. Kafatasını başka kimse kontrol edemez. Kafatasının içindeki bir canlı, kafatasının dışından yapılan saldırılara karşı dörtte üçlük bir korumaya sahiptir. Kafatası, bir Orta boy yaratığı tutacak kadar büyük. AC 15, 50 can puanına ve zehir ve psişik (poison, psychic) hasara karşı bağışıklığa sahiptir.

KULÜBENİN İÇİ

Kulübenin bir kenarı on beş fit ve ahşap bir karyola, hasır bir dolap, ince bir gardırop, ahşap bir masa, bir tabure, pirinç bantlarla güçlendirilmiş varilin üstünde ahşap bir sandık ve kanla lekeli demir bir küvet dahil olmak üzere eski mobilyalarla dolu. Odanın ortasında, içinde küçük, melek gibi bir çocuğun oturduğu berbat ahşap bir beşik var. Beşik dışındaki tüm mobilyalar zemine cıvatalanmış. Beşiğin altındaki, yeşil ışık çürüyen döşeme tahtaları arasındaki çatlaklardan sızıyor.

Çocuk ve beşik, Baba Lysaga tarafından programlanmış bir illüzyon büyüsü kullanılarak yaratılan illüzyonlardır. Baba Lysaga çocuğu “Strahd” olarak adlandırır ve kendisini koruyucu bir anne olarak gördüğü için bu illüzyonu deliliği yüzünden yaratmıştır.

Kulübenin çürüyen döşeme tahtalarının altında, Baba Lysaga'nın Şarap Büyücüsü şaraphanesinden aldığı sihirli, yeşil parlayan mücevheri içeren 3 fit derinliğinde bir boşluk var. Bu mücevher, kulübeyi canlandırıyor (aşağıdaki "Özel Etkinlikler" bölümündeki "Sürünen Kulübe" bölümüne bakın). Döşeme tahtaları başarılı bir DC 14 Strength kontrolü ile kırılabilir veya parçalanabilir. Ayrıca karakterler yere 10 hasar vererek zemini delebilirler. Bununla birlikte, kulübe değerli taştan kolayca vazgeçmez (bkz. Ek D'deki "Baba Lysaga'nın Sürünen Kulübesi"). Cevher yok edilirse veya boşluktan çıkarılırsa, kulübe aciz hale gelir.

Baba Lysaga, kirli bornozları gardıropta ve çeşitli büyü bileşenlerini hasır dolapta tutar. Küvet, yaşlanmayı önlemek için ritüel olarak kanla yıkandığı yerdir (Ek D'deki “Baba Lysaga” bölümündeki “Anne Gecesi Hediyeleri” konusuna bakın). Karakterler uygun bir zamanda fark edilmeden kulübeye yaklaşırsa Baba Lysaga'nın yıkandığını görebilirler.

HAZİNE

Kulübedeki glyph of warding ile korunan tahta sandığı, bulmak için başarılı bir DC 17 Intelligence (Investigation) kontrolü gerektirir. Glif, tetiklendiğinde 5d8 gök gürültüsü (thunder) hasarı verir. Kapağı açmak, yok olana kadar savaşan dört sürünen pençeyi (***crawling claws***) serbest bırakır. Sandıkta ayrıca Baba Lysaga'nın yıllar boyunca ölü maceracılardan aldığı çeşitli eşyalar var:

• 1.300 gp

• Beş adet 500 gp’lik değerli taş

• Keskinlik yağı (*oil of sharpness*) içeren bir şişe

• İki büyü parşömeni (*mass cure wounds and revivify*)

• On tane (*+1 sting bullets*) içeren bir torba

• Bir dizi *pipes of haunting*

• Bir *stone of good luck*

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız burada bir hazinenin olduğunu ortaya çıkarırsa, diğer eşyalarla birlikte sandıktadır.

U4. KİLİSE BAHÇESİ

Sisin içinde, eski bir taş kilisenin boş kabuğunu görüyorsunuz; bu kilisenin kuzeyi, parçalanan demir bir çitle çevrilmiş eğimli mezar taşlarından oluşan bir mezarlık. Mezarlığın yarısı bataklığa gömülmüş.

Mezarlığa çürümüş tabutlar ve küflü kemikler gömülüdür. Gömülü kiliseyi keşfeden karakterler, bir minberin çürümüş kalıntılarını ve bataklıkta yarı batmış eski bir demir çanı, çökmüş bir kulenin kalıntıları arasında yatarken bulurlar.

U5. MARİNA ANITI

Strahd bu anıtı Marina'nın ölümünden sonra diktirdi. Anıt bataklıkta gizlidir ve bölgeyi iyice araştırmadıkça karakterlerin kendi başlarına bulmaları pek olası değildir. Yönetici Ulrich’in ruhunu huzura kavuştururlarsa (U2 bölgesine bakın), kaybolmadan önce onları bu konuma yönlendirir. Ulrich'in rehberliği olmadan, karakterler anıtın bulunduğu kareye girmeli ve o alanı aramalıdır. Bölgeyi 10 dakika arayan bir karakter, DC 15 Wisdom (Perception) kontrolü yaparak anıtı bulabilir. Anıt bulunamazsa, kontrol 10 dakika daha arandıktan sonra tekrar edilebilir.

Aşağıdaki kutulu metin, karakterlerin Ireena Kolyana ile tanıştığını varsaymaktadır. Yapmamışlarsa, ondan bahseden cümleyi okumayın.

Sisin içinde gizlenmiş, çevreleyen bataklıktan birkaç metre uzakta, her iki tarafta sadece on fit yükseklikte, entegre bir demir çitle çevrili yükseltilmiş bir kara parçası var.

Sis yüzünden gizli kalmış, çevredeki bataklığın birkaç metre ilerisindeki arazi parçasında bir yapı var, yerden üç metre yükseklikte, demir bir çitle çevrili. Arsanın ortasında, bir gülü tutan diz çökmüş köylü kızına benzeyen gerçek boyutlu bir taş anıt duruyor. Yüz hatları gri ve yıpranmış olmasına rağmen, Ireena Kolyana'ya çarpıcı bir benzerlik gösteriyor. Anıtın kaidesine oyulmuş bir yazıt var.

Kitabede şöyle yazıyor: Marina, sisler tarafından alındı.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkarırsa, anıtın altındaki bir boşlukta gizlenmiştir ve bu, başarılı bir DC 15 Strength kontrolü yapan biri tarafından kaldırılabilir veya kenara çekilebilir.

Karakterler anıtı tahrip ederse, şunu okuyun:

Vraklayan kurbağalar ve bıcır bıcır cırcır böcekleri sessizleşiyor ve çürümenin kokusu kuvvetleniyor. Şişmiş gri şekiller sisten çıkarken, çamur ve suyun içinden geçen ağır ayak seslerini duyuyorsunuz.

Anıtın batısındaki bataklıktan yedi şişkin insan cesedi kalkar. Bu yürüyen cesetler ilk görüldüklerinde 60 fit uzaktadır. Cesetler için sıradan insan (***commoner***) istatistiklerini kullanın, ancak yürüme hızlarını 20 fit'e düşürün ve onlara cezbe dilme ve korkma (charmed, frightened) koşullarına karşı bağışıklık verin. Bir ceset 0 can puanına düşürüldüğünde yarılıp açılır ve zehirli bir yılan sürüsü (***swarm of poisonous snakes***) içinden fışkırır, yılanlar açtır ve öldürülene kadar savaşırlar.

Karakterler hazineyi alıp kaçarak, yılanlar yüzünden şişmiş cesetleri kolayca geride bırakabilir.

U6. DİKİLİ DURAN TAŞLAR

Bir düzine yosun kaplı menhir, süngerimsi toprakta mükemmel bir daire oluşturuyor. Bu aşınmış taşların yüksekliği 15 ila 18 fit'e kadar değişiyor. Birkaçı, komşularıyla büyük bir sırrı paylaşacakmış gibi içe doğru eğilmişler. Temkinli görünen köylü bir kadın, en yüksek taşın arkasında saklanmış, boğumlu elinde paslı bir fener, diğerinde ise bir hançer var.

Kadın Muriel Vinshaw, bir ***Wereraven*** (bkz. Ek D) ve Martikov ailesinin arkadaşı (bkz. Bölüm 5 ve 12), Vallaki'nin bir sakini olan Muriel, Wereravens arkadaşları için Baba Lysaga hakkında casusluk yapıyor. Ancak, köyün dış mahallelerinde pusuya yatmayı tercih ederek köyden uzak duruyor. Karakterler konuşmasına izin verirse, Muriel onları Berez'in tehlikeleri konusunda uyarır ve aşağıdaki bilgileri onlara verir:

• Berez, uzun zaman önce nehir yükselip köyü sular altında bıraktıktan sonra terk edildi.

• Baba Lysaga adında kadim ve güçlü bir cadı köyün ortasındaki bir kulübede yaşıyor. Baba Lysaga, kulübesinde olmadığı zamanlarda dev bir kafatasının içinde uçuyor.

• Berez korkulukları, cadıların kontrolü altındaki cani yaratıklardır. Baba Lysaga'nın kulübesini çevrelerler ve bir uyarı sistemi olarak hizmet ederler.

• Baba Lysaga, korkuluklarını periyodik olarak Berez'in batısındaki bir şaraphane ve bağ olan Şarap Büyücüsü'ne saldırmaya gönderir. Cadı, şaraphane ve bağın sahibi ve işletmecisi olan Martikov ailesine düşman oldu.

• Cadı, birkaç dağ keçisini eski bir malikanenin kalıntılarının yakınında bir ağıla hapsetmiştir. (Muriel, Baba Lysaga'nın bu hayvanlarla beslendiğini varsayıyor.)

Muriel çatışmadan kaçınır ve saldırıya uğrarsa kaçar. Likantropik yapısını olabildiğince uzun süre gizler ve tanıdığı diğer Wereravens'i isteyerek anlatmaz. Baba Lysaga ile yüzleşmeye karar verirlerse karakterlere eşlik etmeye ikna edilemez. Ancak Muriel, Argynvostholt'un yıkık konağı (bkz. Bölüm 7) ve Yester Tepesi olarak bilinen antik mezarlık alanı (bkz. Bölüm 14) dahil olmak üzere maceracıların ilgisini çekebilecek yakınlardaki diğer yerleri gösterecek kadar Barovia'yı yeterince iyi tanıyor. Muriel, Yester Hill'deki druidler hakkında, özellikle de eski inançlarından şeytan Strahd'a ibadet etmek için nasıl geri döndükleri hakkında hikayeler duyarak büyüdü. Muriel, druidlerin zaman zaman dikili duran taş çemberini ziyaret ettiklerini bilir ve onlardan kaçınmak için elinden geleni yapar.

DİKİLİ TAŞ ÇEMBERİ

Bu menhir halkası, Balinok Dağları'ndaki en eski yapılardan biridir- Amber Tapınağı'ndan daha eski, Ravenloft Kalesi ve vadiye dağılmış çeşitli Barovian yerleşim yerlerinden çok daha eskidir. Menhirs, Eski kemik öğütücünün yakınında megalitleri oyan aynı antik halk tarafından yetiştirildi (bkz.Bölüm 6). Bu megalitleri gören karakterler, başarılı bir DC 10 Intelligence kontrolü ile bu taşlar ve burada düzenlenen menhirler arasındaki ilkel benzerlikleri fark edebilirler.

Daire 100 fit genişliğindedir ve menhirler düzenli aralıklarla duruyorlar. Kuzey, batı, güney ve doğudaki taşlar, üzerlerine farklı hayvanları temsil eden, yıpranmış glifler oyulmuş diğer sekiz taştan daha uzunlar. Küçük menhirleri inceleyen karakterler, üzerlerine oyulmuş şu hayvan şekillerini ayırt edebilir: ayı, geyik, şahin, keçi, baykuş, panter, kuzgun ve kurt.

Dikili duran taşlar büyülü değildir. Bununla birlikte, alana giren druid karakterler, güçlü tanrıların bir zamanlar bu yapıyı kutsadığını ve hala bir miktar gücü barındırdığını hissedebilirler. Ayrıca çemberin içindeki yaratıkların herhangi bir divination büyüsü tarafından hedef alınamayacağını veya scrying sensors aracılığıyla algılanamayacaklarını da hissedebilirler.

Çember, druid karakterlerin hissedemediği, ancak çemberin sınırları içinde Wild Shape özelliğini kullandıklarında keşfedebilecekleri başka bir özelliğe sahiptir. Çember içinde Wild Shape özelliğini kullanan herhangi bir druid, yeni formu için mevcut olan maksimum can puanı sayısını kullanır.

Örneğin, dev bir kartal şeklini almak için Wild Shape özelliğini kullanan bir druid karakter, bu formdayken 44 (4d10 + 4) can puanına sahip olacaktır.

Kendi takdirinize bağlı olarak, çemberin zaman içinde unutulmuş başka tuhaf özellikleri olabilir. Muriel, çevrenin geçmişiyle ilgili bir şeyler bilmesine rağmen, onun özelliklerinden habersizdir.

ÖZEL ETKİNLİK

Karakterler Berez harabelerini keşfederken aşağıdaki özel olaylardan birini veya ikisini birden kullanabilirsiniz.

SÜRÜNEN KULÜBE

Baba Lysaga, Şarap Büyücüsü bağından çalınan sihirli bir değerli taşı kullanarak kulübesine bir yaşam büyüsü kazandırdı. Karakterler diğer karşılamaları yenmişlerse, kulübeye, hareketlenmesini ve saldırmasını emreder. Bu olursa, şunu okuyun:

Kulübenin altındaki dev kökler canlanır ve kendilerini bataklıktan dışarı çıkarırlar. Kulübe ve kökler yalpalar ve inler, yürürken çatlayan, yoluna çıkan her şeyi ezen bir kütle haline gelir.

Baba Lysaga’nın sürünen kulübesi (bkz. Ek D) Baba Lysaga’nın talimatları dışında başka kimsenin talimatlarını dikkate almayan ağır bir yapıdır. Yok olana kadar veya onu canlandıran değerli taş çıkarılana veya yok edilene kadar savaşır.

Baba Lysaga, karakterlerin değerli taşı elde etmesini engellemek için elinden gelen her şeyi yapar, eğer engelleyemese kulübe aciz (incapacitated) kalır.

Kayıp Savaş Alanı

Bu olay, karakterler harabeleri terk ettikten sonra Berez'in kuzeyine giderken meydana gelir.

Savaş sesleri duyuyorsunuz, ancak sis o kadar yoğunlaştı ki, herhangi bir yönde altmış fitten ötesini zar zor görebiliyorsunuz. Aniden, sisler alanda at sırtında hücum eden askerlerin biçimini alıyor. Şeytan boynuzlu miğferler giyen, zırhlı, mızrak taşıyıcılarıyla savaşmaya başlıyorlar. Savaş sırasında düşen her asker, solan sislere dönüşüyor. Yüzlerce asker, çığlıklar ve metalin metale çarpa ses fırtınaları arasında çarpışıyorlar.

Karakterler bu hayaletimsi savaş alanında zarar görmeden ilerleyebilirler ve etraflarındaki sisli formlara zarar veremezler. Askerlerin, amblemleri veya nişanları karakterlerin ayırt edebilecekleri kadar sağlam değiller, ancak her iki ordunun da insan olduğu açık.

Karakterler Argynvostholt'u henüz keşfetmediyse (bölüm 7), ekleyin:

Gök gürültüsü gibi bir kükreme duyuyorsunuz ve saniyeler sonra, gümüş sisten yapılmış dev bir ejderha tepeden süzülerek düşman askerlerini güçlü kanatlarının her çırpışıyla dağıtıyor. Uzun, sürüngen kuyruğu, ejderhaya siste bir alan açarken, üstünüzdeki havayı ikiye böler ve sizin vadiye bakan karanlık bir konağın kısa bir görüntüsünü görmenize olanak verir.

Ejderha, askerler gibi zararsız bir hayalettir. Karakterlerin gördüğü konak Argynvostholt'tur.

BÖLÜM 11: VAN RİCHTEN KULESİ

Strahd'ın Ravenloft Kalesi'ni büyütmek için çalıştırdığı adamlardan biri Khazan adında bir baş büyücüydü. Kale üzerindeki çalışmaları tamamlandıktan sonra Khazan, Barovian vadisine çekildi ve Baratok Gölü'ndeki küçük bir adada kendisi için bir kule inşa etti. Bazı mühendislerin ve işçilerin yardımıyla, adayı yakındaki kıyıya bağlayan toprak ve çakıl bir geçit de inşa etti.

Yaşlılık yıllarında Khazan, Amber Tapınağını ziyaret etti (bölüm 13) ve bir Lich olmanın sırrını keşfetti. Kulesine döndü ve dönüşümünü gerçekleştirdi. Birkaç yıl sonra, Strahd bir vampir olduktan sonra Khazan, Barovia'nın hükümdarlığı için Strahd'a meydan okumak düşüncesiyle Ravenloft Kalesi'ni ziyaret etti. Bunun yerine, Khazan'ı şaşırtacak şekilde Strahd, onu sihir meselelerinde danışman olarak hizmet etmeye ikna etti. Strahd'a tavsiyede bulunmadığı zamanlarda, Lich, ruhunu Strahd'ın sınırlarının ötesine sihirli bir şekilde yansıtmanın bir yolunu bulma umuduyla zamanının çoğunu Amber Tapınağında geçirdi. Çabaları başarısız oldu ve Khazan kendini yok etti. Kalıntıları Ravenloft'un yer altı mezarlarında gömülüdür.

Khazan’ın kulesi asırlardır boş duruyordu, öyle de görünüyordu ve üzerine uzun zaman önce yerleştirilen büyülü önlemler olmasaydı, ihmalin ağırlığı altında çökecekti. Son zamanlarda kule, Barovia'yı keşfetmek için bir üs olarak kullanan efsanevi vampir avcısı Rudolph van Richten tarafından ele geçirildi. O zamandan beri Vallaki kasabasına taşındı ve orada saklandı.

Vampir avcısının koruyucusu Ezmerelda d’Avenir, akıl hocasını ararken onun ayak izlerini takip etti ve kulede yaşamaya başladı. Ancak karakterler geldiğinde orada değildir.

KULEYE YAKLAŞMAK

Svalich Ormanı, bir zamanlar kuleye çıkan yolu yuttu. Şimdi geriye sadece geniş bir çamurlu patika kaldı.

Puslu ormanlar ve kayalık uçurumlarla çevrili soğuk bir dağ gölüne geliyorsunuz. Yoğun sis, karanlık, durgun sularda geziniyor. Patika, göl boyunca yüz metre kadar uzanan, üzerinde taş bir kule bulunan düz, bataklık bir adaya uzanan çimen kaplı bir geçitte sona eriyor. Kule eski ve zayıf düşmüş, çökmekte olan iskeleler, duvarı ikiye bölen büyük bir yarık tarafında sıkışmış. Duvarları destekleyen payandaların üzerine tünemiş, eski griffon heykellerinin, kanatları ve yanları yosunla kaplanmış.

Kulenin girişine yakın bir yere, üzeri çamurlu, tepesi yuvarlak bir vagon park edilmiş.

Kule 80 fit yüksekliğindedir. Dört seviyeye (her biri 20 fit yüksekliğinde) ve çoğunlukla sağlam kayrak kiremit çatıya sahiptir. İkinci, üçüncü ve dördüncü katlarda 6 inç genişliğinde, 3 fit uzunluğunda ve 1 fit kalınlığında ok yarıkları vardır. Kulenin en üst katı, altındaki katlardan daha çıkıntılı ve ok yarıklarına ek olarak pencere kutuları da var.

Payandaların tepesindeki yosunlu grifonlar dekoratif heykellerden başka bir şey değildir.

KHAZAN’IN BÜYÜ DRENAJI

Khazan kulesini korudu, böylece tek başına yakınında veya içinde büyü yapabilirdi. Etki, kuleye ortalanmış ve ondan her yöne 5 fit kadar uzanan antimajik (antimagic field) bir alanla aynıdır. Etki, Khazan tarafından yaratılan sihirli tuzaklar ve yapılar için geçerli değildir, buna alan V2'deki kule kapısındaki tuzak, V4 bölgelerindeki golemler ve V7 alanındaki animasyonlu zırh kıyafeti dahildir.

**Van Richten geri döndü, yaşlı aptal. Benden saklanmaya çalışıyor, ama onu bulacağım. Onunla tartışacak çok şeyimiz var. -Strahd von Zarovich**

Kule Alanları

Aşağıdaki alanlar, 170. sayfadaki Van Richten'in kulesi haritasındaki etiketlere karşılık gelir.

V1. EZMERELDA’NIN SİHİRLİ VAGONU

Ezmerelda’nın vagonu kulenin önüne park edilmiş durumda. Karakterler vagonu araştırırsa, şunu okuyun:

Çamur katmanlarının altında, bu vagonu taze bir mor boya kaplıyor ve tekerlekleri süslü altın süslemelere sahip. Her köşeden pirinç bir fener sarkıyor ve kırmızı perdeler her iki tarafta da mezar taşı şeklindeki bir pencereyi kaplıyor. Çelik bir asma kilit, üzerinde "Uzak durun!" Yazan ucuz bir ahşap tabelanın asılı olduğu arka kapıyı sabitlemiş.

*Detect magic* ile incelendiğinde, vagon bir sihir büyüsü (aura of conjuration) havası yayar. Vagonda *identify* büyüsü yapan bir karakter, onu çalıştırmak için gereken komut kelimelerini öğrenir.

Sürücü koltuğunda oturan ve komut kelimesini ("Drovash") söyleyen herkes, sihirli bir şekilde vagona bağlanan ve ondan ayrılamayan bir çift yarı-gerçek çekici atı (draft horses) çağırır. Atlar ve vagon 30 fitlik bir hıza sahiptir ve atlar sürücünün basit komutlarına kulak verir. Sürücü, ikinci bir komut kelimesi (“Arvesh”) ile atlar gönderilebilir. Atların büyüsü bozulabilir (DC 15) ancak zarar verilemez.

Vagonun alt kısmında gizli bir tahta kapak var, bu vagonun altına giren ve DC 13 Wisdom (Perception) kontrolünde başarılı olan bir karakter tarafından tespit edilebilir. Kapak vagona açılır ve içerideki tek güvenli yol budur.

BUBİ TUZAĞI

Kapının iç kolunun çevresinde bir tel vardır ve tel, vagonun tavanından sarkan bir simyacı ateşi şişesine (flask of alchemist’s fire) bağlanmıştır. Kapı açıldığında, şişe düşer ve patlar ve vagonun iç duvarları boyunca süs eşyaları gibi tellerden sarkan yüz simyacı ateşi şişesini tutuşturur.

Patladığında vagonun 30 fit yakınında bulunan bir yaratık, DC 12 Constitution kurtarma atışında başarılı olmalı, başarısız bir kurtarmada 55 (10d10) ateş (fire) hasarı veya başarılı bir kurtarmada yarısı kadar hasar almalıdır. Vagonun içindeki veya 5 feet içindeki yaratıklar, kurtarış atışında dezavantaja sahiptir. Vagon, patlamayla paramparça olur ve vagon içeriği (aşağıdaki “Hazine” ye bakın) de yok edilir.

Vagonun içindeki bir karakter, tuzağı otomatik olarak tespit eder (yetenek kontrolü gerekmez) ve başarılı bir DC 10 Dexterity kontrolü ile onu devre dışı bırakabilir. Tuzağı devre dışı bırakmaya yönelik başarısız bir girişim onu ​​tetikler.

HAZİNE

Vagonun iç kısmında şu öğeler bulunur:

• Bir battleaxe tutan pençe izleriyle kaplı ahşap bir gövde, Flail, Morningstar, Light Crossbow, 10 gümüş Crossbow Bolts

• Üç takım kaliteli giysi, iki takım gezgin kıyafeti, birkaç çift ayakkabı, alacalı bir maske ve üç peruk içeren dar bir gardırop

• Bir tırmanıcı kiti, kılık değiştirme seti, şifacı seti ve zehirleyici seti (climber's, disguise, healer's, poisoner's kit)

• Altın telli bir lir (50 gp değerinde)

• İçinde beş tavuk yumurtası bulunan bir tavuk ve gümüş ibrik tutan yontulmuş ahşap bir kafes (100 gp değerinde)

• İpeğe sarılmış tarokka kartlarından oluşan bir deste (bkz. Ek E) içeren küçük bir ahşap kutu

• Bir dizi bakır tencere ve tava (50 gp değerinde)

• Üç set kelepçe

• Kürek

• Sabah Lord’unun altın kutsal sembolünü (100 gp değerinde) içeren tahta bir sandık, üç şişe kutsal su, üç şişe parfüm, iki şişe antitoksin, 50 metrelik kenevir ipi, bir kül kutusu, bir çelik ayna, keskinleştirilmiş bir tahta kazık ve bir dürbün

• İki scroll (major image and remove curse)

• Bir Barovia haritası (bu maceranın Barovia haritasında işaretlenen tüm konumları gösterir)

• van Richten’in günlüğünden kömürleşmiş bir sayfa (Ek F'de oyunculara ‘‘Rudolph van Richten’i” göster),

V2. KULE KAPISI

Demirden yapılmış kule kapısının, görünürde tutamakları veya menteşeleri yok. Kapının ortasında büyük, kabartmalı bir sembol var- birbirleri ile bağlantılı bir dizi çizgi etrafına sekiz çubuk figür yerleştirilmiş. Kapının üstündeki lentoya oyulmuş bir kelime: Khazan.

Oyunculara sağdaki kapı sembolünü gösterin. Kapı sihirli bir şekilde kitlidir ve tuzaklıdır ve kapının üzerindeki sembol tuzağı devre dışı bırakmanın anahtarıdır. Normalde kapının kilidi büyü ile açılabilir fakat, kulenin büyü boşaltma sisteminin etkisiyle yapılan büyüler etkisiz hale getirilir (bölümün başındaki “Khazan'ın Büyü Drenajı” na bakın).

Tuzağı devre dışı bırakmadan kapıya dokunan bir canlı, şimşeklerin kuleyi sarmasına neden olur.

Kulenin dışında ve 10 fit yakınında bulunan herhangi bir yaratık, DC 15 Dexterity kurtarma atışında başarılı olmalıdır; metalden yapılmış bir zırh giyiyorsa dezavantajla atar, başarısız bir kurtarmada 22 (4d10) yıldırım hasarı veya başarılı bir kurtarmada yarı kadar hasar alırsa. Etki devam ettiği sürece, yıldırım alanına turunda ilk girdiğinde veya turuna burada başlayan herhangi bir canlı, 22 (4d10) yıldırım hasarı alır. Yıldırım 10 dakika sürer.

Bu tuzak üçüncü kez tetiklendiğinde, sihir başarısız olur ve kulenin çökmesine neden olur. Kulenin içindeki her yaratık, çöktüğünde 132 (24d10) ezilme (bludgeoning) hasarı alırken, kulenin 20 fit yakınındakiler DC 15 Dexterity kurtarma atışında başarılı olmalı veya düşen enkazdan 44 (8d10) ezilme (bludgeoning) hasarı almalıdır. Çökme sadece kuleyi yok etmekle kalmıyor, aynı zamanda V7 alanındaki hareketli zırh (animated armor) da dahil olmak üzere içeriğinin çoğunu yok ediyor. V7 alanındaki tahta sandık (ve içindeki kesik kafa) sağlam kalır, ancak bulmak için 1d8+2 saat moloz kazılması gerekir. V4 bölgesindeki kil golemler hasar görmemiş ancak enkaz yığınlarının altına gömülmüş durumda. Karakterler enkazı araştırmak için harcadıkları her saat, kazara bir çılgın kil golemini (a berserk clay golem) ortaya çıkarma şansları yüzde 10'dur.

KAPIYI AÇMA

Kapıya kabartma olarak işlenmiş her çubuk figürünün kolları farklı şekilde konumlandırılmıştır- dirsekleri yukarı veya aşağı bükülmüş ya da doğrudan yana doğru açılmış. Kapının 5 fit yakınında duran bir yaratık, sekiz sopa figürünün hepsinin kol pozisyonlarını uygun sırayla taklit etmek için bir eylem kullandığında, tuzak devre dışı kalır ve kapı, paslı menteşelerde 10 dakika boyunca açık kalır. Kapıdaki sembolün çizgileri doğru sıralamayı ortaya koymaktadır. Dans (yani çubuk sembollerin taklidi) iki yoldan biriyle yapılabilir; bir yaratık, iki uç noktasından birinden başlayarak çizgilerin yolunu izlemelidir. Sekansın tamamlanması için sekiz set kol pozisyonunun tümü tekrar olmadan gerçekleştirilmelidir.

Kol pozisyonları sıra dışı yapılırsa, kapının 30 metre yakınında sihirli bir şekilde genç bir mavi ejderha (young blue dragon) belirir ve görebildiği tüm yaratıklara saldırır. Ejderha onlara saldırırken karakterler kapıyı açmaya çalışabilir. Ejderha, 0 can puanına düşürülürse veya karakterler kapıyı açarsa kaybolur.

VESTİBÜL

Kapının ötesinde, V4 alanını gizleyen yırtık pırtık bir perdeye sahip 5 fit karelik bir giriş kapısı var. Dışarıya açılan demir kapı bu taraftan güvenle açılabilir. Açık tutulmadığı sürece 1 dakika sonra sihirli bir şekilde kapanır.

V3. KÖHNE İSKELE

Çürüyen ahşap kirişler, en ufak bir esinti ile inleyen ve gıcırdayan iskeleyi destekliyorlar. Bir dizi merdiven ve platform, üçüncü kattaki kuzeybatı duvarında bir deliğe açılıyor.

İskele 200 kilodan fazla ağırlığı destekleyemez. Eğer çökerse, üzerinde duran herhangi biri yere 20 fit düşerek, düştüğü her 10 fit başına 1d6 ezilme (bludgeoning) hasarı alır ve enkazdan ek 2d6 delici (piercing) hasar alır. İskelenin altındaki bir yaratık, DC 13 Dexterity kurtarma atışında başarılı olmalı veya düşen enkazdan 14 (4d6) ezilme (bludgeoning) hasarı almalıdır.

V4. KULE, BİRİNCİ KAT

Kaldırım taşlı zemin enkazla dolu ve birkaç eski sandık doğu duvarının yanında duruyor. Güneydeki yırtık bir perde, kule girişini kısmen kapatıyor.

Zeminin ortasındaki beş fit karelik bir girinti, çürümüş ahşap tavandaki benzer boyuttaki bir delikten uzanan gergin demir zincirlere bağlı dört makarayı içeriyor. Zincirlerin yanında duran dört uzun kil heykel var.

Dört heykel, saldırıya uğradıklarında kendilerini koruyan kil golemlerdir (***clay golems***). Aksi takdirde tek amaçları zincirleri çekerek asansörü çalıştırmaktır. Zincirler, normalde dördüncü katta duran 5 fit karelik bir ahşap platforma bağlanır.

Bir yaratığın asansörü kullanmak istediği anlaşılırsa, golemler platformu indirir ve ardından yaratığın belirttiği seviyeye yükseltir. Yukarıdan verilen emirleri de dikkate alırlar. Yalnızca asansörü kaldırmak ve indirmekle ilgili komutlara uyarlar.

Asansör yolculuğu konforlu değildir. Platform, tur başına 5 fit yükselir veya alçalır ve hareketleri sarsıntılıdır. Tek bir golem bile yok edilse, kalan golemler artık asansörü çalıştıramaz ve saldırıya uğrayana kadar hareketsiz kalırlar.

Bu odadaki sandıklar boş.

V5. KULE, İKİNCİ KAT

Toz ve örümcek ağları normalde boş olan bu odayı dolduruyor, ahşap zemini kötü bir şekilde çürümüş ve kısmen çökmüş durumda.

Odanın ortasında zeminde ve tavanda 5 fit karelik bir delik ve her köşeye yakın paslı bir zincir var. Zincirler, kulenin asansör mekanizmasının bir parçasıdır (bkz. Alan V4). Merkez şaftı çevreleyen 5 fit kare zemin bölümleri zayıftır. Her 5 fitlik bölüm 150 pound destekleyebilir; daha fazla ağırlık, bölümün çökmesine neden olur ve bu bölümde duran canlılar zemin kata 20 fit düşer.

V6. KULE, ÜÇÜNCÜ KAT

Zaman ve bakımsızlık bu odayı neredeyse yok etmiş, kuzeybatı duvarında bir yarık ve duvarlarda sümüksü siyah küf oluşmuş. Ahşap zemin tamamen çürümüş ve yer yer dökülmeye başlamış.

Odanın ortasında zeminde ve tavanda 5 fit karelik bir delik ve her köşeye yakın paslı bir zincir var. Zincirler, kulenin asansör mekanizmasının bir parçasıdır (bkz. Alan V4). Merkez şaftı çevreleyen 5 fit kare zemin bölümleri zayıftır. Her 5 fitlik bölüm 50 pound destekleyebilir; daha fazla ağırlık, bölümün çökmesine neden olur ve bu bölümde duran herhangi bir yaratık, 40 fitlik zemin kata düşerek, ikinci kata inerken kırılır.

V7. KULE, DÖRDÜNCÜ KAT

Aşağıdaki katlardan farklı olarak, bu oda da yakın zamanda birileri kalmış ve her ne kadar yer pis ve küf kokuyor olsa da rahat bir yatak, uyumlu sandalyeli bir masa, parlak duvar halıları ve büyük bir demir soba ve onu beslemek için bol miktarda odun da dahil olmak üzere birçok konfora sahip. Işık, ok yarıklarının yanı sıra kırık panjurlu kir kaplı pencerelerden içeri giriyor. Odada bunların dışında ayakta bir zırh ve tahta bir sandık bulunuyor.

Eski ahşap kirişler, bir şekilde sağlam kalan kule çatısının ağırlığı altında eğilmişler. Kirişlere monte edilmiş, etrafına kulenin asansör platformunu destekleyen demir zincirler asılan kasnaklar var.

Van Richten bu odada birkaç ay geçirdi ve Strahd von Zarovich hakkında bir ömür boyu sürecek araştırmaları gözden geçirdi- onları hafızasına kazıdıktan sonra bu araştırmaları sobada yaktı. Günlüklerini de yaktı. Ezmerelda, akıl hocasının planına veya nerede olduğuna dair bir ipucu bulma umuduyla odayı aradı. Burada bulduğu şeyler arasında, rulo yapılmış bir Barovia haritası ve van Richten'in günlüğünden alıp arabasına sakladığı yanmış bir sayfa var.

Ayakta duran zırh, bir hareketli zırhtır (***animated armor***). Birisi 10 fit yakınındayken komut kelimesini ("Khazan") söyleyinceye kadar hareketsizdir (incapacitated), bunun üzerine zırh onu etkinleştirenin komutlarını takip eder. Denetleyicisinden yeni bir talimat almadan 24 saat geçerse, canlandırılmış zırh, birisi onu yeniden etkinleştirene kadar yetersiz (incapacitated) kalır. 0 can puanına düşürülürse, zırh parçalara ayrılır ve yok edilir.

Bir lavanta aroması, kilidi açık ve açılması güvenli olan tahta sandıktan yayılır. Yan adlı insan Vistana'nın kopmuş kafasını içeriyor. Eti mumsu bir cilde sahiptir ve sihirli yağlarla mumyalanmıştır. Kafasına speak with dead ile bir konuşma yapılırsa (bu, kulenin büyülü drenaj etkisinden uzakta bir yere götürülmelidir), Yan, klanından çaldığı için sürüldüğünü açıklar. Rictavio adlı bir yarı elf ozan (bard), Yan'a karnaval vagonu ile bir gezinti teklif etti. İkili birkaç gün birlikte seyahat ettiler, ancak birlikte geçirdikleri zamanlar gergindi. Rictavio'nun Barovia'ya giden bir yol aradığı netleşince Yan, Rictavio'nun evcil maymununun yanı sıra vagonu da çalmaya çalıştı, ancak Rictavio ona üstün geldi ve kılıcını boğazına geçirdi.

Yan'ın kafasını koruyan sihirli yağlar, speak with dead etkisi altındayken yaptığı konuşmaları hatırlamasına izin verir. Rictavio, Barovia'nın Vistani'si hakkında sorular sormak için iki kez kafa ile speak with dead büyüsü ile konuştu. Yan, yarı elfin Vistani'lere zarar vermeyi planladığına inanıyor ve karakterlere halkını uyarmaları için yalvarıyor. Vücudunun nerede olduğunu bilmiyor.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız burada bir hazinenin olduğunu ortaya çıkarırsa, zırh takımının arkasındaki duvarda gizlenmiş dar bir bölmede. Zırh etkinleştirilirse ve hazineyi geri alması emredilirse, taşları duvardan çekerek arkasındaki hazineyi ortaya çıkarır.

Karakterler kuleyi yıktıysa (bkz. Alan V2), enkazda 1d8+2 saat aradıktan sonra hazineyi bulurlar. Aramaya harcadıkları her saat için, çökmeye dayanıklı bir kil golemini (bkz. Alan V4) yanlışlıkla ortaya çıkarma şansı yüzde 10'dur. Çöken kuleden hiçbir hasar almayan golem, yok edilinceye kadar çılgına dönüyor ve saldırıyor.

ÖZEL ETKİNLİK

Karakterler Van Richten Kulesi'ni keşfederken aşağıdaki özel etkinliklerden birini veya ikisini birden kullanabilirsiniz.

SÜRÜ SALDIRISI

Karakterler Ezmerelda’nın vagonunu havaya uçururlarsa, kulenin etrafındaki yıldırımları harekete geçirirlerse veya kulenin çökmesine neden olurlarsa, yapıtın sesi vadide, Krezk’e kadar batıda ve Vallaki’ye kadar doğuda yankılanır. Kargaşa, 1 saat sonra gelen bir sürü kurtadamın (***werewolves***) dikkatini çekiyor.

Kurt adamlar, Van Richten Kulesi'nin batısındaki Svalich Ormanı'na uğrar. Geçit yoluna erişimi keserek adada avlarını tuzağa düşürmek umuduyla kurt şeklinde koşarak gelirler.

Avın başında, 90 can puanına sahip kurt adam (***werewolf***) Kiril Stoyanovich yer alıyor. Ona eşlik eden altı normal kurt adam (***werewolves***) ve dokuz kurt (***wolves***) var. Kurt halindeyken kurtadamlar sıradan kurtlardan ayırt edilemez. Ya kurt formunda kalırlar ya da melez form alırlar.

Karakterler "Sisteki Kurt Adamlar" macera kancasıyla Barovia'ya çekildiyse, bu karşılaşma, Unutulmuş Diyarlar'daki yerleşim yerlerini terörize eden kurtadam sürüsü ile karakterler arasındaki doruk noktasına ulaşmayı temsil ediyor. Kurt adamlar kulenin sihirli savunmaları olduğunu biliyorlar, bu yüzden temkinliler. Kiril, son bir hesaplaşma için karakterleri dışarıya çekmeye çalışır, ancak karakterler büyü yapmaya veya kuleden uzak mesafeli saldırılar yapmaya başlarsa sürüsünü ormana çeker.

GELİŞTİRME

Yakalanan bir kurt adam, sürü tarafından kaçırılan çocukların nerede olduğunu açıklamaya zorlanabilir. Batıda bir mağarada tutuluyorlar (bkz. Bölüm 15, "Werewolf ini").

EZMERELDA'NIN İNZİVA YERİ

Ezmerelda d’Avenir (bkz. Ek D) Ravenloft Kalesi'nde Strahd'la karşılaştıktan ve canını zar zor kurtardıktan sonra Van Richten Kulesi'ne geri döner. Vallaki'nin dışındaki Vistani kampından çalınan bir binicilik atının sırtında gelir (bölüm 5, bölge N9).

Ezmerelda, vagonundaki silah cephaneliğinin onu vampirin gazabından korumaya yeteceğini umuyor. Karakterler vagonu havaya uçurduysa, anlaşılır bir şekilde sinirlenir ve kuleye gelir. (Kule kapısındaki tuzağı atlamanın püf noktasını biliyor.) Kule de yıkıldıysa, karakterler açıkça en iyi hayatta kalma umudu olmadığı sürece ortalıkta gözükmez.

Ezmerelda’nın Strahd ile savaşından sonra yalnızca 30 can puanı kaldı. Karakterlerin sunduğu her türlü iyileştirmeyi nezaketle kabul eder.

GELİŞTİRME

Bu andan itibaren Strahd yeni bir hedefe ulaşır: Ezmerelda d'Avenir'i öldür. Strahd, Vistani casuslarının kendilerinden birini öldürmeyi istemeyeceğini bilerek, Ezmereldayı bulmasına ve öldürmesine yardımcı olmaları için, Svalich Ormanı'ndaki druidlere ve kurt adamlara, ayrıca Barovia'nın yerleşim yerlerinde saklanan insan casuslarına ve vampirlere güveniyor. Strahd kendisinin ve karakterlerin birlikte çalıştığını öğrenirse, Ezmerelda'nın onlara eşlik edeceğini umarak karakterleri Ravenloft'a davet eder. Karakterler davetlerini Strahd'ın casuslarından biri tarafından gönderilen bir mektup şeklinde alır. Karakterler mektubu açıp okursa, oyunculara Ek F'deki "Strahd'ın Daveti" çalışma kağıdını gösterin. Karakterler kaleye doğru giderse, yolda tehdit edici rastgele karşılaşmaları olmaz.

BÖLÜM 12: ŞARAP BÜYÜCÜSÜ

Şarap, Barovialıların can damarıdır. Onlara kalan tek zevklerden biridir. Onsuz, birçok Barovialı son umutlarını da yitirir ve mutlak umutsuzluğa kapılır.

Vistani'ler genellikle uzak ülkelerden şarap getirmelerine rağmen, nadiren paylaşırlar. Bu nedenle, Barovia'nın şarabının çoğu tek bir kaynaktan gelir: Şarap Sihirbazı şaraphanesi ve üzüm bağı.

Şarap Büyücüsü, adı tarihe gömülmüş bir büyücü tarafından kuruldu. Sihirbaz, her biri bir çam kozalağı büyüklüğünde olan üç sihirli mücevher oluşturdu ve onları zengin vadi toprağına dikti. Bu "tohumlar", tatlı, dolgun üzümler üreten sağlıklı üzümlerin oluşmasına neden oldu. Strahd'ın laneti Barovia'ya yerleştikten sonra bile, mücevherler asmaların ve üzümlerinin karanlığa yenik düşmesini engelledi.

Strahd, ailenin sadakatinin bir ödülü olarak şaraphaneyi ve bağı asil Krezkov ailesine miras bıraktı. Daha sonra Krezkovlar ile Martikov ailesi arasında düzenlenen bir evlilik, arazinin bir Martikov soyuna geçmesine yol açtı. Şaraphane ve üzüm bağına o zamandan beri Martikovlar bakmaktadır. Bir noktada, Martikov ailesine her yere yayılmış olan likantropi bulaştı. Şu anki patrik Davian Martikov, çocukları ve torunları gibi bir Weraven'dir.

Wereravenler, Barovia halkına ne kadar iyi geldiğini bilerek şarabı Barovian tavernalarına ücretsiz olarak sağlıyorlar.

Şaraphane üç şarapla tanınır: sıradan Mor Grapemash No. 3, biraz daha iyisi Red Dragon Crush ve en güzeli Champagne du le Stomp. On yıl önce, bağın sihirli mücevherlerinden biri kazılarak çalındı ​​ve sonuç olarak, şaraphane en iyi mahsulü olan şarabı üretemez hale geldi. Mücevhere ne olduğunu kimse bilmiyor, Davian Martikov’un ortanca oğlu Urwin (bkz. Bölüm 5, bölge N2), Urwin mücevherin çalındığı gece nöbet tuttuğu için kayıptan sorumlu tutuluyor. Davian, Urwin'in nişanlısıyla vakit geçirme için görevinden kaçtığına inanıyor ve o zamandan beri iki adamın araları iyi değil. Urwin bugüne kadar babasının suçlamalarını kesin bir şekilde reddetti.

**Hayvan olmaktan çekinilecek bir şey yok, çünkü bu her insanın gerçek doğasıdır. Biz taç takıp kadehlerden içmek zorunda değiliz. -Strahd von Zarovich**

Davian'ın sefaletine ek olarak Wereravenler, Baba Lysaga'nın korkuluk yapılarının sık sık saldırılarını savuşturuyorlar. Üç hafta önce, böyle bir saldırı sırasında, başka bir mücevher bulundu, kazıldı ve alındı. Davian, Baba Lysaga'nın elinde olduğuna inanıyor (bkz. Bölüm 10, bölge U3).

Davian’ın inancı doğru. Bu mücevher, daha önce sihrin bağın sağlığının kaynağı olduğundan şüphelenen ancak kaynağını bilmeyen Baba Lysaga için şanslı bir keşifti. Bu büyük keşfin ardından bile Baba Lysaga, korkuluklarını şaraphaneye göndermeye devam ediyor ve Weraravenler’i kötü bir komşu gibi düşmanlaştırıyor.

Beş gün önce, kötü druidler üçüncü ve son mücevheri çaldılar ve Yester Hill'e taşıdılar (bölüm 14). Weraravenler, geri almayı umarak Yester Hill'de bir karşı saldırı başlattı, ancak işe yaramadı. Druidler ve onların Blightlar’ı likantroplardan daha güçlü olduklarını kanıtladılar.

İki gün önce, druidler bir Blight sürüsü ile geri döndüler ve Davian’ın ailesini şaraphaneden uzaklaştırdılar. Ayrıca fermantasyon fıçılarını da zehirlediler ve şaraphanede sadece birkaç şişe ve fıçı içilebilir şarap bıraktılar.

Karakterler Martikov'ların şaraphaneyi geri almalarına yardım etmeyi başarsa bile, vadideki şarap üretimi bağ ölürken eninde sonunda duracaktır. Karakterler, yalnızca sihirli mücevherleri toplayarak ve onları toprağa yeniden yerleştirerek, Barovialıların karanlık ve sefil gecelerde onları rahatlatmak için şarapsız kalmamasını sağlayabilir.

BAĞA YAKLAŞIRKEN

Eski Svalich Yolu'nun bir kolu bağa çıkar.

Karakterler bu yola yaklaşırsa, şunu okuyun:

Yarım mil sonra, yol, orman boyunca kıvrılan çamurlu bir patikaya dönüşüyor, ağaçlar bitene kadar kademeli olarak azalıyor ve sis örtülü bir çayır ortaya çıkıyor.

Patika ikiye ayrılıyor. Bir dal batıya vadiye doğru ilerliyor ve diğeri güneye karanlık ormanlara gidiyor. Kesişme noktasındaki ahşap bir tabela batıyı işaret ediyor ve üzerinde "Üzüm Bağı" yazıyor.

Karakterler patikada batıya bağa doğru giderse, şunu okuyun:

Hafif bir yağmur çiselemeye başlıyor. Boyanmamış çitler, görkemli bir binaya doğru güneye doğru dönmeden önce, genişleyen bir bağın kuzeyinden geçen yolunu aralıksız takip ediyor.

Sis, sanki bir hayaletmiş gibi düzgünce sıralanmış üzüm asmaları arasında dönüyor. Bir çok yerde, üzümleri çekmek için kullanılan ip saplı yarım varilleri görüyorsunuz.

Patikanın kuzeyinde büyük bir ağaç standı var. Koyu renkte pelerin ve kukuletalı bir adam ağaçların kenarında durarak sizi çağırıyor.

Çağıran figür, bağın kuzeyindeki koruda saklanan dokuz Wereravenden (LG erkek ve dişi insanlar) biridir. Karakterler gizlenmiş figürü görmezden gelir ve şaraphaneye doğru devam ederse, Wereravenler mesafelerini korur ve ne olacağını görmek için bekler.

MARTİKOV AİLESİ

Karakterler pelerinli figüre doğru ilerlerse, diğer Wereravenler ağaçların arasından çıkar ve onları insan formunda selamlar. Koyu deri yağmurluklar ve kukuletalar giyiyorlar.

Bunlardan biri, şaraphane ve bağın şu anki sahibi, yaşlı ve şüpheci bir adam olan Davian Martikov. Karakterlere güvenene kadar çalınan mücevherler hakkında hiçbir şey söylemiyor ama onlara kötü druidlerin ve Blightlar’ın şaraphaneye saldırdığını ve ailesini ormana sığınmaya zorladığını söylüyor.

Karakterler, şaraphaneyi işgalcilerden kurtarırsa Davian minnettar olur. Ancak o zaman onlara bağın üç sihirli "tohumunun" çalındığını söyler. Onları, her biri meşale kadar parlak yeşil bir ışık içeren çam kozalağı boyutunda ve şeklindeki mücevherler olarak tanımlar. Barovia'nın iyiliği için, karakterlerin Berez'e (U bölgesi) ve Yester Tepesi'ne (Y bölgesi) gidip iki mücevheri almalarını istiyor. Üçüncü mücevhere ne olduğu hakkında hiçbir fikri yok.

Davian’ın grubu aşağıdaki kişileri içerir:

• Davian

• Adrian, en büyük oğlu

• Elvir, en küçük oğlu

• Stefania, yetişkin kızı

• Stefania’nın kocası DagTomescu

Beşi de Tüy Muhafızları'nın üyeleridir (bkz. Bölüm 5, bölge N2). Ayrıca Stefania ve Dag’ın dört çocuğu var: Claudiu adında genç bir oğul, Martin ve Viggo adında iki genç erkek ve Yolanda adında bir kız bebek. En küçük üç çocuk savaşamaz; erkeklerin her biri 7 can puanına sahip Weraravenler ve Yolanda, 1 can puanına sahip bir insandır (henüz başka formlara dönüşemiyor).

Karakterler şarap almak için üzüm bağına gelirse, Adrian yükleme iskelesinde (W2 alanı) üç fıçı ve ayrıca mahzende (alan W14) üç fıçı ve birkaç şarap şişesi olduğunu söyler. Hala mayalanmakta olan daha fazla şarap var (W9 bölgesi).

ŞARAPHANEYE YAKLAŞIRKEN

Karakterler şaraphaneye doğru devam ederse, şunu okuyun:

Üzüm bağının ortasında yer alan şaraphane, çok sayıda girişi olan iki katlı eski bir taş bina. Her duvarı kaplayan kalın sarmaşıkları ve çatı hattı boyunca demir çitleri bulunuyor. Bu özellik, zemin kattaki açık bir yükleme iskelesinde bitiyor.

Şaraphanenin doğu tarafına, yükleme iskelesinin yanına, daha yeni inşa edilmiş ahşap bir ahır var. Şaraphanenin batısında çökmekte olan bir kuyu ve ahşap bir ek bina var.

Karakterler şaraphaneye ulaştığında şunu okuyun:

Etrafınızda ölü asmaların hışırtısını duyuyorsunuz. Bağdan insan olmayan şekiller çıkıyor, sis ve yağmurun içinden geçerken uzuvları çıtırdıyor.

Çevredeki bağdan otuz **Needle Blight** (beşli altı grup halinde) çıkar ve karakterlere ve şaraphaneye doğru ilerler. Blightlar ilk görünür olduklarında 120 fit uzaklıktadır ve 30 fitlik yürüme hızlarına sahiptirler. Karakterler ya şaraphanenin içinde barikat kurabilir, böylece Blightlar’ın iğne darbelerini uzak tutabilirler ya da durup savaşabilirler. Dışarıda kalırlar ve savaşırlarsa, şaraphanenin içinden gelen Druidler ve Blightlar, aşağıda gösterilen turlarda savaşa katılır.

|  |  |
| --- | --- |
| **Tur** | **Yaratıklar** |
| 3 | 1 **Druid** ve 24 **Twig Blight** (W9 alanından) |
| 4 | 1 **Druid** ve 5 **Needle Blight** (W14 alanından) |
| 5 | 1 **Druid** ve 2 **Vine Blight** (W20 alanından) |

W16 bölgesinde gizlenen Druid bir Gvhhias asası taşıyor (bkz. Ek C). Asa yok edilirse, 300 fit mesafedeki tüm Blightlar anında kaybolur ve ölür.

ŞARAPHANE ALANLARI

Aşağıdaki alanlar, sayfa 175'teki şaraphane haritasındaki etiketlere karşılık gelir.

W1. AHIRLAR

Martikovlar burada iki çekici at (***draft horses***) tutuyor ve onları şarap vagonlarını çekmek için kullanıyor.

W2. YÜKLEME İSKELESİ

Yükleme iskelesine park edilmiş bir vagonda, askı içine yerleştirilmiş üç fıçı var. Batı, güney ve doğu duvarları boyunca yükseltilmiş ahşap bir geçit uzanıyor. Tavandaki bir delikten, halatlar ve kancalar sarkan bir yükleme vincinin tahta kolunu görüyorsunuz.

Mahzendeki (W14 alanı) şarap fıçıları, rampaya yuvarlanır (alan W12), üst kattaki vince doğru (alan W16) ardından yukarıdan vagonun içine indirilir. Boş variller vagonun arkasından dışarı yuvarlanırlar ve W9 alanında saklanır. Vagondaki üç fıçıda 3 numaralı Mor Grapemash bulunur.

Güney kapısı zorla açılmış ve aralık kalmış. Barikat yapılabilmesine rağmen, tamir edilene kadar düzgün bir şekilde kapatılamaz.

W3. FIÇI YAPIM ATÖLYESİ

Duvarları aletlerle kaplı atölyenin zemininde düzgün yığınlar halinde demir ve ahşap şeritler duruyor. İki çalışma masası doğu duvarına yerleştirilmiş.

Şarap fıçıları burada yapılır. Kuzey kapısı içeriden engellenmiştir.

W4. VARİL DEPOSU

Bu odayı sıra sıra yeni varil dolduruyor. Güneybatı köşesinde dar bir taş merdiven yukarı doğru kıvrılıyor.

Odada on üç boş varil var.

W5. VERANDA

Kaldırım taşlı bir verandada, içleri üzüm suyuyla lekelenmiş, 1,5 metre çapında üç ahşap küvet var. Her küvetin yan tarafına cıvatalanmış kısa bir merdiveni ve altına sıkıştırılmış bir toplama kabı var.

Verandanın arkasında büyük bir sürgülü ahşap çiftli kapı ve biraz ötesinde normal büyüklükte bir ahşap kapı var.

Taş sütunlar ve kemerler üst katı destekliyor.

Bu veranda, bağdan gelen üzümlerin meyve suyuna dönüştürüldüğü yerdir. Sürgülü ahşap kapılar içeriden zincirle kapatılmış ve daha küçük olan kapı içeriden kilitlenmiş. Başarılı bir DC 20 Strength kontrolü ile kapı kırılabilir.

W6. KUYU

40 fit derinliğindeki, yuvarlak şekilli kuyu, sık aralıklarla örülmüş ve taşlarını yosunlar kaplamış.

W7. DIŞ EV

Kapısına küçük bir hilal oyulmuş bu harap ahşap evin saçaklarından mis kokulu bitkiler sarkıyor.

Evin içinde bir sürpriz yok.

W8. DEPOLAMA

Bu deponun duvarlarını boş kancalar kaplıyor. Güneydeki raflarda büyük boy tabanlı, birkaç çift lekeli ahşap sandalet bulunuyor. Bu odanın iki kapısı da açık. Batıdaki demir dirseklerle donatılmış ve dışarıdaki yağmura açılıyor. Yanında, yerde beş fit uzunluğunda ahşap bir kiriş duruyor.

Şaraphaneden kaçmadan önce, Wereravenler burada depolanan deri yağmurluklarını aldılar, ancak verandada üzüm ezerken giydikleri tahta sandaletleri geride bıraktılar (alan W5).

Zemindeki ahşap kiriş, dış kapıyı kilitlemek için kullanılabilir.

W9. FERMANTASYON VARİLLERİ

Fermente olmuş şarabın zengin kokusu, her biri sekiz fit genişliğinde ve on iki fit yüksekliğinde dört devasa tahta fıçının hakim olduğu bu büyük, iki katlı odayı dolduruyor. Odanın ortasındaki ahşap bir merdiven, balkon seviyesindeki, dört pencere bulunan ve güney duvarına tutunan üç metre yüksekliğindeki ahşap balkona çıkıyor. Balkonun altında duvara yaslanmış eski, boş fıçılar ve yanlarında yakılarak yazılmış "Şarap Büyücüsü" logoları var. Balkon, batı ve doğu duvarları boyunca, şaraphanenin üst katına açılan kapıya kadar beş feet kadar uzanır. Bu yan balkonların altında, bazıları açık olan birkaç kapı var. Eğimli tavanın altında, çok sayıda kuzgunun sessizce toplandığı kalın kirişler uzanıyor. Sizi büyük bir ilgiyle izliyorlar.

Kirişlerin üzerinde dört kuzgun sürüsü (***swarms of ravens***) tünüyor ama hiçbir koşulda karakterlere saldırmıyorlar.

Dışarıya çekilmedikleri sürece, yirmi dört ***Twig Blights*** ve bir ***Druid*** (NE dişi insan) de mevcuttur. Eğer buradalarsa, şunu okuyun:

Balkon gıcırdıyor, dikkatinizi en batıdaki fıçıya eğilmiş, içine bir şişe yoğun bir şurup döken yabani görünümlü bir figür çekiyor. Hayvan derisinden yapılmış bir elbise ve keçi boynuzlu bir başlık takmış ve saçları uzun ve dağınık. Aniden yerde bir şeylerin sallandığını görürsünüz. Dallardan oluşan küçük bir yaratığa benziyor. Merdivenlerin altındaki saklandığı yerden hareket ediyor ve en doğudaki fıçının arkasında kayboluyor.

Dört kap, üzüm suyunun diğer malzemelerle karıştırıldığı ve şaraba dönüştürüldüğü fermantasyon varilleridir. En doğudaki fıçı, arkada bölünerek Twig Blights'ın geçebileceği 6 inç genişliğinde, 6 fit yüksekliğinde bir açıklık oluşturmuş. Yirmi dört Twig Blight'ın tamamı fıçıda gizlenmiş ve komut verildiğinde ortaya çıkmaya ve saldırmaya hazırdırlar. Fıçı içindeyken, fıçı dışından kaynaklanan saldırılara karşı tam koruma sağlarlar.

Druid, fermantasyon fıçılarını zehirliyor. En batıdaki üç fıçı, toplam yirmi varili doldurmaya yetecek kadar zehirli şarap içerir. Zehirli şarabı içmek, zehir iksiri (potion of poison) içmekle aynı etkiye sahiptir. Bir fıçıya antitoksin dökmek, zehri etkisiz hale getirir ama aynı zamanda şarabın tadını da bozar. Bir fıçıya *purify food and drink* büyüsü yapmak, şarabı bozmadan zehri etkisiz hale getirir.

Druid, hayvan derisi elbisesi ve boynuzlu başlığının yanı sıra insan dişlerinden kolye takıyor. Karakterler Druid'e saldırırsa, Twig Blightslar’ı çağırır. Bu olduğunda, kuzgun sürüleri (swarms of ravens) kirişlerden iner ve Blightlar’a saldırmaya başlar. Her sürü, turunun her birinde bir Twig Blight'ı parçalar.

Kuzey duvarındaki (W5 alanına açılan) sürgülü ahşap kapılar içeriden zincirle kapatılmıştır. Asma kilidin anahtarı ofiste (W20 alanı) bulunabilir.

W5 alanına giden tek kapı, W2 alanına açılan tek kapı gibi içeriden kapatılmıştır.

W10. CAM ÜFLEME ATOLYESİ

Güney duvarındaki kirli bir pencere, bu odaya loş ışığın girmesine izin veriyor. Burada, etrafta yatan aletlerden, güney duvarı boyunca yeni üflenmiş cam şişelerle dolu tahta raftan, güneybatı köşesine yerleştirilmiş ocak ve yanında duran kum fıçısından anlaşılacağı üzere, şarap şişeleri üretiliyor. Yeraltına bir merdiven iniyor ve bununla şişe rafı arasında parmaklıklı bir kapı duruyor.

Merdivenler W13 alanına iniyor. Rafta duran şişelerin etiketleri yoktur. Doğu kapısı içeriden engellenmiş.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkarırsa, kum fıçıya gömülüdür. Fıçıyı boşaltmak ya da kumları kazmak, bir çeke gerek kalmadan hazineyi ortaya çıkarır.

W11. SPİRAL MERDİVEN

Bu tarette, taştan bir döner merdiven var. Dış duvardaki pencereler ışığın girmesine izin veriyor.

W12. RAMPA

Bu taretin, mahzenden üst katlara doğru kıvrılan eğimli, ahşap bir zemini var. Yerdeki çizikler, varillerin rutin olarak rampada yukarı ve aşağı yuvarlandığını gösteriyor.

Spiral rampa, şaraphanenin üç seviyesini birbirine bağlar. Şaraphaneyi ele geçiren şeytani Druidler, seviyeler arasında hareket etmek için bu rampayı kullanır.

W13. ARKA MERDİVEN

Bu yeraltı merdiveninin duvarlarını kalın yosun kaplıyor. Basamakların dibinde, kuzey duvarına yerleştirilmiş kemerli ahşap kapılı bir sahanlık var.

Bu merdiven, W10 ve W14 alanlarını birbirine bağlar.

W14. ŞARAP MAHZENİ

Şaraphanenin en parlak döneminde, şarap mahzeni sevkiyatı bekleyen fıçılarla doluydu, ama o günler çoktan geride kaldı.

Ahşap sütunlar ve kirişler, beş fit kalınlığında bir tuğla duvarla ikiye ayrılan bu buz gibi mahzenin on fit yüksekliğindeki tavanını destekliyor. Zemini ince bir sis kaplıyor. Mahzenin her yarısında, şarap rafı olarak iki katlı sekiz fit uzunluğunda ahşap bir bölme bulunuyor. Batı rafı boş duruyor, ancak doğudakinin yarısı şarap şişeleriyle dolu.

Dışarıya çekilmedikleri sürece, mahzenin doğu kısmında beş ***Needle Blight*** ve bir ***Druid*** (NE erkek insan) pusuda beklemektedir. Karakterler mahzenin o kısmına girdiklerinde buradalarsa, okuyun;

Doğu şarap rafının arkasında bir şey hareket ediyor. Deliklerin arasından yarım düzine insansı figürü görüyorsunuz, bir tanesi boynuzlu. Bir büyünün sözlerini mırıldanan çatallı bir ses duyuyorsunuz.

Druid, şarap rafının arkasından ilk turunda, mahzende ki şarap şişelerinin 1d20+10'unu paramparça eden bir *thunderwave* büyüsü yapar.

Druid daha sonra Needle Blightlar’a saldırmasını emreder.

Kiler kuzey duvarına yaklaştıkça belirgin şekilde soğur. Mahzenin doğu kısmındaki bu duvarın karşısında, her bir fıçının yan tarafına işlenmiş Mor Grapemash No, 3 içeren üç buzlu fıçı durmaktadır. Mahzenin batı yarısındaki kaldırım taşlı zemininde tek bir şişe Mor Grapemash No. 3 yerde duruyor.

Mahzenin doğu yarısındaki şarap rafında kırk şişeler bulunur ve bunların etiketleri, şarabın Red Dragon Crush olduğunu gösterir.

Şarap mahzeninin iki yarısı arasındaki gizli bir kapı, dondurucu soğuk bir geçide girmek için itilerek açılabilir (alan W15).

W15. KAHVERENGİ KÜF

Karakterler gizli kapıyı açarlarsa okuyun;

Gizli kapıyı iterek açmak biraz çaba gerektiriyor ve ardından bir soğuk hava patlamasıyla karşılanıyorsunuz. Karanlık bir tünel on beş fit boyunca uzanıyor ve arkasında sığ bir mağara bulunan kemerli bir yolla son buluyor.

Bir ışık kaynağına sahip olan karakterler, kemerli yolun etrafındaki duvarları, zemini ve tavanı ve ilerideki mağarayı kaplayan kahverengi küf görebilirler. Bu alanda büyüyen, şarap mahzenini serin tutan, on parça kahverengi küf (brown mold) vardır (Dungeon Master's Guide'ın "Adventure Environment" bölümlerindeki "Dungeon Hazards" bölümüne bakın). Karakterler, mesafelerini korudukları sürece küften korunurlar.

W16. VİNÇ YÜKLEME ALANI

Bu oda, ortasında 3 metrelik bir deliği olan ahşap bir zemine sahiptir. Deliğin üzerinden tahta bir vinç geliyor. Tepesinde dağınık saçlı, çürümüş dişleri ve kanla kırmızıya boyanmış derisi olan bir adam var. Siyah bir daldan yapılmış boğumlu bir asayı sallar ve size bireyler söylüyor.

Adam, köşeye sıkıştığı zaman savaşan bir ***Druid*** (NE erkek insan). Aksi takdirde yükleme iskelesinde (W2 alanı) vagonun üzerine atlayarak kaçmaya çalışır. Daha sonra şaraphanede saklanacak bir yer arar. Druidic'i anlayan bir karakter sözlerini tercüme edebilir; "Doğa her hevesime boyun eğiyor, çünkü vampirin asası bende!" Batı duvarının kuzey köşesindeki gizli bir kapı, yatak odasına (alan W17) geçmek için çekilerek açılabilir.

HAZİNE

Druid, şaraphanedeki ***Blightlar’ı*** yok etmek için kullanılabilecek bir *Gukhias* asası (bkz. Ek C) kullanır.

W17. ANA YATAK ODASI

Bu yatak odası normalde Davian Martikov'a aittir ancak şu anda kızı Stefania ve damadı Dag tarafından minik kız bebeklerini büyütürken kullanılmaktadır.

Bu odada, baş kısmı dev bir kuzguna benzer şekilde oyulmuş bir yatak bulunmaktadır. Yatak ile kapı arasındaki zemini yumuşak siyah bir halı kaplıyor. Güney duvarının köşelerinin, aralarındaki duvarda iki ince gardıroba asılı, kilise duvarlarına asılan işli örtülere benzer örtüler var. Duvar halısının altında iyi bir işçilikle oyulmuş sallanan bir beşik duruyor. Kuzeyde bir pencerenin altında sade bir masa ve sandalye var. Diğer mobilyalar arasında ahşap bir sandık ve ahşap çerçeveli bağlı olmayan bir ayna bulunuyor.

Gardıroplardan birinde Stefania’nın elbiseleri, diğerinde Dag’ın kıyafetleri var. Masa, geçtiğimiz yüzyıldaki şarap sevkiyatlarını kaydeden manifestolar tutuyor. Son kayıtların üstünkörü bir incelemesi, hemen hemen tüm gönderilerin aşağıdaki konumlara yapıldığını ortaya koymaktadır:

• "BV" (Barovia köyündeki Blood of the Vine tavernası)

• "BW" (Vallaki kasabasındaki mavi su hanı)

• "K" (Krezk)

• "VİSTANİ"

En eski kayıtları kontrol eden karakterler, "S" (Strahd) için de girişler bulur.

Tahta sandık kilitlidir ve anahtar, karyola direklerinden birindeki bir bölmede gizlidir. Yatağı arayan bir karakter, karyola direklerinden birinin üzerindeki bir düğmenin gevşek olduğunu ve çıkarılabileceğini fark ederek içindeki bölmeyi bulur. Sandığın içeriği aşağıdaki "Hazine" bölümünde anlatılmıştır.

Doğu duvarının kuzey köşesindeki gizli bir kapı, yükleme vincine (alan W16) erişmek için itilerek açılabilir.

HAZİNE

Sandığın içinde 50 gp, 270 ep (her biri Strahd von Zarovich'in profilli resmi ile damgalanmış elektrum madeni para) ve 350 sp. Kapakta gizli bir bölme, başarılı bir DC 15 Wisdom (Perception) kontrolü ile bulunabilir. İçinde altın madalyona güzel bir kadının (Davian'ın ölen karısı Angelika) bir portresi resmedilmiş (25 gp değerinde) yanı sıra beş adet 50 gp değerli taş içeren bir kese vardır.

W18. MUTFAK VE YEMEK ODASI

Bu odada sekiz sandalye ile çevrili dikdörtgen bir masa, L şeklinde bir dolap ve tavandan tabana dolap kilerleri bulunuyor. Kilerin yanında küçük bir demir soba var.

Dolapta bulaşık ve yemek kapları bulunur.

Kilerde yemek pişirme malzemeleri ve şaraphane malzemeleri var.

W19. UYKU ALANLARI

Bu odada iki çift ranza bulunmaktadır. Batı duvarının karşısında benzer dört ayaklı dolaplar var.

Davian, Adrian ve Elvir en batıdaki odada uyuyor. Claudiu ve iki erkek kardeşi, birkaç oyuncağın etrafa saçıldığı en doğudaki odada uyuyor. Oyuncaklardan biri, bir çocuğun tahta sallanan atına benziyor gibi görünüyor, ancak atın vahşi gözlerle siyah olması ve yelesinin, kuyruğunun ve toynaklarının olması gereken yere turuncu alevler boyanması dışında. Ahşap kabusa oyulmuş "Beucephalus" adı ve daha küçük harflerle "Eğlenceli Değilse, Blinsky Değildir!" sloganı vardır.

Ayaklı dolaplarında kıyafet ve kişisel eşyalar bulunur, ancak hiçbiri değerli değildir.

W20. MATBAA

Bu odanın kapısı açık.

Bu odada bir masa, bir sandalye, uzun bir ahşap dolap ve odanın kuzey ucunun çoğunu kaplayan garip bir mekanizma var.

Odada iki ***Vine Blight*** ve bir ***Druid*** (NE dişi insan) başka bir yere çekilmedikçe buradadırlar, eğer buradalarsa, şunu okuyun:

Üç yaratık görüyorsunuz. Biri insan gibi görünür, ancak o kadar kir ve çamurla kaplıdır ki, kesin olarak bilmek zor.

Saçları dallarla dolu ve yüzü bir yosun örtüsüyle kaplanmış. Dolabın içindekileri karıştırıyor ve gelişigüzel bir şekilde yere fırlatıyor. Standının arkasında tamamen ölü asmalardan oluşan iki yaratık var.

Druid ve Vine Blightlar ölümüne savaşır.

Kabinin içinde bir sicim ilmeğine asılı bir anahtar var. Anahtar, veranda (W5 alanı) ve fermantasyon varillerinin (W9 alanı) arasındaki sürgülü kapılardaki asma kilidi açar,

Kuzey duvarının yanında duran cihaz, Davian Martikov'un şarap şişesi etiketlerini yapmak için kullandığı bir matbaa. Mürekkep şaraptan yapılır ve parşömen parçaları ve tutkal kavanozları ile birlikte kabindeki şişelerde saklanır.

ÖZEL ETKİNLİK

Karakterler şaraphaneyi mevcut tehdidinden kurtardıktan sonra aşağıdaki özel etkinliklerden birini veya her ikisini de kullanabilirsiniz.

ŞARAP TESLİMATI

Martikovları hak ettikleri yerlerine geri getirdikten sonra, karakterler onlardan Mavi su hanına (bölüm 5, bölge N2), Vallaki'nin dışındaki kamptaki Vistaniler'e (bölüm 5, bölge N9) veya Krezk'in yöneticisine şarap götürmelerini isteyebilirler. (Bölüm 8, alan S2). Minnettar Davian, oğullarına hemen görevi verir. Elvir Martikov atları korurken Adrian Martikov kalan üç şarap fıçısını mahzenden çıkarır ve vagonun üzerine koyar. Adrian ve Elvir, teslimatı kendileri yaparlar, ancak partinin refakatini memnuniyetle karşılarlar. Karakterler koruma görevi için gönüllü değilse Davian Martikov, güvenliğini sağlamak için şarap vagonu ile birlikte gitmelerini önerir.

Karakterler vagona eşlik ederse, gidilen her mil için rastgele bir karşılaşma olup olmadığını kontrol edin. Vagon ayrıca, vagonu veya karakterleri tehdit eden her şeye saldırmak için iki kuzgun sürüsü (***swarms of ravens***) tarafından izleniyor.

GELİŞTİRME

Karakterler, Tüy Muhafızlarının veya Vistaniler'in sahip olduğu çok ihtiyaç duydukları bir hazine karşılığında altı fıçı şarabı takas edebilir (bkz. Bölüm 5, N2q ve N9i alanları) veya duvarlarla çevrili Krezk köyüne girmek için kullanabilirler (bölüm 8).

WİNTERSPLİNTER SALDIRILARI

Karakterler şaraphaneyi terk ederse ve Wintersplinter ile uğraşmadan tekrar geri dönerlerse (14. bölümdeki "Druidlerin Ritüeli" bölümüne bakın), muazzam ***Tree Blight*** (bkz. Ek D), üzüm bağını tahrip etmek ve şaraphaneyi yok etmek için Yester Hill'den gönderilir.

Karakterler, ayaklar altına alınmış üzüm bağlarını ve şarap imalathanesini harabe halinde bulmaya gelir. Wintersplinter’ın izleri güneydeki patikada açıkça görülüyor. Yolları takip eden karakterler, kötülük yavaş yavaş Yester Hill'e geri dönerken Wintersplinter'ı yakalarlar.

Martikovlar katliamdan kıl payı kurtulur ve Vallaki'deki Mavi Su Hanına kaçarlar (bölüm 5, bölge N2). Davian Martikov, şaraphanenin kaybıyla yıkılır ve şaraphanenin yıkımıyla ilgili haberler kasabaya yayılırken, Vallaki'deki moral tüm zamanların en düşük seviyesine iner.

GELİŞTİRME

Wintersplinter'ın saldırısından üç gün sonra, Baba Lysaga (bkz. Bölüm 10, bölge U3) Berez'den yedi korkuluğu (***scarecrows***) gönderir ve Wereravenler'i geri dönmekten caydırmak için bağda pozisyon almalarını emreder. Bu korkuluklar, bağları geçen veya harap olmuş şaraphaneye yaklaşan herkese saldırır.

BÖLÜM 13: AMBER TAPINAĞI

İki bin yıldan daha uzun bir süre önce Balinok Dağları'na Amber Tapınağını iyi karakterli (good-aligned) büyücülerden oluşan gizli bir topluluk inşa etti. Yakaladıkları kötü kalıntıları (ölü kalıntıları, kötü niyetli varlıklar) ve topladıkları yasak bilgi birikimini içerecek bir kasaya ihtiyaçları vardı. Tapınağı, zamanın sonuna kadar dünyanın geri kalanından gizli tutacağına güvendikleri bir sırlar tanrısına adadılar. Ne yazık ki bir tanrının iradesi bile büyücüler için, diğer kötü yaratıkların tapınağın yerini öğrenmesini engelleyemezdi. Büyücüler, sırlarının kötülerin eline düşmesini önlemek için tapınağı kendileri korumak zorunda kaldılar. Tapınağa hapsedilen şeytani güçler, sonunda büyücüleri yozlaştırarak onları birbirlerine düşürdüler.

Exethanter adında kötü bir baş büyücü (archmage) tapınağa geldiğinde büyücüler ölmüş veya gitmişlerdi. Tapınağın muhafazalarını aştı, kehribar içinde hapsolmuş bir cüppe ile konuştu ve bir lich olmanın sırrını keşfetti. Dönüşümünden sonra, lich Exethanter tapınağı ele geçirdi ve eski savunucularının kafataslarını emri altındaki Flameskull'lara çevirdi. Sonra Exethanter tapınağı gözetlemeyi, kötü sırlarını saklamayı değil, onları açıkça paylaşmaya başladı. Bu arada tapınağın içindeki kötülükler birbirini besleyerek güçlenmeye başladı.

Strahd ölümsüzlük arayışıyla tapınağa geldiğinde, Exethanter onun bir kader adamı olduğunu hissetti. Tapınaktaki kötü güçler çok daha güçlü bir şey hissettiler: Kendilerini gölgede bırakan bir karanlık. Strahd bu kötü kalıntılarla iletişim kurdu ve onlarla bir anlaşma yaptı. Strahd daha sonra kardeşi Sergei'yi öldürdüğünde, bu anlaşma kanla mühürlendi. Strahd bir vampire dönüştü ve Karanlık Güçler topraklarını bir hapishaneye çevirdi.

Strahd, yeni sihir öğrenmek ve kaderinden kaçmanın bir yolunu bulmak için birkaç kez tapınağa geri döndü, ancak Karanlık Güçlerin ondan vazgeçmeye niyeti yok. Bu son yıllar, bedeni ve zihni parçalanan Exethanter için zor oldu. Lich, zayıfladı ve unutkan oldu. Artık adını veya büyülerini hatırlamıyor. Yalnızca Strahd'ın alanını yaratan Karanlık Güçlerin tapınakta doğduğunu ve bu varlıkların Strahd'ın temsil ettiği kötülükten beslendiğini bilir. Strahd, onları ayakta tutan karanlıktır.

Tapınağı ziyaret eden karakterler büyük bir kötülüğün varlığını hissedebilirler. Tapınağa hapsedilen karanlık kalıntılar, gerçek kalplerinde gizlenen kötülüğün tadı karşılığında onlara sırlar ve hediyeler sunarak onları yozlaştırmaya çalışacaklar.

AŞIRI SOĞUK

Amber tapınağı, Ghakis Dağı'nın karlı yamacında oyulmuş soğuk ve karanlık bir yerdir. Kompleks boyunca sıcaklık -10 derece Fahrenheit (-23 santigrat derece). Dungeon Master's Guide'ın "Adventure Environments,” bölümlerindeki “Weather" bölümünde açıklandığı gibi, ısı kaynakları, soğuk hava teçhizatı veya onları koruyacak sihire sahip olmayan karakterler aşırı soğuğun etkilerine maruz kalır. Kasimir Velikov (bkz. Bölüm 5, Bölge N9a) partide ise, sıcaklık yüzüğü onu aşırı soğuğun etkilerinden korur.

**Bu kadar çabuk "ölüm" olarak anılmayacaktım. Ölümle bir anlaşma yaptım, bir kan paktı. —Strahd'ın Bazıları**

TAPINAĞIN ALANLARI

Aşağıdaki alanlar 182 ve 190. sayfalardaki Amber Tapınağı haritalarındaki etiketlere karşılık gelir.

Tapınaktaki tüm kapılar, demir menteşeler ve aksesuarlar ile yarı saydam kehribar bloklardan yapılmıştır. Aksi belirtilmedikçe, tapınaktaki ok yarıkları 5 inç genişliğinde, 4 fit uzunluğunda ve 1 fit kalınlığındadır.

X1. TAPINAĞIN DIŞ GÖRÜNÜŞÜ

Karlar içinde çakıllı bir yol, Tsolenka Geçidi'nden kuzeye ki tapınağa doğru ilerlerken dağın yamacına tırmanıyor. Karakterler bu yolun sonuna geldiğinde şunu okuyun:

Yol, bir kar örtüsünün altında kayboluyor, ancak sizi, ilerideki dağın yamacına oyulmuş bir tür tapınağın cephesini görecek kadar uzağa götürüyor. Yapının önü elli fit yüksekliğinde ve yirmi fit yüksekliğinde heykeller içeren altı girintiye sahip. Her heykel, tek bir kehribar bloğundan oyulmuş ve yüzsüz, kukuletalı bir figürü tasvir ediyor, elleri bir dua hareketiyle birbirine bastırılmış. En içteki iki heykelin arasında, aşağıya inen bir merdivenle yirmi fit yüksekliğinde bir kemer var.

Kehribar heykeller hasara karşı dayanıklıdır. Birine uzun süre bakmak izleyiciyi huzursuz eder.

X1A. DAR FİSSÜR

Tapınağın cephesinin batısındaki dağın yamacında iki fit genişliğinde, on fit yüksekliğinde ve on beş fit derinliğinde bir boşluk yaratan doğal bir yarık var. Uzak bir odadan gelen ışığı görüyorsunuz ve oradan gelen insan seslerini duyabiliyorsunuz.

Fissür, X15 alanına götürür. Karakterler dışarıda çok gürültü çıkarırsa o bölgedeki yaratıklardan biri rahatsızlığı araştırmaya gelir.

X2. GİRİŞ

Karakterler, heykeller arasındaki kemerli geçitten geçerse, şunu okuyun:

Buzlu basamaklar, duvarlarında ok yarıkları olan, zamanla harap olmuş bir koridorla on fit iniyor. Koridorun ötesinde geniş, mezar gibi bir karanlık yatıyor.

Salon X1 ve X4 alanlarını birbirine bağlar. Ok yarıklarının arkasındaki odalarda (X2a ve X2b alanları) koruma yoktur.

X2A. BEKÇİ ODASI

Bu boş oda gizli bir kapının arkasında duruyor. Tavan 10 feet yüksekliğindedir. Doğu duvarına iki ok yarığı oyulmuştur.

X2B. BEKÇİ ODASI

Bu oda gizli bir kapının arkasında yer almaktadır.

Bu 10 feet yüksekliğindeki yirmi fit karelik odanın batı duvarına iki ok yarığı oyulmuştur. Kuzeydoğu köşesinde mavi bir büyücü cüppesi giyen ve göğsünde bir asa tutan bir iskelet var.

İskelet, donarak ölen bir büyücünün kalıntılarıdır. Tehdit oluşturmaz.

HAZİNE

İskelet bir *wand of secrets* asasını kavrıyor.

X3. BOŞ KIŞLA

Yirmi fit karelik bu soğuk odanın zeminini paramparça olmuş ahşap parçalar kaplıyor.

Bu odaların her birinin tavanı 10 feet yüksekliğindedir. Muhafızların ranzalarından geriye kalan tek şey tahta parçaları.

Her odanın bir duvarına yerleştirilmiş gizli bir kapı, arkasındaki X2a veya X2b alanına ulaşmak için çekilerek açılabilir.

X4. YUKARDAN BAKIŞ

Yirmi fit genişliğindeki siyah mermerden, paramparça bir korkuluğu olan balkon, geniş bir tapınağa bakıyor. Balkonun her iki ucundaki siyah mermer merdivenler, tapınak tabanına doğru otuz fit iniyor. Tonozlu tavan, balkonun otuz metre yukarısında. Duvarlar ve tavan kehribar bir sırla kaplanmış, kasvetli bir altın parıltı veriyor. Balkonun batı ucunda bir çitli kehribar kapı, kapalı duruyor. Doğuda benzer bir kapı açık duruyor.

Pasif Wisdom (Perception) puanı 12 veya daha yüksek olan herkes tapınağa bakan duvarlardaki ok yarıklarını fark eder (bu ok yarıkları hakkında daha fazla bilgi için X8 ve X17 alanlarına bakın). Karakterlerin ışık kaynağı varsa veya görüşleri 90 fit veya daha fazla ise, tapınağın en ucunda (alan X5a) büyük, yüzü olmayan bir heykeli görebilirler.

Doğudaki açık kapı X6 alanına götürür. Batıdaki çift kapılar X15 alanına açılıyor. Batı kapılarını dinleyen karakterler, ileriden aksi insansı sesler duyarlar ama ne söylediklerini anlayamazlar.

X5. KAYIP SIRLAR TAPINAĞI

Dört siyah mermer sütun, tapınağın kubbeli tavanını destekliyor; kuzey ucunda, kukuletalı bir figürün kırk fit yüksekliğinde, cüppesi dalgalanmış bir heykeli duruyor. Heykelin taştan elleri büyü yapmanın tam ortasındaymış gibi uzanmış. Yüzü mutlak bir karanlık boşluk.

Uğursuz heykel, açık bir kapının önünde, biri kısmen yıkılmış ve tapınağın siyah mermer zeminine düşmüş iki siyah mermer balkon arasında duruyor. Tapınağın duvarları kehribarla kaplanmış ve orada bulunan kapılar da kehribardan yapılmış. Kehribar rengi kurşunla kaplı kemerli koridorlar tapınaktan batıya ve doğuya doğru uzanır. Bu çıkışların yanında sivri şapkaları ve altın asaları olan cüppeli insan büyücülerinin beyaz mermer heykellerinin bulunduğu girintiler var. Bir tanesi devrilmiş ve yerde paramparça halde yatıyor.

Neferon adlı bir ***Arcanaloth***, bu tapınağı büyük heykelin (alan X5a) oyuk başının içinden korur ve uzun menzilli büyüleriyle görünürdeki karakterlere saldırır. Truesight sayesinde büyülü karanlığın arkasındaki, Arcanaloth görülebilir. Karakterler, heykelin yüzünü ve kafasını saran büyülü karanlığa nüfuz edemedikleri sürece Neferon'u göremezler

Arcanaloth büyü yapmaya başladığında, X17 bölgesindeki üç ***Flameskull***, tapınağa bakan ve görebildikleri karakterlere magic missile ve fireball büyüleri yaparak ok yarıklarının arkasında pozisyon alıyorlar.

Tapınak tavanı 60 fit yüksekliğindedir. Geniş, siyah mermer merdivenler güney balkonuna (alan X4) 30 fit yükselir. Heykeli çevreleyen balkonlar (X11 ve X23 alanları) 30 fit yüksekliğindedir.

Üst galerilerin (X8 ve X17 bölgeleri) duvarlarını kesen ok yarıkları ve okçu direkleri (X13 ve X25 alanları) tapınağa bakar. Tapınak duvarlarını örten kehribar sır, bu ok yarıklarının görülmesini zorlaştırıyor. Pasif Wisdom (Perception) puanı 12 veya daha yüksek olan karakterler onları fark eder. Ok yarıklarının arkasındaki yaratıklar dörtte üçlük bir koruma altındalardır.

Mermer büyücü heykelleri 8 fit yüksekliğindedir. Dokuz metre uzunluğundaki altın asaları soyulmuş altın boyayla kaplanmış ferforje demirden yapılmıştır. Kuzeydoğu heykeli, bir deprem yüzünden girintisinin duvarını çöktüğünde devrildi.

X5A. SIRLAR TANRISI

Granitten oyulmuş 40 fit uzunluğundaki bu heykel, yüzsüz bir sırlar tanrısını tasvir ediyor. Heykelin dibinde, arkada, başarılı bir DC 20 Wisdom (Perception) kontrolü ile bulunabilecek gizli bir kapı var. Kapı, heykelin içi boş kafasının zeminine yerleştirilmiş taştan bir kapıya tırmanan sarmal bir merdivene ulaşmak için çekilerek açılabilir.

HEYKEL BAŞI

Arcanaloth Neferon, heykelin içi boş başının içinde, kafanın içini dolduran ve heykelin insani yüzünü gizleyen büyülü bir karanlık alan içinde duruyor. Karanlık (darknes) dağıtılabilir (dispell) (DC 17).

2 fit genişliğindeki bir çift göz deliği, heykelin güneyindeki tapınak zemininin yanı sıra güney balkonunun (alan X4) net bir görünümünü sağlar. Gözlerden bakıldığında kuzey balkonları (X11 ve X23 alanları), bunların altındaki alanlar veya heykelin arkasında veya hemen yukarısında herhangi bir yer görülemez. Göz delikleri, Arcanaloth'a başın dışından kaynaklanan saldırılara karşı dörtte üçlük koruma sağlar.

Neferon altın gözlükler ve sihirli bir cüppe giyer (aşağıdaki “Hazine” ye bakın) alter self büyüsünü ve Aldatma (Deception) becerisini, Heinrich Stolt adlı uzun beyaz sakallı yaşlı bir insan büyücüsü olarak kendini göstermek için kullanır, "Heinrich" bunak taklidi yapar. Karakterler ona neden saldırdığını sorarsa tapınağı koruduğunu iddia eder. Arcanaloth can puanının yarısından fazlasını kaybederse, tapınak zeminine ışınlanır, görünmez olur ve en güvenli yoldan kaçarak, güvenli olduğunda karakterlere tekrar saldırır. Arcanaloth, hiçbir koşulda Amber Tapınağını terk etmeyecek.

HAZİNE

Arcanaloth, hazırladığı sihirbaz (wizard) büyülerini içeren bir büyü kitabını taşır (Monster Manual'daki stat bloğuna bakın). Pembe kristal lensli (250 gp değerinde) küçük altın gözlükler ve üstünde sekiz yamanın içende barındırdığı, aşağıdaki öğelerden oluşan bir *Robe of Useful* Items giyiyor:

• 100 gp'lik torba

• Demir kapı

• Ahşap merdiven

• Binek at (Riding horse)

• Çukur

• Kayık

• Scroll (moonbeam)

• Mastifler (köpek türü)

Her yama hakkında daha fazla bilgi için Dungeon Master’s Guide daki robe’s açıklamasına bakın.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkarırsa, heykelin başının içinde yerde yatmaktadır.

X5B. GİZLİ KAPI

Tapınağın kuzey duvarının ortasında gizli bir kapı bulunur. Duvarda gizli kapılar arayan ve bir DC 20 Wisdom (Perception) kontrolünde başarılı olan bir karakter, duvarı kaplayan kehribar sırdaki izleri tespit ederek kapının varlığını anlar. Açılmasını engelleyen *arcane lock* büyüsü ile korunur, ancak kapının üç kez vurulması, 1 dakika boyunca sallanarak tozlu bir taş merdiven ortaya çıkarmasına neden olur. Merdivenler, bir yaratık 5 fit yakınında hareket ettiğinde otomatik olarak açılan başka bir gizli kapıya 30 fit kadar tırmanıyor. Merdivenler X30 alanına çıkar.

X5C. KİLİTLİ KAPILAR

Bu kehribar renkli kapılar *arcane lock* büyüsü ile mühürlenmiştir. Bunu açmak için şifre "Etherna" dır. Bir karakter, başarılı bir DC 25 Strength kontrolü ile kapıları iterek açabilir. Kapılar (AC 15, 60 can puanı) parçalanabilir. 0 vuruş puanına düşürülürlerse, 30 feet küpülük nekrotik enerji doğrudan onların kuzeyini doldurur. O bölgedeki bir yaratık 22 (4d10) nekrotik hasar alır ve 0 can puanına düştüğünde toza dönüşür. Kapıların ötesinde tapınağın yer altı mezarları (X31 alanı) yer alır.

X5D. KEHRİBAR YANSIMALARI

Bu kemerli salon yirmi fit yüksekliğe kadar yükseliyor. Kehribar sırda yansımalarınızı görebiliyorsunuz. Ancak görüntüler hareketlerinizi yansıtmıyor. Bunun yerine kollarını sallıyorlar ve sizi sessizce uyarmaya çalışıyorlar.

Karakterlerin tuhaf yansımaları, onları tapınağı keşfetmekten caydırmak için tasarlanmış illüzyonlardır. İllüzyonlar ortadan kaldırılabilir (DC 15).

Doğu salonu X32 alanına, batı salonu X36 alanına götürür.

X6. GÜNEYDOĞU EK

Bu odanın, doğu tarafındaki zeminde, kenarları pürüzlü, 10 fit çapında dairesel bir delik ve duvarlar boyunca boş meşale aplikleri dışında bir özelliği yok. Çiftli kehribar kapı kuzey ve batıya açılır. Batıdaki çift kanatlı kapının hemen güneyinde tek bir kapalı kapı yer alıyor.

Buradaki tavan 20 fit yüksekliğinde. Kuzeydeki açık kapıların ötesinde, karakterler kehribar kaplı duvarlara sahip uzun, geniş bir koridor görebilirler (alan X8).

Zemindeki delik, 20 fit alçalan ve ardından X33a alanının tavanını kıran kabaca yontulmuş bir şaft oluşturur. Şaftın altından, X33a alanının zeminine başka bir 10 feet’lik düşüş var. Şaftta bol miktarda tutamak vardır ve bir yetenek kontrolü yapılmadan tırmanılabilir, ancak karakterlerin alt kata ulaşmak için yine de son 10 fitten düşmesi gerekir. Karakterler çok fazla ses çıkarırsa, X33a alanındaki üç ***Flameskull*** şafta uçar ve onlara saldırır. Flameskull'lar aynı zamanda şafta inmeye çalışırken duydukları herkese saldırır.

Güney duvarındaki gizli bir kapı X7 alanına açılıyor.

X7. GİZLİ SCROLL DEPOSU

Bu tozlu alanın güney duvarına, parşömenlere veya haritalara uygun silindirik delikler oyulmuş.

Tapınağın saldırıya uğraması ihtimaline karşı sihirbazlar burada sihirli parşömenler sakladılar. Parşömenler ufalandı.

X8. YUKARI DOĞU SALONU

Sırlı kehribar bu yirmi fit genişliğindeki, yetmiş fit uzunluğundaki kemerli koridorun duvarlarını kaplıyor. Salonun her iki ucundaki kehribar kapılar açık duruyor. Doğu duvarının ortasında bir kapı var ve karşısındaki duvarda üç ok yarığı yapılmış. Siyah mermer zemindeki çatlaklar salon boyunca uzanıyor.

Zemindeki çatlaklar, X10 alanındaki golem tarafından yapılmıştır. Ok yarıkları 5 inç genişliğinde, 2,5 fit uzunluğunda ve 1 fit kalınlığındadır. Tapınağa bakarlar (alan X5).

X9. KONFERANS SALONU

Bu oda, tavandan sarkan kırmızı bakır fenerlerle parlak bir şekilde aydınlatılmış. Duvarlar kehribarla kaplanmış ve büyü kitaplarıyla büyücülerin kabartmalarına dönüştürülmüş. Kuzey ve güneydeki merdivenler yirmi fitlik bir obsidiyen kürsüye iniyor, arkasında siyah bir arduvaz levhası zincirlerden sarkıyor. Merdivenlerin arasında alçalan kırmızı mermer sıralar var.

Sarkan fenerlerin üzerlerine sürekli ışık büyüleri atılır. Siyah arduvaz levha bir zamanlar bir kara tahta görevi gördü ve üzerinde birkaç tebeşir izi var.

Kürsü arkasında saklanan Vilnius (NE erkek büyücü (***mage***)) ve onun görünmez çağırılmışı (familiar) ***Quasit***. Pasif Wisdom (Perception) puanı 17 ve üzeri olan karakterler onu fark eder. Odada gizli oturanlar için aktif olarak arama yapan bir karakter, başarılı bir DC 12 Wisdom (Perception) kontrolü ile Vilnius'u görür.

Vilnius yanmış cüppeler giyiyor, dağınık saçları yarı yarıya yanmış ve yüzü ve kolları sihirli ateşten gelen kabarcıklarla kaplı. O, X17 bölgesindeki ölü büyücü Jakarion'un çırağıdır. Flameskull’lar efendisini yaktıktan sonra, yaralı Vilnius buraya kaçtı. Yaşamak için haşarat yiyor. Kehribar golem dışarıdaki koridorda devriye geziyor (bölge X8) ve Vilnius, golemin yok edildiğini anlayana kadar bu odadan ayrılmayacak.

Vilnius açgözlü, hain bir korkaktır. Onları bu sefil ülkeye getirdiği için ölü efendisine lanet okur. Karakterler onunla arkadaş olmaya çalışırsa, niyetlerinden şüphelenir. Ölü efendisinin asasını ve büyü kitabını geri almak ister, ancak aksi takdirde Amber Tapınağını keşfetmeye hiç ilgi duymaz. Yerle ilgili şu bilgileri bilir:

• Tapınak, yasak bilgi için bir cennettir.

• Flameskull'lar — ölü büyücülerin kalıntılarından yapılan yapılar — tapınağı korur.

• Barbar dağ halkı tapınağı barınak için kullanır.

HAZİNE

Vilnius, hazırladığı tüm büyüleri içeren büyü kitabını taşır. Ayrıca cüppesinin altında ters duran bir V şeklinde altın bir tılsım var. Enfes tasarımlı muska 1.000 gp değerindedir. X35 bölgesindeki kalkan muhafızı (shield guardian) için kontrol muskasıdır.

Tılsımın büyülü olduğunu söyleyebilmesine rağmen amacını bilmiyor. Tılsım, kalkan koruyucusunun 10 feet yakınına geldiğinde çınlar. Vilnius tılsımın ne yaptığını anlarsa, ondan ayrılmaz.

X10. KUZEYDOĞU EK

Bu çıplak taş odanın doğu kısmındaki duvarlar ve tavan yıkılmış. Batıda ve güneyde açık kehribar kapılar var. Odanın ortasında kırık kehribardan yapılmış çakal başlı bir savaşçının üç metre boyunda bir heykeli var. Sizinle yüzleşmek için dönüyor ve yumruklarını sıkıyor.

Buradaki tavan 20 fit yüksekliğindedir ve duvarlar boş meşale aplikleriyle kaplıdır. Heykel hasarlı kehribar bir golemdir (Monster Manual deki taş golem (***stone golem***) stat bloğunu kullanın). 145 can puanı vardır ve gördüğü herhangi bir yaratığa saldırır, ancak göremediği zaman durur.

Uzun zaman önce odanın doğu kısmı bir deprem yüzünden çöktü.

X11. KUZEYDOĞU BALKON

Zeminden otuz metre yüksekte bulunan bu siyah mermer balkon, tapınağın kuzeydoğu köşesinden çıkıntı yapıyor. Bu balkonda bulunan iki kehribar kapı açık duruyor.

Karakterler, kuzey kapı setinin batısında ok yarığını görebilirler (bkz. Alan X13).

X12. DOĞU MABEDİ

Bu çıplak taş oda, batıda bir fuaye ve doğuda bir mabetten oluşuyor. Fuayenin tozlu zemininde dört adet şamdan bulunuyor. Mabedin, doğu ucundaki yükseltilmiş bir oyukta, kırılmış bir obsidiyen heykelin parçaları dağılmış durumda. Mabede ait kuzey ve güney tarafında iki çift içi boş ağlama girintisi var.

Alan X10'daki kehribar golem şamdanları devirdi ve obsidiyen heykeli toz haline getirdi; X5 alanında duran aynı isimsiz tanrıyı tasvir eden. Batı duvarındaki kehribar kapılar X13 alanına açılıyor.

Kuzey duvarındaki girintinin arkasına gizli bir kapı yerleştirilmiştir. X14 alanına çekilerek açılabilir.

X13. DOĞU OKÇU KARAKOLU

Bu dar odanın güney duvarının ortasında bir ok yarığı vardır.

Buradaki tavan 10 feet yüksekliğinde. Ok yarığı, büyük heykelin (alan X5a) havadaki sol kolunun altındaki tapınak zeminine (alan X5) doğru bakar.

X14. KUZEY MERDİVEN

Karakterler merdivenlerin üstündeki gizli kapıyı açtıklarında şunu okuyun:

Tozlu bir koridor kuzeye yöneliyor, sonra doğuya doğru kıvrılıyor ve karanlık bir merdivenden aşağıya iniyor. Hava temiz ama ölüm kokusuyla dolu.

Aralarında inişler bulunan 10 fit uzunluğundaki üç merdiven, X14a alanına toplam 30 fit iniyor. Merdivenlerden aşağı doğru koku daha da güçleniyor.

X14A. ÇÖKEN ALT SALON

Merdivenler, yüksek tavanlı ve kehribar cam duvarlı, çökmüş bir salona iniyor. Moloz, zeminin çoğunu kaplıyor ve molozlardan geçen bir yol, açık bir kapı aralığına çıkıyor. Oradan ölümcül bir koku geliyor gibi.

Bu yıkık bölge bir zamanlar X32 alanına bağlanıyordu, ancak bir deprem tavanın ve duvarların çökmesine neden oldu. Buradaki tavan 25 fit yüksekliğinde.

Karakterler ışık kaynaklarını söndürmedikçe ve sessizce hareket etmedikçe, X33e bölgesindeki yaratıklar onların yaklaştıklarını duyar ve saldırmaya hazırlanırlar.

X15. GÜNEYBATI EK

Bu odada bir ***gladiator*** (CE dişi insan), beş ***Berserker*** (CE erkek ve dişi insanlar) ve bir korkunç kurt (***dire wolf)*** vardır. Gladyatör ve Berserkerlar, kana susamış dağ halkıdır, korkunç kurt Strahd'ın hizmetkarıdır. Korkunç kurt büyülenemez veya korkutulamaz (charmed, frightened).

Korkunç kurt odanın ortasında uyurken, gladyatör ve Berserkerlar yerde oturup silahlarını keskinleştiriyorlar. Gladyatör ve Berserkerlar ölümüne savaşırlar. Korkunç kurt can puanının yarısından daha azına düşürülürse, tapınaktan kaçar (X4 ve X2 bölgelerinden geçerek).

Apliklerdeki meşaleler bu çıplak taş odayı aydınlatıyor. Dikişli hayvan kürklerinden yapılmış altı yatak örtüsü zemini kaplıyor. Soğuk hava güneybatı duvarındaki bir yarıktan giriyor.

Berserkerlar’ın zırhı ve silahları dışında burada değerli hiçbir şey yok. Berserkerlar kuzeydeki Flameskull'ların ("ateşli ruhlar") farkındalar ve X17 alanına giden kapıları kapalı tutuyorlar.

Güneybatı duvarında bir çatlak oluştu. Boşluk 2 fit genişliğinde, 10 fit yüksekliğinde ve 15 fit derinliğindedir. Dışarıya çıkar (alan X1a).

Güney duvarındaki gizli bir kapı X16 alanına açılıyor. Ne dağ halkı ne de korkunç kurtlar bunu bilmiyor.

GELİŞTİRME

Gladyatör Helwa, dağlarda avlanırken bu odayı sığınak olarak kullanır. O ve Berserkerlar tapınağın tarihi veya amacı hakkında hiçbir şey bilmiyor.

X16. BATI SCROLL DEPOSU

Konumunun dışında bu oda X7 alanıyla aynıdır.

X17. ÜST BATI HOLÜ

Yirmi fit genişliğinde, yetmiş fit uzunluğunda kemerli holün duvarları kehribarla kaplanmış. Holün güney yarısı ateşle kavrulmuş ve yerde yanmış bir kürk pelerin altında, yanmış bir ceset bulunuyor. Bu holde birkaç kehribar kapı bulunuyor ve doğu duvarında üç ok yarığı var. Holün ortasında, yeşil alevlerle parlayan üç kafatası süzülüyor.

Üç ***Flameskull***, giren yaratıklara saldırarak bu holü korurlar. Flameskull'lar holü terk etmezler.

Kömürleşmiş ceset, Amber Tapınağına güç arayışı için gelen Jakarion adlı bir büyücünün kalıntılarıdır. Flameskulllar büyücüyü yaktı.

Ok yarıkları tapınağa (X5 alanı) bakar.

HAZİNE

Ölü büyücünün büyü kitabı yanmış olsa da asası yanmamış. Asa *staff of frost*’tur. Üzerinde, büyücünün kişiliğinin bir parçası var. Asaya dokunan ilk karakter şu kusuru kazanır: "Her şeyden önce gücü arzuluyorum ve daha fazlasını elde etmek için her şeyi yapacağım." Bu kusur, çelişen tüm kişilik özelliklerinin önüne geçer.

X18. KORİDOR

Bu yirmi fit uzunluğundaki, on fit yüksekliğindeki çıplak taş koridorun her iki ucunda da kehribar renkli bir kapı var.

Alan X17, doğudaki kapının ötesinde, alan X21, batıdaki kapının ötesindedir.

X19. İKSİR DEPOSU

Tozla kaplı bu odanın ortasında masaya benzeyen taş bloklar durmaktadır. Taş duvarlara oyulmuş, yüzlerce tozlu şişeyle dolu nişler var. Örümcek ağları duvarlara yaslanmış ahşap merdivenlerden sarkıyor.

Buradaki tavan 15 fit yüksekliğinde. Şişelerde, uzun zaman önce etkisini yitirmiş kurumuş iksir kalıntıları var. Merdivenler bir zamanlar daha yüksek nişlere ulaşmak için kullanılıyordu, ancak artık herhangi bir ağırlığı kaldıramazlar.

Kuzey duvarına gizli bir kapı yerleştirilmiştir. Bir merdiven çekilerek sahanlığa ulaşılabilir (alan X21).

X20. MİMARIN ODASI

Bu odanın ortasında duran, yüksek duvarları ve uzun kuleleri olan on iki fit uzunluğundaki karanlık bir kale modeli var. Arkasında, bir köşeye atılmış, bazı harap mobilyalar ve tahta bir sandık var.

Ravenloft Kalesi'nin inşasının sürdüğü günlerde, bu oda kalenin mimarı olan Artimus adlı büyücü tarafından kullanılıyordu. Büyülü bir şekilde oyulmuş kayadan kalenin ölçekli bir modelini yaptı. Kaleyi gören herkes bu kopyayı olduğu gibi tanır.

Buradaki tavan 15 fit yüksekliğinde. Güney duvarındaki gizli bir kapı, merdiven sahanlığına (alan X21) ulaşmak için çekilerek açılabilir.

HAZİNE

Tahta sandıkta, Artimus'un Ravenloft Kalesi'nin kat planlarını tuttuğu eski bir harita kutusu var, ancak haritalar çoktan kayboldu. Sandıkta, başarılı bir DC 10 Wisdom (Perception) kontrolü ile bulunabilen sahte bir taban vardır. Gizli bölmenin içinde bir *tome of understanding* var.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkarırsa, minyatür kalede gizlidir. Karakterler, ona ulaşmak için kaleyi kırmalıdırlar.

X21. BATI MERDİVENİ

10 feet karelik sahanlıklara ayrılmış 10 feetlik üç merdiven, X18 ve X36 alanlarını birbirine bağlar. Merdivenleri kaplayan kalın toz, çağlar boyunca bozulmamıştır.

En üstteki sahanlık, kuzey ve güney duvarlarına yerleştirilmiş gizli kapılara sahiptir. Güney kapısı X19 alanına açılır ve kuzey kapısı X20 alanına açılır.

X22. KUZEYBATI EK

Bu odanın kapılarından biri açıldığında şunu okuyun:

Apliklerdeki meşaleler, odanın ortasındaki bir yemek masasını aydınlatıyor. Masada muhteşem bir ziyafet duruyor. Salonu, pişmiş et, tatlı sebzeler, baharatlı sıcak sos ve şarabın zengin kokuları doldurmuş.

Buradaki tavan 20 fit yüksekliğinde. Kehribar kapılar, güneyde bir koridora (alan X18) ve doğuda paramparça bir balkona (alan X23) açılıyor.

Masa gerçektir, ancak meşaleler, ziyafet ve sandalyeler, odanın kapısı açıldığında tetiklenen programlanmış bir illüzyon büyüsünün yarattığı yanılsamalardır. İllüzyon ortadan kaldırılabilir (DC 17).

Masanın üzerindeki şölenin ortasında, sade bir şekilde gizlenmiş, üzerinde dans eden ayılar, geyikler ve kurtların resimleri ile süslenmiş yeşil bir bakır ibrik vardır. İbrik, masa gibi illüzyon değildir. Bir *detect magic* büyüsü, ibrik etrafındaki bir *transmutation* büyüsü aurasını açığa çıkarır. Bir karakter ibriği kaldırırsa, yanılsamalar kaybolur (meşaleler ve ışıkları dahil) ve yedi ***Specter*** cisimleşir ve ibriye sahip olan kişiye saldırır.

HAZİNE

İbriğin içine dökülen zehirli bir sıvı, anında eşit miktarda tatlı şaraba dönüşür. Dahası, ibriğin sapını kavrayan bir yaratık ibriğe 1 galon şarabın doldurmasını emredebilir ve bir sonraki sabaha kadar daha fazla şarap üretemez.

Pek çok ahlaksız Barovialı ve Vistani bu ibriği elde etmek için öldürebilir. Diğerleri bunun için ödeme yapmaktan ya da hediye olarak kabul etmekten mutluluk duyacaktır.

X23. KUZEYBATI BALKON

Bu siyah mermer balkon, tabanı otuz fit aşağıda olan tapınağın kuzeybatı köşesine çıkmaktadır. Balkonun neredeyse yarısı yıkılmış ve parçalanmış kenarının etrafında bariz çatlaklar oluşmuş.

Bu balkon güvenli değil. 115 kiloyu aşan ağırlık çökmesine neden olur. Balkon çöktüğünde herhangi bir yaratık aşağıdaki tapınak zeminine 30 fit düşer.

Karakterler, kuzey kapı setinin doğusunda bir ok yarığı görebilir (bkz. Alan X25).

X24. BATI MABEDİ

Bu çıplak taş oda, doğuda bir fuaye ve batıda bir mabetten oluşur. Örümcek ağlarıyla kaplı şamdanlar fuayenin dört köşesinde duruyor. Mabette, odanın batı ucundaki yükseltilmiş bir oyukta yüzü olmayan bir obsidiyen heykel duruyor. Heykelin önünde yırtık giysiler içinde kurumuş iki ceset var. Mabedin kuzey ve güney duvarlarında iki çift girinti var.

Obsidiyen heykel 4 fit uzunluğunda, 115 kilo ağırlığında ve ana tapınakta (X5 alanı) nöbet tutan aynı isimsiz tanrıyı tasvir ediyor. Bu odaya giren herhangi bir canlı, bir DC 16 Wisdom kurtarma atışında başarılı olmalı veya bir *antipathy/sympathy* büyüsünün sempati etkisinden etkilenmiş gibi heykele çekilmelidir. Heykelin önünde yatan cesetler, buraya ayrı ayrı gelen, kurtarışlarında başarısız olan ve büyünün etkisi altındayken açlıktan ölen iki büyücünün kalıntılarıdır. X27 bölgesindeki Lich, büyücülerin büyü kitaplarını ve diğer eşyalarını yok etti. Heykeli örtmek ya da bu tapınaktan çıkarmak onun büyüsünü bastırır ve herkesin üzerindeki sempati etkisini sona erdirir.

Doğu duvarındaki bir çift kehribar kapı X25 alanına açılıyor. Kuzeydeki girintilerden birinin arkasına gizli bir kapı yerleştirilmiş. Açmak yüzlerce kafatasını serbest bırakır (bkz. Alan X26).

X25. BATI OKÇU KARAKOLU

Bu dar odanın güney duvarının ortasında bir ok yarığı var.

Buradaki tavan 10 feet yüksekliğinde. Ok yarığı, büyük heykelin (alan X5a) yukarı kalkık sağ kolunun altındaki tapınak zeminine (alan X5) doğru bakar.

X26. GİZLİ OYUK

Bu odaya iki gizli kapı açılır. Kapılardan biri çekildiğinde, şunu okuyun:

Kapının arkasındaki boşluktan yüzlerce kafatası düşüyor.

Bu odanın tavanı 30 feet yüksekliğindedir ve tavandan tabana insan kafataslarıyla doludur. Tek bir karakterin odaya giden yolu temizlemesi 5 dakika sürer. Bir yolu daha hızlı temizlemek için birden çok karakter birlikte çalışabilir. Kafatasları temizlendiğinde, karakterler odayı arayabilir.

Bu karanlık mezarın otuz fit yüksekliğindeki tavanına, fıçı şeklinde bir kapağı olan ve baş aşağı duran demir bir sandık eklenmiş.

Tavandaki demir sandık, bağımsız yapıştırıcıyla (Sovereign Glue) yerinde tutulur ve kapağı bir *arcane lock* büyüsü ile kapalıdır. Sandık, silah hasarına karşı dayanıklıdır. Açmak için, karakterlerin ulaşabildiğini varsayarak başarılı bir DC 25 Strength kontrolü gerektirir. Sandığın içi kurşunla kaplıdır.

Sandığın kapağı açılırsa, bu odanın zemini kaybolur (sanki parçalanan bir büyüden etkilenmiş gibi), X39 alanının üzerinde 10 fit kare bir delik oluşturur. Yerde duran yaratıklar, X39 bölgesinin kuzeybatı köşesine, 30 feet’ten yere düşer.

Demir sandık boş.

X27. LİCH'İN İNİ

Bu on beş fit yüksekliğindeki oda, kraliyet aksesuarlarını içeriyor: süslü mobilyalar, zarif kilimler, duvar halıları ve dekoratif heykeller. Birkaç yerde, küçük masaların üzerinde şamdanlar yakılmış. Dekorun güzelliği kalın toz ve örümcek ağları tarafından adeta yok edilmiş. Odanın ortasında, yırtık pırtık cüppelerle kaplı yıpranmış bir iskelet duruyor.

İskeletin göz yuvalarının olduğu yerlerde, kırmızı ışıklar var. "Sizi tanıyor muyum?" diye soruyor.

Lich normalden daha az can puanına sahiptir (99 vuruş puanı), adını (Exethanter) hatırlamaz ve hazırladığı tüm büyüleri unutmuştur. Cantrip'lerini biliyor.

Mevcut durumunda Lich, 10'luk (5,900 XP) bir zorluk derecesine sahiptir, *greater restoration* büyüsü, Lich'in hafızasını ve tüm büyülerini geri yükler. Büyünün başka bir kullanımı, normal can puanının maksimumunu (135) yeniler,

Karakterler hafızasını geri getirirse, lich onlara Amber Tapınağındaki tüm kilitli kapıların şifrelerini verir (filakterinin (phylactery) saklandığı X28 alanına açılan kapı hariç). Ayrıca, bu bölümün başında sunulan Strahd ve tapınakla ilgili tüm bilgileri sağlar. Karakterler sormayı düşünürse, onlara kütüphanedeki herhangi bir kitap için komut kelimelerini verir (alan K30).

Karakterler vücudunu onarırsa, tapınağı keşfederken onlara eşlik etmeyi önerir. Tapınakta yaşayan diğer yaratıklar, Lich onlarla birlikte olduğu sürece karakterleri tehdit etmez.

Lich, saldırıya uğradığında kendini savunur ve 0 can puanına düşürülürse toza döner.

Lich, karakterlerin bilgi ve güç aramaya geldiğini varsayar. Onlara yardım etme eğilimindeyse, onlara kehribar lahitlerin nasıl çalıştığını söyler (“Kehribar Lahdi” kenar çubuğunda açıklandığı gibi). Lich'in Strahd'la ittifakı veya düşmanlığı yoktur ve Barovia'nın kontrolü için Strahd'a meydan okumakla ilgilenmez.

Buradaki mobilyalar kötü durumda ve kolayca parçalanıyor.

Bu odada üç gizli kapı var. X28 bölgesine açılan gizli kapı, üzerinde *arcane lock* büyüsü vardır. Büyüyü bastırmak için şifre "Exethanter" dır.

HAZİNE

Lich'in antik, bronz kaplı büyü kitabı incelenmek için açık olarak çürümüş bir kanepede duruyor. Sırtına bir başlık yazılmıştır: Exethanter’ın büyüleri. Büyü kitabı lich'in hazırlanmış büyüler listesindeki tüm büyüleri içerir (Monster Manual'daki lich stat bloğuna bakın). Lich, büyü kitabını almaya çalışan herkese saldırır.

X28. GİZLİ FİLAKTER

Bu odanın gizli kapısı üzerinde *arcane lock* büyüsü vardır (ayrıntılar için alan X27'ye bakın).

Gizli kapının arkasında küçük, tozlu bir oda var. Odanın doğu yarısında zeminden yükselen pullu bir kolun pençesi, kemikten yapılmış küçük bir kutuyu kavrıyor.

Pullu kol sadece oyulmuş bir kaidedir. Kemik kutusu, Exethanter'ın filakteridir. Tek bir kaynaktan 20 veya daha fazla radyan hasar alırsa filakter yok olur.

X29. GİZLİ ODA

Dışkı ve örümcek ağları, normalde boş olan bu odayı dolduruyor.

Buradaki tavan 10 feet yüksekliğinde.

X30. KORUNAN KÜTÜPHANE

Bu taş kütüphanenin yirmi fit yüksekliğinde duvarları ve otuz fit yüksekliğinde tonozlu tavanı vardır. Tavanı, cehennem alevleri içinde kalmış melek tasvirleri olan freskler kaplıyor. Siyah mermer bir korkuluk, otuz fit genişliğinde, otuz fit derinliğinde kuzeye doğru hafifçe kıvrılan altın mermer bir merdiveni çevreliyor. Gri duvarların karşısında, altı tane on feet yüksekliğinde, siyah mermer kitaplıklar duruyor. Raflarında iyi korunmuş yüzlerce kitap var. İşlemeli kilimler, sandalyeler ve yanan şamdanlar odanın güney yarısını dolduruyor.

Sarmal merdiven, X42 alanına 30 feet alçalıyor. Korkuluğun üzerinden bakıldığında o bölgedeki sandıklar görünür.

Yüksek raflara ulaşmak için burada merdiven yok. (Burayı inşa eden büyücüler, *mage hand* büyülerini kullandılar.) Tüm kitapların kapakları ve sayfaları boşmuş gibi görünüyor. Gizli komut kelimesini söylerken bir kitabı tutmak, kitabın metninin sihirli bir şekilde görünmesine neden olur. Sadece X27 alanındaki Lich her kitap için komut kelimesini bilir tabii hafızası geri gelirse.

*True seeing* büyüsü, kişinin sihirli bir şekilde karartılmış metni görmesini de sağlar. Kitaplar çoğunlukla iğrenç, yasaklanmış bilgiler içerir. Pek çok büyü kitabı burada gizlidir ve Player's Handbook daki her sihirbaz (wizard) büyüsünü barındırır.

Kütüphaneden alınan bir kitap, onu koruyan sihir ortadan kalktıkça parçalanır. Aynı zamanda sihirli bir şekilde korunan odanın mobilyaları, odadan alındığında bozulur ve kırılgan hale gelir.

Batı duvarının ortasındaki gizli kapı, boş bir odaya (alan X29) girmek için çekilerek açılabilir. Güney duvarının ortasındakini, X5 alanına açılan başka bir gizli kapıya 30 feet inen bir merdivene ulaşmak için çekilerek açılabilir.

X31. MERKEZİ YERALTI MEZARLARI

Bu yer altı mezarları, bir zamanlar Amber Tapınağını savunan büyücülerin küflü kalıntılarını içeriyor. Tapınağın kötülüğü tarafından yozlaştırılan sonraki nesil büyücüler, ölü büyücülerin bedenlerini örten kehribar kılıfları parçaladı ve daha önce korunmuş cesetleri çürümeye bırakarak değerli her şeyi çaldı.

Kadim ölülerin korkunç parfümlerini kokluyorsunuz. Bu yer altı mezarlarının duvarları boyunca uzanan taş nişler, insan şeklindeki kehribar kabukları, kemikleri ve yırtık pırtık kefenleri barındırıyor.

Karakterler bu yer altı mezarlarına girerse şunları ekleyin:

Yüksek demir şamdanlar girintilerde duruyor. Siz içeri girdiğinizde mumlar yanmaya başlıyor, duvarlara titrek ışıklar saçıyorlar ve paramparça olmuş kehribarın parlamasına neden oluyorlar.

Sihirli mumlar, canlı bir yaratık yer altı mezarlarına girdiğinde tutuşur ve bölgeden alındığında eriyip gider.

X31A. BATI YER ALTI MEZARLARI

Bu küçük eklentinin duvarlarındaki nişleri dolduran daha fazla iskelet kalıntılarının, bir zamanlar onları koruyan kehribar kabukları onarılamayacak kadar parçalanmışlar.

X31B. DOĞU YERALTI MEZARLARI

Bu ekin duvarına yerleştirilen nişler, kalın bir toz tabakası dışında boş.

Buraya hiçbir büyücü gömülmedi. Bu ek boş.

X32. AŞAĞI DOĞU SALONU

Bu büyük salonun duvarları ve tavanı, taze bal gibi parlayan kehribarla kaplanmış. Toz siyah mermer zemini kaplıyor. Kuzeydeki, salon çökmüş ve ardında moloz halinde bir duvar bırakmış.

Bu salonda birçok kehribar kapı bulunuyor. Güney kapısının önünde süpürgeli ve siyah sivri şapkalar, yırtık pırtık siyah önlükler içinde üç çirkin kadın duruyor.

Salonun kuzey kısmı bir deprem yüzünden çöktü. Üç Barovialı cadı (***Barovian witch***) (bkz. Ek D), X6 alanındaki şafttan girebileceklerinin farkında olmadan, farklı parolalar deneyerek X33a alanındaki kehribar kapıyı açmaya çalışıyorlar. İlerleyemedikleri için hayal kırıklığına uğradılar ve bunun acısını karakterlerden çıkarmak için onlara saldırırlar. Cadılar büyü yaparken üç animasyonlu saldırı süpürgesini (***brooms of animated attack***) (bkz. Ek D) serbest bırakır.

GELİŞTİRME

Cadılardan ikisi öldürülür veya aciz kalırsa (incapacitated), hayatta kalan cadı süpürgesiyle uçarak kaçmaya çalışır. Süpürgelerin bu özelliğini sadece cadılar kullanabilir.

X33. KEHRİBAR MAHZENLERİ

Bu kehribar camlı odaların birkaçı kompleksin çevresi boyunca yer almaktadır. Her odada iki veya daha fazla kehribar lahit bulunur ("Kehribar Lahhit" kenar çubuğuna bakın).

X33A. SHALX MAHZENİ

Bu odanın kehribar rengi kapsı bir *arcane lock* büyüsü ile mühürlenmiştir. Büyüyü bastırmak için şifre "Shalx" tır. Bir karakter, başarılı bir DC 25 Strength kontrolü ile kapıları iterek açabilir. Kapı parçalanabilir de (AC 15, 30 can puanı). Kapı 0 can puanına düşürülürse, nekrotik enerji 30 feetlik küpü doldurur. Bölgedeki bir yaratık 22 (4d10) nekrotik hasar alır ve 0 can puanına düşürüldüğünde toza ve kemiğe dönüşür.

KEHRİBAR LAHİT

Kehribar bir lahit, 8 feet uzunluğunda, 5 feet genişliğinde ve 5 feet kalınlığında sert bir kehribar bloğa benzer. Bloğun içinde sıkışmış, birkaç inçten daha uzun olmayan bir tutam veya bir parça mutlak bir karanlık vardır. Karanlık, ölü ve nefret dolu bir tanrının kalıntısıdır- saf kötülüğün parçası, duyarlığı ve farkındalığı parçalar. Kalıntı zarar görmez veya kontrol edilemez ve her koşuldan (conditions) muaftır.

Kehribar bir lahit AC 16, 80 can puanına ve zehir ve psişik hasara (poison, psychic) karşı bağışıklığa sahiptir. Birini yok etmek, içinde hapsolmuş kalıntıların iz bırakmadan yok olmasına neden olur. Sürgün ya da yok olup olmadığını siz seçersiniz.

Kehribar lahite dokunan bir yaratık, içindeki kalıntı ile telepatik bir bağlantı kurar. Kalıntı, yaratığa karanlık bir hediye sunar. Yaratık, faydalarından yararlanmak için hediyeyi isteyerek kabul etmelidir. Yaratığa genel hatlarıyla karanlık hediye anlatılır; yaratık hediyeyi kabul edene kadar kesin oyun etkisi ortaya çıkmaz. Örneğin, X33a bölgesindeki Fekre’nin lahitine dokunan bir yaratığa hastalığı yayma gücü sunulur. Hediyenin *contagion* büyüsünü yapma yeteneği verdiği açıkça ifade edilmez.

Karanlık hediye bir cazibe (charm) işlevi görür (Dungeon Master's Guide'ın "Treasure" başlıklı 7. bölümündeki "Supernatural Gifts" a bakın). Yaratık, manipüle ediliyorsa veya zorla kabul ettiriliyorsa ya da hediyeyi reddederse karanlık hediyeyi almaz. Karanlık hediyeyi aldıktan sonra, bir yaratık aynı karanlık hediyeyi bir daha asla alamaz.

Karanlık hediye verildiği anda, onu alan yaratık bir dönüşüme uğrar, uğursuz bir fiziksel özellik veya kusur veya her birini kazanır. Metinde aksi belirtilmedikçe, bu hediyeye eşlik eden bir özellik veya kusur, bir *wish* büyüsü veya ilahi müdahaleden başka hiçbir şeyle ortadan kaldırılamaz.

Kötü olmayan bir yaratık karanlık hediyeyi her kabul ettiğinde, DC 12 Charisma kurtarma zarı atmalıdır. Kurtarma zarı başarısız olursa, yaratığın karakteri kötüye dönüşür. Kötülüğe dönüşen bir karakter, DM’in kontrolü altında bir NPC olur, ancak DM oyuncunun kötü karakteri oynamaya devam etmesine izin verebilir.

Bu odadaki yaratıklarla zaten karşılaşılmış ve yok edilmişse aşağıdaki metni değiştirin.

Bu oda sırlı kehribar duvarlara, kırmızı mermerden bir zemine ve on feet yüksekliğindeki tavanının ortasında kabaca yontulmuş bir şafta sahiptir. Üç kehribar lahit, girintilerde duruyor ve her lahitin üzerinde yeşil alevlerle kaplanmış bir insan kafatası yüzüyor.

Bu odayı üç ***Flameskull*** koruyor. Gördükleri davetsiz misafirlere saldırırlar.

Tavandaki şaft 10 feet genişliğinde ve 20 feet uzunluğundadır ve bol miktarda tutamağı vardır. Tırmanmak için yetenek kontrolü gerekmez. Şaft, X6 alanına çıkar.

Kehribar lahitlere dokunan karakterlere, içlerindeki şeytani kalıntılar tarafından karanlık hediyeler sunulur ("Kehribar Lahit" kenar çubuğuna bakın).

**Batı Lahit.** Bu lahitin içindeki kalıntı, Poxes Kraliçesi Fekre'nin karanlık hediyesini sunar. Fekre’nin hediyesi, hastalığı yaymanın gücüdür. Bu kara hediye, yararlanıcının *contagion* büyüsünü bir eylem olarak kullanmasına izin verir. Üç kez kullanıldıktan sonra karanlık hediye kaybolur.

Bu karanlık hediyeden faydalanan kişi iğrenç kokar.

***Güney Lahit.*** Bu lahitin içindeki kalıntı, Uluyan Fırtına olan Zrin-Hala'nın karanlık hediyesini sunar. Zrin-Hala’nın hediyesi yıldırım yaratma gücüdür. Bu kara hediye, yararlanıcının *lightning bolt* bir eylem olarak kullanmasına izin verir. Üç kez kullanıldıktan sonra karanlık hediye kaybolur.

Bu kara hediye alınır alınmaz yararlanıcının yüzünün bir tarafı sarkar ve tüm duygusunu yitirir.

***Doğu Lahit.*** Bu lahitin içindeki kalıntı, Sykane'nin karanlık hediyesi olan Ruh Açlığı'nı sunar, Sykane'nin hediyesi, yakın zamanda ölenleri diriltme gücüdür. Bu karanlık hediye, yararlanıcısının bir eylem olarak *raise dead* büyüsünü yapmasına izin verir. Üç kez kullanıldıktan sonra karanlık hediye kaybolur.

Bu karanlık hediye alınır alınmaz, yararlanıcının gözleri karanlık hediye yok olana kadar hastalıklı bir sarılıkla parlar.

Yararlanıcı ayrıca şu kusuru da kazanır: "Birine yardım edersem, karşılığında ödeme beklerim."

X33B. MAVERUS MAHZENİ

Bu odanın kehribar rengi kapısı arcane lock büyüsü ile mühürlenmiştir. Büyüyü bastırmak için şifre "Maverus" dur, aksi takdirde kapı alanı X33a'nın kapısı ile aynıdır.

Bu odada kehribar camlı duvarlar, mavi mermer zemin ve girintilerde duran üç kehribar lahit var.

Buradaki tavan 10 feet yüksekliğinde. Kehribar lahitlere dokunan karakterlere, içlerindeki şeytani kalıntılar tarafından karanlık hediyeler sunulur (bkz. "Kehribar Lahit" kenar çubuğu).

***Kuzey Lahit.*** Bu lahitin içindeki kalıntı, Anlaşılmaz Savnok'un karanlık hediyesini sunar. Savnok'un hediyesi, zihni koruma gücüdür. Bu karanlık hediye, yararlanıcıya yapılan *mind blank* büyüsü şeklini alır. Büyünün 1 yıllık uzatılmış bir süresi vardır ve ardından karanlık hediye kaybolur.

Yararlanıcının gözleri bu karanlık hediyeyi aldıktan sonra eriyor ve hala görebilen boş yuvalara bırakıyor.

***Doğu Lahit.*** Bu lahitin içindeki kalıntı, Tarakamedes'in karanlık armağanı olan Grave Wyrm'i sunar. Tarakamedes’in hediyesi, uçuşun gücüdür. Bu karanlık hediyeden faydalanan kişi iskelet kanatları çıkarır ve 50 fitlik bir uçuş hızı kazanır.

Bu karanlık hediyeden faydalananın hayatta kalmak için kemik ya da mezar toprağı yemesi gerekir. Şafak vakti, yaratık son 24 saat içinde en az 1 pound kemik ya da mezar toprağı yememişse ölür.

***Güney Lahit.*** Bu lahit içindeki kalıntı, Zevk Leydisi Shami-Arnourae'nin karanlık hediyesini sunar. Shami-Amourae’nin hediyesi, ikna etme gücüdür. Bu karanlık hediye, yararlanıcının *suggestion* büyüsünü bir eylem olarak kullanmasına izin verir ve bu büyüye karşı kurtarma atışlarında dezavantaj verir. Üç kez kullanıldıktan sonra karanlık hediye kaybolur.

Bu karanlık hediyeden yararlanan kişi, her iki elinde de fazladan bir parmak kazanıyor ve şu kusur: "Yeterince zevk alamıyorum, başkalarının benim için her zaman güzellik yaratmasını arzuluyorum."

X33C. GHASTLY MAHZENİ

Bu odanın kehribar rengi kapısı sarkıyor ve oda ölüm kokuyor.

Bu oda kehribar camlı duvarlara ve koyu yeşil mermer zemine sahip. Girintilerde üç kehribar lahit duruyor.

Korkunç gri tenli iki vahşi insansı üç gözle size açlıkla bakıyorlar- iki normal göz ve katarakt tarafından kör edilmiş üçüncü bir göz. Beş tane daha duvarlara ve tavana yapışmışlar.

Buradaki tavan 10 feet yüksekliğinde. Burada yatan yedi aç ***Ghast*** ölümüne savaşır. Ghastlar’ın şu ek özellikleri vardır:

***Örümcek Tırmanışı.*** Ghast, bir yetenek kontrolü yapmaya gerek kalmadan tavanlarda baş aşağı da dahil olmak üzere zor yüzeylere tırmanabilir.

Kehribar lahitlere dokunan karakterlere, içlerindeki şeytani kalıntılar tarafından karanlık hediyeler sunulur ("Kehribar Lahit" kenar çubuğuna bakın).

***Kuzey Lahit.*** Bu lahitin içindeki kalıntı, Dokuz Gözlü Örümcek Drizlash'in karanlık hediyesini sunar. Drizlash’ın hediyesi duvarlarda ve tavanlarda yürüme gücüdür. Bu karanlık hediye, yararlanıcının bir yetenek kontrolü yapmasına gerek kalmadan tavanlar da dahil olmak üzere zor yüzeylere tırmanmasını sağlar.

Bu kara armağandan yararlanan kişinin, vücudunun herhangi bir yerinde fazladan bir göz büyür. Göz kör ve her zaman açıktır.

***Doğu Lahit.*** Bu lahitin içindeki kalıntı, Dahiver-Nar'ın karanlık hediyesi, Birçok Dişin O'sunu sunar. Dahlver-Nar’ın hediyesi, birçok hayatı yaşama gücüdür. Bu karanlık hediyeyi aldıktan sonra, yararlanıcı öldüğünde, sanki reincarnate büyüsünün hedefiymiş gibi anında reenkarne olur. Yeni vücut, eskisinin 3 metre yakınında görünür. Üç kez kullanıldıktan sonra karanlık hediye kaybolur.

Bu kara armağandan faydalanan kişi üçüncü ve son kez reenkarne olana kadar tüm dişlerini kaybeder.

***Güney Lahit.*** Bu lahitin içindeki kalıntı, Kral Yapan Zantras'ın karanlık hediyesini sunar. Zantras’ın hediye, büyük mevcudiyet ve kişiliğin gücünden gelen güçtür. Bu karanlık hediye, yararlanıcının Charisma’sını en fazla 22 olmak üzere 4 artırır,

Bu kara hediyeden yararlanan kişi şu kusuru kazanır: "Hayır'ı yanıt olarak kabul etmiyorum."

X33D. İHLAL EDİLMİŞ MAHZEN

Bu odanın kehribar kapısı açık.

Bu oda kehribar camlı duvarlara ve morumsu siyah mermer zemine sahip. Batı ve doğudaki girintilerde iki amber lahit duruyor. Bir zamanlar kuzey oyuğunda duran üçüncü bir lahit yerde paramparça halde duruyor. Odanın ortasında kümelenmiş dört iğrenç, kambur yaratık var. Her birinin tek bir iri, ürkütücü gözü var.

Bu odada toplanan yaratıklar dört ***Nothic*** eski büyücüler, yasak irfan için çılgın arayışlarıyla bu kötü duruma indirgenmişlerdi. Nothicler, karakterlerin sırlarını araştırmak için Weird Insight özelliğini kullanır. Bu güç kötü bir şekilde istilacı olsa da Nothic meraklılarının saldırgan olduğunu düşünmez ve bu yüzden karakterler misilleme yaparsa şaşırırlar. Nothic, yalnızca karakterlerden bir tanesine onları rahatsız ederse veya karakterler kehribar lahitleri yok etmeye çalışırsa savaşır.

Kehribar lahitlere dokunan karakterlere, içlerindeki şeytani kalıntılar tarafından karanlık hediyeler sunulur ("Kehribar Lahit" kenar çubuğuna bakın).

***Batı Lahit.*** Bu lahitin içindeki kalıntı, Buz ve Nefret Yıldızı Delban'ın karanlık hediyesini sunar. Delban’ın hediyesi, ölümcül soğuğu serbest bırakma gücüdür. Bu karanlık armağan, yararlanıcının cone of cold büyüsünü bir eylem olarak kullanmasına izin verir. Yedi kez kullanıldıktan sonra kara hediye kaybolur. Faydalanıcı, yok olana kadar ring of warmth’ın faydalarını da elde eder.

Bu karanlık armağandan faydalanan şu kusuru kazanır: "Ateş beni korkutuyor."

***Kuzey Lahit.*** Bu lahit, içindeki kalıntıların bir şekilde serbest bırakıldığını gösteren bir şekilde paramparça edilmiş.

***Batı Lahit.*** Bu lahitin içindeki kalıntı, Sırların Yıldızı Khirad'ın karanlık hediyesini sunar. Khirad’ın hediyesi, kehanet gücüdür. Bu hediye, yararlanıcıya scrying büyüsünü bir eylem olarak kullanma olanağı sağlar. Üç kez kullanıldıktan sonra karanlık hediye kaybolur.

Yararlanıcının sesi alçak bir fısıltı olur ve gülüşü zalim ve kötü olur.

X33E. HARKOTHA MAHZENİ

Bu odanın kehribar rengi kapısı arcane lock büyüsü ile mühürlenmiştir. Büyüyü bastırmak için şifre “Harkotha” dır. Aksi takdirde kapı alanı X33a'nın kapısı ile aynıdır.

Bu odada kehribar camlı duvarlar, kırmızı damarlı siyah mermer zemin ve girintilerde duran üç kehribar lahit var.

Odanın ortasında, bir ***Death slaad*** kendi üzerine görünmezlik (*invisibility*) yaptı ve elinde büyük kılıcıyla (greatsword) hazır duruyor. Death slaad, odaya giren herkese saldırır ve öldürülene kadar savaşır. Amber Tapınağını terk edemez.

Kehribar lahitlere dokunan karakterlere, içlerindeki şeytani kalıntılar tarafından karanlık hediyeler sunulur ("Kehribar Lahit" kenar çubuğuna bakın).

***Kuzey Lahit.*** Bu lahitin içindeki kalıntı, Gölgelerin Gözü Yrrga'nın karanlık hediyesidir. Yrrga'nın hediyesi gerçek görmenin gücüdür. Bu karanlık hediye, yararlanıcısına truesight faydalarını 60 fitlik bir menzile kadar sunar. Bu fayda 30 gün sürer ve ardından karanlık hediye kaybolur.

Yararlanıcının gözleri, karanlık hediye yok olana kadar yıldızlı boşluklara dönüşür. Bu kara hediyeden faydalanan kişi aynı zamanda şu kusuru da kazanır: "Tüm yaşamın anlamsız olduğuna ve sonunda geldiğinde ölümü dört gözle bekliyorum."

***Batı Lahit.*** Bu lahit içindeki kalıntı, Beş Başlı Yok Edici Büyük TaarHaak'ın karanlık hediyesini sunar.TaarHaak'ın hediyesi büyük güçtür. Bu karanlık hediye, yararlanıcısına belt of fire giant strength gücünü verir. Bu fayda 10 gün sürer ve ardından karanlık hediye kaybolur.

Bu karanlık hediyeden faydalanan şu kusuru kazanır: "Başkalarına zorbalık yapmayı ve onları zayıf ve aşağılık hissettirmeyi seviyorum."

***Güney Lahit.*** Bu lahitin içindeki kalıntı, Yenilmez Yog'un karanlık hediyesini sunar. Yog'un hediyesi, fiziksel dayanıklılıktır. Bu karanlık hediye, yararlanıcının can puanını maksimum 30 artırır. Bu fayda 10 gün sürer ve ardından karanlık hediye ortadan kalkar.

Yağlı siyah bir kürk, yararlanıcının yüzünü ve vücudunu kaplar.

X33F. THANGOB MAHZENİ

Bu odanın kehribar rengi kapısı arcane lock büyüsü ile mühürlenmiştir. Büyüyü bastırmak için şifre "Thangob" dur. Aksi takdirde kapı, X33a bölgesindeki kapı ile aynıdır.

Bu odada kehribar camlı duvarlar, siyah damarlı grimsi mermer zemin ve girintilerde duran üç kehribar lahit var.

Kehribar lahitlere dokunan karakterlere, içlerindeki şeytani kalıntılar tarafından karanlık hediyeler sunulur ("Kehribar Lahit" kenar çubuğuna bakın).

***Batı Lahit.*** Bu lahitin içindeki kalıntı, Unutulma Parmağı Norganas'ın karanlık hediyesini sunar. Norganas’ın hediyesi, yaşamı ölüme çevirme gücüdür. Bu karanlık hediye, yararlanıcının bir eylem olarak finger of death büyüsünü atmasına izin verir. Üç kez kullanıldıktan sonra karanlık hediye kaybolur. Kaybolduğunda, yararlanıcı DC 15 Constitution kurtarma atışında başarılı olmalıdır veya 0 can puanına düşer.

Bu karanlık hediye, yararlanıcının kanını katran gibi siyah ve yapışkan hale getirir.

***Güney Lahit.*** Bu lahitin içindeki kalıntı, Vaund the Evasive'ın karanlık hediyesini sunar. Vaund’un hediyesi, kaçırmanın gücüdür. Bu karanlık armağan, yararlanıcısına amulet of proof against detection and location ve a ring of evasion faydalarını sunar. Bu faydalar 10 gün sürer ve ardından karanlık hediye kaybolur.

Bu karanlık armağandan yararlanan kişi seğiriyor ve gerginleşiyor ve aynı zamanda şu kusuru da kazanıyor: "Bana sorulan hiçbir soruya doğrudan cevap veremiyorum."

***Doğu Lahit.*** Bu lahitin içindeki kalıntı, Hell Hound Whisperer olan Seriach'in karanlık hediyesidir. Seriach’in hediyesi, cehennem köpeklerini çağırma ve kontrol etme gücüdür. Bir eylem olarak, bu karanlık hediyenin yararlanıcısı iki ***hell hounds*** çağırabilir ve kontrol edebilir. Her iki köpek aynı anda görünür. Yararlanıcı tazıları yalnızca bir kez çağırabilir ve karanlık hediye öldüklerinde kaybolur.

Yararlanıcı, Infernal dilini henüz bilmiyorsa, konuşma ve anlama becerisi kazanır. (Cehennem köpekleri başka bir dil anlamaz.) Yararlanıcı Infernal konuştuğunda gözeneklerinden kükürtlü duman çıkar.

X34. BÜYÜCÜNÜN YATAK ODASI

Bu çıplak taş odanın ortasında beyaz mermer bir yatak duruyor, şiltesi çoktan çürümüş. Altın şahinler yatağın köşesindeki direklerin üstüne tünemiş. Odanın kalan mobilyaları tozla kaplı yığınlara dönüşmüş. Örümcek ağları, duvarlara oyulmuş gizemli işaretleri örtüyor.

Buradaki tavan 10 feet yüksekliğinde. Duvarları kaplayan işaretler, bir zamanlar odanın içindekileri hırsızlığa karşı korumak için tasarlanmış muhafazalardı, ancak büyüleri soldu ve artık kimseye zarar veremezler.

HAZİNE

Dört altın şahin her biri 250 gp değerinde.

X35. UYUYAN MUHAFIZ

Bu çıplak taş odanın mobilyaları zamana yenik düşmüş. Odanın ortasında, başı, on fit yüksekliğindeki tavana dayanmış, koyu renkli ahşap ve perçinli demirden yapılmış, belli belirsiz insan biçimli bir yapı duruyor. Miğferli kafası sizin durduğunuz yöne doğru körü körüne bakıyor. Örümcek ağları bu korkunç yapıdan onu çevreleyen harap mobilyalara kadar uzanıyor.

Bu oda bir zamanlar büyücünün yatak odasıydı. Yapı, aciz (incapacitated) bir kalkan koruyucusudur (***shield guardian***). Kontrol muskası X9 alanında bulunabilir.

X36. AŞAĞI BATI SALONU

Parlak kehribar, bu devasa salonun duvarlarını ve tavanını sürülmüş bal gibi kaplıyor ve siyah mermer zemini toz kaplamış. Tonozlu tavan yirmi beş fit yüksekliğinde. Beş fit yükseklikteki duvarların içine yerleştirilmiş kehribar çıkıntılarda orijinal boyutlarındaki, kedi, kurbağa, şahin, baykuş, sıçan, kuzgun, yılan, kara kurbağası ve gelinciklerin mermer heykelleri var. Heykellerin çoğu tüneklerinden düşmüş ve yerde paramparça halde yatıyor.

Kuzey duvarındaki kehribar renkli bir kapı açık duruyor. Batı ve güneydeki diğer dört kehribar kapı kapalı.

Hayvan heykelleri, farklı türde aileleri temsil eder ve zararsızdırlar.

X37. BÜYÜCÜNÜN YATAK ODASI

Eski, renksiz ahşaptan yapılmış mobilyalar kendi ağırlıkları altında çökmüş ve şimdi örümcek ağları ve tozla kaplılar.

X38. PERİLİ ODA

Eskiden yatak odası olan bu oda, kırık mobilyalarla dolu. Bir yatak, bir gardırop, iki sandık, üç uzun şamdan, bir masa, bir kitaplık ve birkaç sandalye kalıntısı odanın etrafına dağılmış durumda. Yırtık kitaplar, eski tüy kalemleri ve yırtık pırtık giysiler de etrafa saçılmış.

Buradaki tavan 10 feet yüksekliğinde. Bir kötü ruh (poltergeist) (Monster Manual daki ***specter*** girişine bakın) bu odaya musallat olur ve yerini başkalarına vermemek için hırsızlara telekinetik olarak kırık mobilyaları fırlatır.

HAZİNE

Odanın aranması, bir *wall of fire* büyü parşömeni içeren tahta bir parşömen tüpü ile sonuçlanır.

X39. YAĞMALANMIŞ HAZİNE

Bir zamanlar bu büyük taş odayı mühürleyen kehribar kapılar parçalanmış, parçaları ezilmiş kemikler, zırhlar ve silahlar arasında duruyor.

Buradaki tavan 30 feet yüksekliğinde ve düz. X26 alanındaki demir sandık açılırsa, tavanın kuzeybatı köşesinde 10 feet karelik bir delik sihirli bir şekilde oluşur.

Kehribar bir golem bir zamanlar burada nöbet tutmuştu, ancak hırsızlar hazineye girip onu yağmaladıktan sonra kaçtı. Golem o zamandan beri üst kata çıktı (bkz. Alan X10).

Hırsızların hepsi kaçamadı ve burada ölenlerin ezilmiş kalıntıları yere duruyor. Onların huzursuz ruhları burada dört kötü ruh olarak hayatta tutunmuş (Monster Manual daki ***specter*** girişine bakın). Kötü ruhlar, odadan dışarı çıkmazlar ve yok olana kadar savaşırlar.

X40. MÜHÜRLÜ HAZİNE

Güneydeki kehribar renkli kapılar *arcane lock* büyüsü ile kapatılmıştır. Büyüyü engelleyen şifre "Dhaviton" dur. Bir karakter başarılı bir DC 25 Strength kontrolü ile kapıları iterek açabilir. Kapılar (AC 15,60 can puanı) ile parçalanabilir. Kapılar 0 can puanına düşürülürse, bu odadaki kehribar golem üzerine *greater invisibility* büyüsü yapar. Büyü 1 dakika sürer.

Bu taş odanın batı ve doğu duvarlarında hazine yığınları var.

Golem görünüyorsa şunu ekleyin:

Kehribardan oyulmuş, şahin başlı, insanımsı üç metrelik bir heykel, kuzeydeki geniş bir oyukta duruyor. Arkasındaki duvarda bir çatlak oluşmuş.

Buradaki tavan 30 feet yüksekliğinde ve normaldir. Kuzey oyuktaki heykel kehribar bir golemdir (Monster Manual daki taş golem (***stone golem***) için stat bloğunu kullanın). Hazineyi almaya çalışan her canlıya saldırır. Golem odayı terk edebilir ama Amber Tapınağını terk edemez.

Güney duvarındaki çatlakların açıklaması için alan X41'e bakın.

HAZİNE

Haritada altı hazine yığını numaralandırılmıştır.

YIĞIN 1

• 17.500 cp (yığın halinde)

• Otuz tane 50 gp’lik değerli taş

• Üç paslı plaka zırh takımı (plate armor) (değersiz)

• Dokuz paslı kalkan (shield) (değersiz)

• Altınla işlenmiş siyah ahşaptan yapılmış çocuk boyutunda bir lahit (250 gp değerinde)

YIĞIN 2

• 12.000 sp (yığın halinde)

• Beş paslı yüzük posta takımı (suits of ring mail) ve altı paslı zırh (breastplates) (değersiz)

• Pembe cam kabzası olan gümüş renkli meç (rapier)

• Dört paslanmış büyük kılıç (greatsword) (değersiz)

• Yaldızlı bir savaş arabası (750 gp değerinde)

YIĞIN 3

• 6.600 ep (yığın halinde), her paraya Strahd'ın profil resmi damgalanmıştır

• Yetmiş beş boş şişe

• Altı güzel elbise ve önlükle dolu bir sandık (her biri 25 gp değerinde)

• Çürümüş tahta sandıkta (500 gp) on parça mücevher (her biri 250 gp değerinde)

• Sekiz tane seramikten boyalı aziz heykeli (her biri 250 gp değerinde ve her biri 50 pound ağırlığında)

YIĞIN 4

• Bir yığın demir külçe (toplam 250 gp değerinde ve 2.500 pound ağırlığında)

• Çeşitli dünyalardan tanrıların otuz kutsal sembolü (her biri 5 gp değerinde)

• Gümüş desenli on iki bakır kadeh seti (her biri 25 gp değerinde)

• Göz yuvalarında kırmızı lal taşı bulunan yaldızlı bir kafatası (250 gp değerinde)

• Sekiz savaş çekici (warhammer) ve altı savaş kazması (war pick)

YIĞIN 5

• 9.000 sp (yığın halinde)

• Büyülü olmayan altı kristal küre (her biri 20 gp değerinde)

• Kuleler üzerinde, minik mücevher gözlü ejderhalar olan bronz bir taç (750 gp değerinde)

• Gerçek boyutlu bir tahta midilli (25 gp değerinde)

• Altı mermer vazo (her biri 100 gp değerinde ve her biri 100 pound ağırlığında)

YIĞIN 6

• Altın boyalı tahta sikke 7.000 (değersiz)

• On beş demir kapta toplam 15.000 cp

• Altın desenli obsidiyen bir asa (2.500 gp değerinde)

• On bir paslı miğfer (helm) (değersiz)

• On beş ince, deri bağları olan ciltler, hepsi Nitch Rackmay tarafından yazılmış Snow Dwarf and the Seven Wights adlı bir hikaye kitabının kopyaları ve imzalı.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkarırsa, rastgele bir hazine yığınına gömülmüştür (d6 yuvarlayın).

X41. FİSSÜR

Bir deprem kayayı X40 ve X42 alanları arasında bölerek neredeyse yan yana olan iki doğal açıklık oluşturmuş. Açıklıklar 3 fit genişliğinde, 8 fit yüksekliğinde ve 10 fit derinliğindedir.

X42. KERİBAR MAHZENİ

Siyah mermer korkuluklu, altın mermer bir merdiven, otuz fit genişliğindeki şaftta nazikçe yukarı doğru kıvrılırken kuzey duvarını kucaklıyor. Odanın ortasında altı çürümüş tahta sandık duruyor.

Kehribar kaplı duvarlar, sayısız kölenin izlediği; kralların, kraliçelerin, firavunların ve sultanların mermer kabartmalarının etrafına dolanan dokunaçlar gibi görünecek şekilde şekillendirilmişler.

Batı, güney ve doğu duvarları girintiler içeriyor ve her oyukta duran, uzun, kaba bir kehribar blok var. Güney duvarına iki geniş çatlak açılmış, odanın güneydoğu köşesindeki yere moloz ve kehribar parçaları dökülmüş.

Sarmal merdiven, X30 alanına 30 feet tırmanıyor.

Güney duvarındaki çatlakların açıklaması için alan X41'e bakın

Toprağa gömülü tahta sandıkların içinde, Strahd'ın ölü bir maceracı grubundan yarattığı altı vampir dölü var. Odadaki davetsiz misafirleri duyar duymaz, vampirler sandıklarından fırlar ve yok olana kadar savaşırlar.

IŞINLANMA HEDEFİ

Ravenloft Kalesi'ndeki K78 bölgesinden bu konuma ışınlanan karakterler, haritada T işaretli noktaya varır.

KERİBAR LAHİT

Kehribar lahitlere dokunan karakterlere, içlerindeki kötü kalıntılar tarafından karanlık hediyeler sunulur (bu bölümün başlarındaki “Kehribar Lahit” kenar çubuğuna bakın). Kasimir, bu bölgedeki doğu lahitine dokunduğunda aradığı karanlık hediyeyi bulduğunu bilecektir.

***Batı Lahit.*** Bu lahitin içindeki kalıntı, kendisine dokunan herhangi bir insansı kötü karakterli yaratığa "Vampir'in karanlık hediyesini" sunar Vampir'in hediyesi, yaşayan ölülerin ölümsüzlüğüdür. Karanlık hediye kabul edilirse, aşağıdaki koşullar yerine getirilene kadar etkisi gerçekleşmez, aşağıda verilen sırayla. Yaratık, ancak karanlık hediyeyi kabul ettikten sonra koşulların farkına varır.

• Yararlanıcı, kendisini seven ya da ona saygı duyan başka bir insansıyı öldürür, ardından ölü insansı kanını öldürdükten sonraki 1 saat içinde içer.

• Yararlanıcı, ondan nefret eden bir veya daha fazla yaratığın elinde şiddetli bir şekilde ölür.

Koşullar karşılandığında, yararlanıcı anında DM'in kontrolü altında bir vampire dönüşür (Monster Manual'daki stat bloğunu kullanın).

Karanlık armağanı aldıktan sonra, yararlanıcı şu kusuru kazanır: “Beni yok etmeye çalışan gizli düşmanlarla çevriliyim. Ben kimseye güvenemem. "

***Güney Lahit.*** Bu lahitin içindeki kalıntı, 9. seviye büyücü (wizard) büyüleri yapabilen, kötü karakterli insansı yaratıklara "Tenebrous'un karanlık hediyesini" sunuyor. Tenebrous'un hediyesi lichdom'un sırrıdır. Bu karanlık hediye, yararlanıcısına aşağıdaki görevleri yerine getirmek için gereken bilgiyi verir:

• Bir filakter hazırlayın ve ona yararlanıcının ruhunu içerme gücü verin

• Yararlanıcıyı bir Lich'e dönüştüren bir dönüşüm iksiri oluşturun

Filakterin yapımı 10 gün sürer. İksiri oluşturmak 3 gün sürer. İki öğe aynı anda üretilemez. Yararlanıcı iksiri içtiğinde, anında DM kontrolü altında bir Lich'e dönüşür (Monster Manual'daki stat bloğunu kullanarak Lich'in hazırladığı büyüleri istediğiniz gibi değiştirin).

Bu karanlık armağandan yararlanan kişi şu kusuru kazanır: "Tek umursadığım yeni sihir ve gizli bilgiler edinmek."

***Doğu Lahit.*** Bu lahitin içindeki kalıntı, Ceset Yıldızı Zhudun'un karanlık hediyesini sunar. Zhu-dun’un hediyesi, eski ölüleri diriltme gücüdür. Eylem olarak, bu karanlık hediyeden faydalanan kişi ölü bir yaratığın kalıntılarına dokunabilir ve onu hayata döndürebilir. Etkisi, canlının ne kadar süredir öldüğüne bakılmaksızın çalışması dışında, *resurrection* büyüsünün etkisiyle aynıdır. Bir kez kullanıldıktan sonra karanlık hediye kaybolur.

Bu karanlık hediyeden faydalanan, ceset benzeri bir görünüme bürünür ve kolayca bir ölümsüz (undead) ile karıştırılır.

ÖZEL ETKİNLİK

İki alacakaranlık elfi, farklı nedenlerle Amber Tapınağı'na gelir. Karakterler tapınağı keşfederken aşağıdaki özel etkinliklerden birini veya ikisini birden kullanabilirsiniz.

RAHADİN'İN DUASI

Strahd'ın sadık vekili ***Rahadin*** (bkz. Ek D), efendisinin Amber Tapınağının adandığı isimsiz sırlar tanrısı ile bir anlaşma yaptığına inanıyor. Alacakaranlık elfi, karanlık tanrıya efendisini eziyetinden kurtarması için dilekte bulunmak için zaman zaman tapınağa gelir.

Rahadin, Tsolenka Geçidi boyunca Amber Tapınağına giden hayalet bir ata (*phantom steed*) biner ve X5 bölgesindeki büyük heykelin önünde diz çöker. (Tapınağı koruyan Arcanaloth Rahadin'i tanır ve ona zarar vermez. Arcanaloth ve Flameskull'lar, Rahadin öldürülene veya ayrılana kadar diğer ziyaretçilere saldırmazlar.) Rahadin daha sonra canlı bir kurbağayı çıkarır, kurban olarak yutar ve gizli tanrıya bir ritüel sunar.

GELİŞTİRME

Rahadin, Strahd'ın uygun gördüğünde karakterlerle ilgileneceğini biliyor. Karakterler alacakaranlık elfiyle yüzleşirse, kendini savunur ama onlara kalıcı bir zarar vermez. Strahd’ın kahyası, yakalanmaktansa, ölmeyi yeğler. Rahadin tapınağı ziyaret etme nedenini, hatta kim olduğunu veya hangi role hizmet ettiğini açıklamıyor. Kendi haline bırakıldığında, Ravenloft Kalesi'ne geri döner.

KASIMIR'İN KARANLIK HEDİYESİ

***Kasimir Velikov*** (bkz. Ek D ve bölüm 5, alan N9a) X42 alanına giden yolu bulursa ve Zhudun'un karanlık hediyesini kabul ederse, daha sonra karakterlerden Ravenloft Kalesi'nin yer altı mezarlarına kadar ona eşlik etmelerini ister, böylece asırlardır ölü olan kız kardeşi Patrina Velikovna hayata döndürebilir (bkz. bölüm 4, bölge K84, mahzen 21).

GELİŞTİRME

Kasimir görevini başarırsa, yeni dirilen Patrina (NE dişi alacakaranlık elf yüksek büyücü (***archmage***)) gücünü ve büyülerini geri kazanana kadar pişmanmış gibi davranır, bunun üzerine Ravenloft Kalesi'ne gider ve sonunda vampir gelini olmak için Strahd'a dönmeye çalışır. Kardeşinin Strahd'ın kahyası Rahadin'in ellerinde sakat kalması onu sinirlendiriyor. Kardeşinin intikamını almayı ve Strahd ile evliliğine uzun zamandır karşı çıkan Rahadin'i öldürme yoluna giderek, karakterlerin dikkatini dağıtmayı umuyor.

Strahd, bir eş olarak Patrina'ya olan ilgisini kaybetti. Şansı olursa, onu bir vampir dölüne dönüştürür ve onu kendi mahzenine geri kapatır- önlemek için elinden gelen her şeyi yapacağı bir kader. Strahd'ın çekiciliği, kendi gücünü artırma arzusunun önüne geçiyor. O kimsenin oyuncağı değil.

BÖLÜM 14: YESTER TEPESİ

Strahd'a toprağın efendisi ve havanın efendisi olarak tapan Druidler burada, Strahd bölgesinin en ucunda, Yester Tepesi'nin tepesinde toplanıyor. Bu tepe aynı zamanda Svalich Ormanı'nda yürüyen kötülüklerin doğduğu ve Strahd'ın atalarının evini görmek için ara sıra geldiği yerdir.

TEPENİN ALANLARI

Aşağıdaki konumlar, 199. sayfadaki Yester tepesi haritasındaki etiketlere karşılık gelir.

Y1. PATİKA

Yoğun ormandaki patika, ölü otlarla ve kara kayalardan oluşan mağaralarla kaplı bir tepeye çıkıyor. Karanlık, uğursuz bulutlar yukarıda toplanıyor ve tek bir şimşek tepeye çarpıyor. Tepenin batısında, kara, orman ve gökyüzü, yüksek bir sis duvarının arkasında kayboluyor.

Patika, yamaca tırmanırken iki eş merkezli halka (Y2 alanı) oluşturarak ikiye ayrılır. Patika ayrıca tepenin zirvesine çıkar (Y3 ve Y4 alanları). Sis duvarı (Y5 alanı) Strahd’ın alanının sınırını işaretler,

Y2. BERSERKER HÖYÜĞÜ

Toprak yollar, yamacı çevreleyen iki eşmerkezli höyük halkası boyunca uzanır. Her bir höyük, 10 feet yüksekliğinde balçıklı siyah kayalardan oluşan bir tümsektir.

Bu mezar höyükleri, Strahd ve Druidlerin gelişinden önce yapılmış. Yüzyıllar boyunca rahatsız edilmeden kaldılar. Kayaların altına gömülü, bir zamanlar dağlarda yaşamış eski bir Berserker kabilesinin küflü kemikleridir. (Aşağıdaki "Özel Etkinlikler" bölümündeki "Kavan'ın Kanlı Mızrağı" na bakın.)

Y3. DRUİDLERİN ÇEMBERİ

Tepenin üzerinde, bir ölü çimen tarlasını çevreleyen derme çatma bir duvar oluşturan geniş bir siyah kayalar halkası ve daha küçük kayalar var. Şimşek, zaman zaman halkanın kenarına çarparak, yoğun yapraklı dallardan yapılmış ve kara toprakla dolu, elli fit boyunda korkunç bir heykeli aydınlatıyor. Heykel, sivri uçlu, pelerinli bir adama benziyor.

Alanı çevreleyen kaya halkası 250 feet çapında ve 5 ila 10 feet yüksekliğindedir. Kara kayaların üzerine tırmanan herhangi bir yaratığın %10 ihtimalle 44 (5d10) yıldırım hasarı alma ihtimali vardır. Karakterler halkadan geçen iki yola yapışarak hasarı önleyebilir.

**Gündüz veya gece, görüş sınırlarına kadar uzanarak, krallığımın kenarları büyük bir sis duvarıyla işaretleniyor. Doğduğunda oradaydım.**

**—Strahd von Zarovich, I, Strahd: The Memoirs of a Vampire**

AHŞAP HEYKEL

Dev heykel, Strahd von Zarovich'e ürkütücü bir benzerlik taşıyor. Yakın inceleme, köklerin tabanının etrafından zeminden filizlendiğini ortaya çıkarır. Bu kökler, Y4 bölgesindeki Gulthias ağacının bir parçasıdır. Heykelin etrafını sararak ek destek ve dayanıklılık sağlarlar. Kökler sadece heykelin devrilmesini engellemekle kalmaz, aynı zamanda heykelin bir Tree Blight yaratma ritüelinde bir bileşen olarak hizmet etmesine de izin verir (aşağıdaki "Özel Etkinlikler" bölümündeki "Druidlerin Ritüeli" ne bakın). Bu ahşap heykelin kalbi, Şarap Büyücüsü bağından çalınan sihirli bir mücevherdir (bölüm 12).

Heykel AC 10, 50 can puanına ve zehir ve psişik (immunity to poison, psychic) hasara karşı bağışıklığa sahiptir. Heykele yağ sıçradıktan sonra ateş hasarı alırsa, her turda 2d6 ateş hasarı alarak alev alır. Heykel 0 can puanına düşürülürse çöker ve sihirli mücevher alana yuvarlanarak parlak yeşil bir ışıkla parlar.

GİZLİ MEZARLAR

Kayaların içindeki tarlada gizlenmiş altı Druid (CE erkek ve dişi insan) ve altı ***Berserker*** (CE erkek ve kadın insan), bu tepeye gömülmüş antik dağ kabilesinin torunlarıdır ve tümü mavimsi gri çamurla baştan ayağa örtülmüştür. Uzun, karışık saçları ve vahşi görünümlü gözleri var. Karanlık “tanrılarını” onurlandırmak için, çimen ve ölü otlardan yapılmış örtülerin altında saklanmış toprak mezarlarda uyuyorlar. Çembere giren ve pasif Wisdom (Perception) puanı 16 veya daha yüksek olan karakterler, alanın her tarafına dağılmış düzinelerce kapalı mezarı fark eder. Druidler ve Berserkerlar, herhangi biri heykele yaklaşır veya zarar verirse ya da içlerinden birini keşfedilip saldırırsa, mezarlarından çıkıp saldırırlar.

Druidler, muazzam bir Tree Blight ortaya çıkarmak için bir ayin başlatmayı bekliyorlar. Ritüeli tamamlamak için yalnızca bir Druid gereklidir, ancak Druidler Strahd'ın onayı olmadan başlamazlar. Böylece onun ortaya çıkmasını bekliyorlar. Heykel yok edilirse veya sihirli mücevher çıkarılırsa ritüel tamamlanamaz.

Karakterler mücevherin yerini sihir yardımıyla fark ederlerse veya tanrılarsa, mücevherleri heykelin göğsünden çıkarmaya çalışabilirler. Heykele tırmanmak, hiçbir yetenek kontrolü gerektirmeyen basit bir meseledir ve göğüs boşluğuna ulaşan bir karakter, heykeli kazmak için bir hareket kullanabilir. Bu karakterin oyuncusunun bir d20 atmasını sağlayın: 13 veya daha yüksek bir sonuçta, karakter mücevheri ortaya çıkarır ve onu eyleminin bir parçası olarak alabilir.

GELİŞTİRME

Druidler ve Berserker öldürülürse, diğerleri Svalich Ormanı'nın daki baskınlardan döndükçe sayıları yenilenir. Her günün sonunda, alacakaranlıkta, 1d4-1 Druid ve 1d4-1 Berserker, her biri altı tane olana kadar gelir.

Y4. GULTHİAS AĞACI

Tepenin güney ucunda hastalıklı bir çalılık, merkezinde kocaman, şekilsiz bir ağac etrafı ölü ağaçlar ve çalılarla çevrili. Bükülmüş gövdesinden kan, ağaç özü gibi sızıyor. Ağacın etrafında dolanan, iğnelerle kaplı altı insansı yaratık var. Ağacın içine gömülü, altında insansı bir iskelet bulunan parlak bir savaş baltasını görebiliyorsunuz.

Ağacın kökleri, tepenin altından derinlere kadar uzanan bir Gulthias ağacıdır (Monster Manual daki blights girişine bakın). Ölü ağaçların ve çalıların arasında üç tane ***Vine Blight***, altı ***Needle Blight*** ve on iki ***Twig Blight*** var. Needle Blightlar açıkça görülebilmektedir, ancak Vine Blightların ve Needle Blightların Yanlış Görünüş (False Appearance) özelliği, onları normal bakışlardan saklanmalarını sağlar. Blightlar, kendisine ait hiçbir eylemi veya etkili saldırısı olmayan Gulthias ağacına zarar veren herkese saldırır.

Gulthias ağacının AC 15, 250 can puanı ve ezici vuruş, delme ve psişik (immunity to bludgeoning, piercing, psychic) hasara karşı bağışıklığı vardır. 0 can puanına düşürülürse, yok edilmiş gibi görünür, ancak gerçekten ölü değildir; Tamamen iyileşene kadar her ay 1 can puanı geri kazanır. Başarılı bir DC 15 Intelligence (Nature) kontrolü ile bir karakter, ağacın gerçekten ölmesi için tüm gövdenin sökülmesi gerektiğini belirleyebilir. Gulthias ağacı, bölgesine bir *hallow* büyüsü yapılırsa 10 gün içinde solar ve ölür.

Gulthias ağacı, sıradan bitkilerden Blightlar yaratır ve Barovia'daki türünün tek ağacıdır. Gulthias ağacı öldürülürse, Strahd'ın etki alanı içinde yeni Blightlar oluşturulamaz. Gulthias ağacını yok ettiği için partiye 1.500 XP verin.

Gulthias ağacının dibinde yatan iskelet, ağacı kesmeye çalışırken Blightlar tarafından öldürülen bir insan maceracının kalıntılarıdır.

HAZİNE

Ölü maceracının yırtık pırtık deri zırhı kurtarılamaz ama ağacın içine gömülü balta sihirli bir savaş baltasıdır (battleaxe). Sapı yapraklar ve sarmaşıklarla oyulmuştur ve silah normal bir savaş baltasının yarısı ağırlığındadır. Balta bir bitkiye çarptığında ister sıradan bir bitki ister bir bitki yaratık olsun, hedef fazladan 1d8 kesme (slashing) hasarı alır. İyi karakterli olmayan bir yaratık baltayı kullandığında, kullanıcısı onunla saldırdığında dikenler filizlenir. Bu dikenler, saldırıyı yaptıktan sonra kullanana 1 delici (piercing) hasar verir ve bu hasar büyülü kabul edilir.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız burada bir hazinenin olduğunu ortaya çıkarırsa, bu hazinenin Gulthias ağacının kökleri arasındaki, ölü maceraperestin iskeletinin altına gömülüdür. İskeletin altındaki yeri kazan karakterler onu otomatik olarak bulur.

Y5. SİS DUVARI

Yester tepesi adını garip bir fenomenden alıyor. Tepenin en üstünden veya batı yamacından sise bakan karakterler bu fenomeni görebilir:

Sis perdesinin içinden batıya baktığınızda, büyük bir şehrin yukarısındaki tepede beyaz bir kale görüyorsunuz. Şehir oldukça uzak görünüyor, belki bir mil uzaklıkta. Sis tüm ayrıntıları gizler, ancak bir kilise çanının tınısına benzeyen bir ses duyabiliyorsunuz.

Karanlık Güçler, Strahd'ın sisin içindeki atalarının evinin ulaşılamayacak kadar uzağında sahte bir imaj yarattı.

Strahd, gerçek olamayacağını bildiği halde şehre bakmak için ara sıra tepeye gelir. Görüntü onu kışkırtıyor.

Ölümcül sise giren herhangi bir yaratık, etkilerine maruz kalır (2. bölümdeki "Ravenloft'un Sisleri" bölümüne bakın).

Karakterler bir NPC büyücüye (spellcaster) sis duvarının bu kısmı hakkında soru sorarsa, o kişi bununla ilgili eski bir efsaneyi anlatabilir. Barovia'nın dağ halkına göre, ölümcül sisler tüm Barovia'yı tuzağa düşürmeden önce bile, Yester Tepesi yakınlarında her zaman bir sis duvarı vardı. Eski halk bu sise Fısıldayan Duvar adını verdi, çünkü onun içinde geçmişten ve gelecekten gelen seslerin fısıltılarını duyabiliyorlardı. Eski bir tanrının dünyayı yıkımdan korumak için tanrısallığından vazgeçtiğine ve bir tanrı olarak son nefesinin bu sisi ürettiğine inanıyorlardı. İçinde dünyayla ilgili tüm anıları ve olası geleceklerine dair tüm vizyonları vardı ve uygun bir hazırlık ile bir arayış içinde olan biri vizyon arayışına girebilirdi. Büyü (arcane) öğrencilerinden bazıları, Karanlık Güçlerin bu sisten biraz alıp Barovia'nın sislerini yaratmak için onu büktüğünü ve hatta Strahd'ın alanının Fısıltı Duvarı'ndaki karanlık bir anı olduğunu iddia ediyorlar.

ÖZEL ETKİNLİK

Karakterler Yester tepesini keşfederken aşağıdaki özel etkinliklerden birini veya ikisini birden kullanabilirsiniz.

DRUİDLERİN RİTÜELİ

Karakterlerin Yester Hill'i ziyaret edip etmediğine bakılmaksızın bu etkinliğin ortaya çıkmasına izin verebilirsiniz. Karakterler bu olayı olduğu gibi deneyimlemeseler bile, gelişen olayların üstesinden gelebilirler (bölüm 12'deki "Özel Etkinlikler" bölümündeki "Wintersplinter Saldırıları" konusuna bakın).

Strahd, kabus (***nightmare***) Beucephalus’a binerek (Ravenloft Kalesi'nin yer altı mezarlarında karakterlerin onu öldürmediğini varsayarsak) ya da yarasa biçiminde Yester Tepesi'ne gider.

Strahd’ın gelişi, Y3 bölgesindeki Druidlerin "mezarlarından" çıkıp ritüellerine başlamalarını sağlar. Ritüel başladığında, Druidler turlarını şarkı söylemek ve dans etmek için kullanırlar. Ritüeli tamamlamak için, Druidler, her turda en az biri 10 ardışık tur boyunca ilahiler söylemelidir. Bir tur geçerse ve druidlerin hiçbiri sıralarında şarkı söyleyemezse, ritüel mahvolur ve yeniden başlatılması gerekir. Gulthias ağacı (Y4 alanı) 0 can puanına düşürülürse, ritüel çalışmayacaktır. Ağacın yok edildiğini anlayan Druidler, ritüeli denemezler.

Strahd, süreci gözlemler, Druidler saldırıya uğrarlarsa savunur ve yenilirlerse geri çekilir.

GELİŞTİRME

Druidler ritüeli tamamladığında karakterler oradalar ise, şunu okuyun:

Otuz fit uzunluğunda bir bitki yaratık heykelden fırlar, dallar ve toprak etrafa savrulur. Yaratık, içinden yeşil ışık sızan bir ölü treantı andırıyor.

Tahta heykelden çıkan yaratık, Druidlerin Wintersplinter dedikleri bir ***Tree Blight***’tır (bkz. Ek D). Yeşil ışık, "kalbine" yerleştirilmiş sihirli mücevherden geliyor. Mücevher yalnızca Wintersplinter öldüğünde kaldırılabilir.

Druidler Wintersplinter'a kuzeye gitmesini ve Şarap Büyücüsü bağını yerle bir etmesini emreder (bölüm 12). Karakterler, Druidler’in neyin peşinde olduğunu anlamasalar da, Druidler’in Tree Blight’ı nereye gönderdiklerini şüphesiz merak edeceklerdir. Wintersplinter kuzeye seyahat ederken, daha önce şaraphaneyi ve bağı ziyaret eden karakterler için varış noktası anlaşılır durumdadır. Onun ilerlemesini durdurmaya çalışıp çalışmayacakları onlara bağlıdır.

Tree Blight kalktığında, Strahd Druidler’e ve Berserkerlar’a tepeyi terk etmelerini emreder, böylece kendisi yalnız kalabilir. Ormana kaçarlarken, batıdaki atalarının memleketinin görüntüsüne özlemle bakar (bkz. Y5 bölgesi).

KAVAN'IN KANLI MIZRAĞI

Uzun zaman önce ölmüş bir barbar reisi olan Kavan'ın ruhu, karakterlerden birine, tercihen bir barbar, bir druid veya bir korucuya (ranger) ulaşır. O karakterin oyuncusuna aşağıdaki metni okuyun:

Bir fısıltı duyuyorsun, rüzgarın taşıdığı derin bir ses. "Uzun zamandır bekledim," diyor, "layık biri için. Mızrağım kana aç. Onu geri al ve benim yerime bu dağları yönetin, tıpkı Fısıldayan Duvar'ın ilk günlerindeki güçlü savaşçılar gibi. "

Karakter, yamaçtaki mağaralardan birine gitmesi gerektiğini hisseder (bkz. Y2 alanı). Karakter, 30 fit yakınına yaklaştığında, Kavan'ın sihirli mızrağının (aşağıdaki "Hazine" bölümüne bakın) kayaların altındaki varlığını hisseder.

HAZİNE

Mağaranın kayaları ağırdır, ancak yan yana döndürülebilir ve Kavan'ın küflü kemiklerinin arasında yatan bir kan mızrağını (blood spear) (bkz. Ek C) ortaya çıkarır. Herhangi bir yaratık mızrağı kullanabilir, ancak yalnızca Kavan tarafından onu kullanmak için seçilen karakter, bu sihirli silahla yapılan saldırı ve hasar atışlarında +2 bonus kazanır.

BÖLÜM 15: KURT ADAM İNİ

Baratok Gölü'nün batısında, Barovia'daki kurt adamların sığınak olarak kullandıkları bir mağara kompleksidir. Yakalanan kurt adamları sorgulayan karakterler, mağaranın yerini öğrenebilir. Sürünün lideri Kiril Stoyanovich de dahil olmak üzere kurt adam sürüsünün çoğu karakterler ilk geldiğinde avlanıyorlardı.

Kurt adamlar kendilerine Ana Gecenin (Mother Night) Çocukları diyorlar, çünkü hepsi bu tanrıya tapıyorlar. Son zamanlarda, Kiril’in liderliğine karşı bir meydan okumanın sonucu olarak sürü içinde bir bölünme oluştu. Bölünme, başka bir kurt adam Emil Toranescu'nun sürü tarafından kaçırılan çocuklara yönelik muameleyi sorgulamasıyla başladı.

Kiril, çocukları silahlandırıyor ve ayakta sadece bir çocuk kalana kadar onları ölümüne savaşmaya zorluyor. Kazanan daha sonra bir kurt adama dönüştürülüyor ve Kiril'in "sürüsünün gücü ve saflığı" dediği şeyi sağlıyor. Emil, tüm çocukları hayatta tutup onları kurt adamlara dönüştürerek, sürünün sayısının artırılmasını savunuyor. Emil, daha büyük bir sürünün kurt adamların hayatta kalmasını sağlayacağına inanırken, Kiril, daha büyük bir sürünün kontrol edilmesi ve beslenmesinin çok zor olduğunu düşünüyor.

Bu ideolojik bölünme çözülemedi ve birçok anlaşmazlığa yol açıtı. Kurt adamlar iki kamp arasında bölündü ve anlaşmazlığın çözülmesi için Kiril veya Emil'in ölmesi gerekiyor gibi görünüyordu.

Sonra Kiril birkaç gün ortadan kayboldu ve Kiril’i tutan kurt adamlar, Emil ve müttefikleri tarafından kaçırılıp kaçırılmadığını merak etmeye başladılar. Kiril geri döndüğünde, ona Strahd'a sadık birkaç düzine korkunç kurt eşlik (dire wolves) ediyordu ve Ravenloft Kalesi'de Strahd'ın Emil'in sürüsüyü parçalama girişiminden memnun olmadığını söyledi. Korkunç kurtlar, Emil'i cezalandırılmak için Ravenloft Kalesi'ne götürdüler ve bir daha hiç görülmedi.

Kiril egemenliğini yeniden sağladı, ancak fikirleri ve taktikleri sürünün yaşlı üyelerine pek uymuyor ve kesinlikle Emil’in arkadaşı Zuleika'yı memnun etmiyor.

**Kurtlar ulumaya başladı. Beni tanıyorlardı. Barovia'nın bütün kurtları beni tanıyorlardı.**

**-Strahd von Zarovich, Ben Strahd: Bir vampirin anıları**

***Toranescu***. Kiril'i tek başına öldüremeyeceğini biliyor ve Emil'e olanlardan sonra, sürünün geri kalanı Kiril'in otoritesine meydan okumaya ve Strahd'ın gazabıyla yüzleşmeye isteksiz. Kiril, Zuleika'nın avlanmasına izin vermiyor, bu yüzden mağaraya hapsinde gibi yaşıyor.

SİSLER ARASINDA SEYAHAT ETMEK

Kurt adamlar Strahd'a korkularından hizmet eder ve Ana Gece'nin onu tanrısal güçler ve sonsuz yaşamla kutsadığına inanırlar. Barovia'dan ayrılamasa da Strahd, Vistani gibi bazı yaratıkların gelip gitmesine izin verebilir. Periyodik olarak kurt adamların sisli sınırları geçmelerine izin verir, böylece başkalarını kendi alanına çekebilir veya çekebilirler. Ancak Vistani'nin aksine, kurt adamlar istedikleri gibi gelip gidemezler.

İNE YAKLAŞMAK

Karakterler kurt adam mağarasına ilk yaklaştıklarında şunu okuyun:

Ağaçların üzerinde, kayalık bir dağ çıkıntısının kenarına oyulmuş, büyük bir kurdun açık ağzı gibi görünen geniş, meşalelerle aydınlatılmış bir mağara girişi var.

Mağara ağzının 100 fit yukarısında (Z1 alanı), eğimli dağın yukarısında ve mağara ağzından veya çevresinden görülemeyen, kayalık bir çıkıntı (alan 28) vardır. Bir karakter, tırmanıcı kitine veya yetenek kontrollerine ihtiyaç duymadan çıkıntıya ulaşmak için tırmanabilir.

İNİN ALANLARI

Aşağıdaki alanlar 202. sayfadaki kurt adam ini haritasındaki etiketlere karşılık gelir.

İn boyunca duvarlara, yanan meşaleler içeren demir dirsekler monte edilmiştir. Gölgeler bol olsa da tüm alanlar parlak bir şekilde aydınlatılmıştır.

Z1. MAĞARA AĞZI

Kurt kafalarının açık çeneleri, mağara ağzının üzerinde, doğal kaya sütunlarını kaplayan on beş fit yüksekliğinde bir gölgelik oluşturuyor. Tavan mağaranın içinde yirmi fit yüksekliğe kadar çıkıyor. Demir dirsekler içindeki meşaleler duvarlara dizilmiş.

Derinlerde bir yerden bir flütün yankılanan seslerini duyuyorsunuz. Bazı notalar uyumsuz- acı verici bir şekilde.

Z2 bölgesindeki muhafızlar, mağara ağzındaki gizlenmemiş karakterleri tespit eder. Karakterler flütün sesini Z3 alanına kadar takip edebilir.

GELİŞTİRME

Karakterler buraya Emil Toranescu (bkz. Bölüm 4, bölge K75a) ile birlikte veya gözetiminde gelirlerse, mağaradaki diğer kurt adamlara içeri girerken karakterlere saldırmamalarını emredebilir.

Z2. MUHAFIZ KARAKOLU

Mağara burada sağa ve sola ayrılıyor. Ayrımın arasındaki beş fit yüksekliğindeki çıkıntının üzerinde, parçalanmış giysiler giyen ve mızrak tutan vahşi görünümlü iki kadın duruyor.

İnsan biçiminde iki kurt adam (***werewolves***) olan Aziana ve Davanka, çıkıntıda nöbet tutuyor. Davetsiz misafirleri gördüklerinde alarm çalarlar. Buradaki herhangi bir gürültü, Z3 ve Z5 bölgelerinden hızlı takviyeler getirerek, inin her yerinde duyulabilir, Kurt adamlar ölümüne savaşır.

Z3. KURT İNİ

Dokuz kurt (***wolf***) ve insan formunda bir kurt adam (***werewolves***) burada. Kurt adam Skennis 36 can puanına sahip ve avlanamayacak kadar yaşlı. Rahat bırakıldığında, çok iyi olmasa da bir elektrum flütü çalıyor (aşağıdaki “Hazine” bölümüne bakın). Kurtlar arkasında toplanır ve gittiği yere gider. Yaşlı olmasına rağmen, ini savunmak için ölümüne savaşır ve kurt müttefiklerinden herhangi birini öldüren kim olursa olsun kinlenir.

Beş feet yüksekliğindeki bir taş çıkıntı bu büyük mağaraya bakıyor, batı tarafının en ucunda için için yanan bir kamp ateşi var. Zemin, kemirilmiş kemiklerle kaplı.

Skennis, 0 can puanına düşürülürse, şunu okuyun:

Yaşlı adam kan tükürerek gülüyor. "Kiril döndüğünde," diyor son nefesiyle, "canlı canlı derinizi yüzecek."

HAZİNE

Skennis'in elektrum flütü sihirli değil ve 250 gp değerinde. Skennis ayrıca dört adet 50 gp değerli taş içeren bir kese taşır.

Z4. YERALTI KAYNAĞI

Kayalık tavandaki bir yarık, dışarının gri ışığının ve soğuk suyun bu nemli, meşale ile aydınlatılmış mağaraya sızmasına izin veriyor; bu bir yeraltı kaynağı, sızan su yaklaşık kırk feet genişliğinde ve on feet derinliğinde bir su havuz oluşturmuş. Kuzeydeki beş feet yüksekliğindeki çıkıntı havuza bakmaktadır. Benzer bir çıkıntı, doğu duvarına kadar uzanan kaba yontulmuş bir merdivenle uzanıyor. Doğudaki çıkıntının üzerinde birkaç kasa duruyor.

**Su taze.** Tavan, havuz yüzeyinin yaklaşık 20 fit üzerindedir. Tavandaki çatlak, en geniş noktasında 3 feet genişliğinde ve en dar yerinde 6 inçtir.

Doğu çıkıntısındaki sandıklarda yetişkin boyunda giysi yığınları var.

Z5. DERİN MAĞARALAR

Önünüzdeki meşalelerle aydınlatılmış, tünellerden oluşan labirent mağara genişliyor. Kemikler yerlere serpilmiş.

Buradaki tavan 10 feet yüksekliğinde. Yerdeki kemikler bir uyarı sistemidir. Ayaklar altında yüksek sesle çıtırdarlar ve yaratıklar bu alanda sessizce hareket etmek için yapılan Dexterity (Stealth) kontrollerinde dezavantaja sahiptir.

Z5A. GÜNEY MAĞARASI

Kiril Stoyanovich’in arkadaşı beyaz saçlı kurt adam (***werewolf***) Bianca kurt şeklinde burada uyuyor. Gördüğü tüm davetsiz misafirlere saldırır ve alarm seslerine hızlı tepki verir.

Z5B. KUZEY MAĞARASI

Kurt şeklinde bir kurt adam (***werewolf***) olan Wensencia, on yaşındaki kurt şeklindeki kurt adam Kellen ile burada yatıyor. Kellen, AC 10, 2 can puanı ve bir kurt adamın hasar bağışıklığına sahip fakat savaşamaz. Karakterlerden birine ürkütücü bir şekilde benzeyen, ancak zombi gibi görünmesi için boyanıp giydirilen tahta bir bebeği kucaklıyor. Zombi bebeğe kazınmış küçük bir slogan, "Eğlenceli Değilse, Blinsky Değildir!" Yazıyor.

Bir alarm çaldığında, Wencensia Kellen'i Z7 alanına götürür, onu boş kafeslerden birine kilitler ve ona insan şeklini almasını söyler, çocukta bunu yapar. Daha sonra mağaranın savunmasında kurt adam arkadaşlarına katılır.

Kellen, Forgotten Realms sistemindeki Misty Forest yakınındaki bir mezra olan Liam's Hold'daki evinden kaçırıldı.

Kirit’in aşağılık yarışmalarından birini kazandıktan sonra kurt adam likantropisine yakalanmıştı. Wencensia, Kiril’in sürüsünün bu en yeni üyesini eğitmekle görevlendirildi. Kellen'e *greater restoration* büyüsü ya da remove curse büyüsü uygulamak, onun likantropisini sona erdirir.

Z6. KİRİL’İN MAĞARASI

Bu mağaranın arkasında insan derisinden yapılmış bir perde asılı.

Kiril Stoyanovich, eve döndüğünde buraya kurt şeklinde uyur.

Etlerden, dikilerek yapılan korkunç perdenin arkasında, 10 fit yüksekliğinde, 3 metrelik genişliğinde bir tünel var. Tünel, arkasında Z8 alanı bulunan gizli bir kapıda bitiyor. Gizli kapıyı tünelin içinden görmek kolaydır (yetenek kontrolü gerekmez).

Z7. ANA GECE TÜRBESİ

Kabaca yontulmuş merdivenler meşale ile aydınlatılmış bir mağaraya ve tuhaf bir manzaraya iniyor: gözlerini kocaman açmış çocuklar tahta parmaklıkların arkasında duruyor ve korkmuş bir sessizlik içinde size bakıyorlar. Mağarada altı ahşap kafes var ve kapakları ağır kayalarla kapatılmış.

Kafeslerden ikisi boş ve diğerlerinin her birinde bir çift korkmuş çocuk var.

Kafeslerin arasında kötü bir işçilikle yapılmış ahşap bir heykel duruyor. Asmalar ve gece çiçek çelenkleriyle süslenmiş kurt başlı bir kadına kabaca benzetilmiş. Heykelin kaidesinin etrafına yığılmış inanılmaz miktarda hazine var.

Pejmürde giysili bir kadın heykelin önünde diz çöküyor. Heykelin arkasında, duvara cıvatalanmış demir prangalarda kurtçukların dolaştığı iki ceset asılı.

Buradaki tavan 20 fit yüksekliğinde. Heykel, Ana Gece'nin kaba bir tasviridir. Emil'in karısı Zuleika Toranescu adlı insan formunda bir kurt adam önünde diz çökmüş (bkz. Bölüm 4, bölge K75a). Eşinin Strahd tarafından öldürüldüğüne inanarak, tanrıçanın Strahd üzerinde onu sevdiklerini serbest bırakmaya ikna edecek kadar hakim olmasını umarak, rehberlik etmesi için Anaya dua eder.

Kiril, Zuleika'ya mahkumları korumasını emretti. Karakterler Emil'i kurtarır ve onu güvenli bir şekilde Zuleika'ya iade ederse, çocukları memnuniyetle serbest bırakır. Karakterler Emil'in kendi elleriyle veya Strahd'ınkiler tarafından gerçekten öldüğünü doğrularsa, karakterler kadının suçladığı Kiril Stoyanovich ile başa çıkmasına yardım ederse mahkumların gitmesine yine de izin verebilir. Zuleika, karakterleri dualarının cevabı olarak görür ve son avından döndüğünde Kiril'i öldürmelerini ister (aşağıdaki "Özel Etkinlikler" bölümündeki "Sürü Lideri" bölümüne bakın).

Burada hapsedilen sekiz çocuğun her birinin AC 10,1 can puanı var ve savaşamazlar. Bir çocuğun yaşını yıl olarak belirlemek için 1d6+6 yuvarlayın. Kafeslerin açılmasına olanak tanıyacak şekilde her bir kafesin üzerine yığılmış kayalar kaldırılabilir veya iktirilebilir. Çocuklar şokta. Özgür kalanlar, kurtlar ve kurt adamlar tarafından yenilme korkusuyla karakterlerden uzaklaşmaz.

Heykelin arkasındaki duvarda asılı duran iki Barovia’lı yetişkin, bir erkek ve bir kadın, sürü tarafından öldürülen ve Anaya adak olarak sunulan cesetlerdir.

Kurt adamlar kurtçukların Ana Gece'nin "beslenmesinin" simgesi olduğunu düşünüyor. Bu cesetlerin eti yenildiğinde, sürü onların yerini alacak yenilerini sunular.

HAZİNE

Ana Gece heykelinin kaidesinin etrafına yığılmış hazine şunları içerir:

• 4,500 cp, 900 sp ve 250 gp (tüm sikkeler Barovia'ya yabancı yerlerden)

• Otuz 50 gp’lik değerli taş ve yedi adet 100 gp değerli taş

• On iki adet sade altın takı (her biri 25 sterlin değerinde) ve ince işlemeli altın pelerin broşu (250 gp değerinde)

• Dans eden Dryadlar ve satyrler ile işlenmiş fildişinden içme boynuzu (250 gp değerinde)

• Platin telkari sanatı ile süslenmiş bir elektrum tütsü kabı (750 gp değerinde)

Ana Gece'den çalan herkes lanetlenir. Kurt adamlar bunu bilir ve bu nedenle istifleri korumak için karakterleri engellemeye çalışmazlar.

Bu yığından hazine alan herhangi bir canlıya, her gece alacakaranlıktan şafağa kadar süren korkunç rüyalar musallat olur. Lanet yalnızca hırsızlık yapan yaratığı etkiler ve eşyaya sahip olabilecek başka hiç kimseye aktarılmaz. Çalınan bir eşyayı hazine yığınına iade etmek laneti sona erdirmez.

Bu şekilde lanetlenen bir yaratık, geceleri kısa veya uzun bir dinlenmeyi bitirmekten hiçbir fayda sağlamaz (gün içinde dinlenmek normal bir şekilde çalışır, çünkü lanet şafaktan alacakaranlığa kadar uyku halindedir). Bu laneti *greater restoration* veya *remove curse* büyüsü, sona erdirir. Yaratık üzerindeki lanetle Barovia'dan ayrılırsa, lanet biter.

RAVENLOFT'UN KADERİ

Kart okumanız bir hazinenin burada olduğunu ortaya çıkarırsa, heykelin dibindeki diğer eşyaların arasında yatıyor demektir. Yukarıda anlatılan lanet bu hazine için de geçerlidir.

Z8. TAŞ YÜZÜK

Yirmi feet çapında bir taş halkası, dağın yamacındaki kayalık bir çıkıntıya hakim. Halkanın içinde sıçramış kan ve küçük, kemirilmiş kemikler görüyorsunuz. Dairenin dışında yerde, kurumuş kanla kaplı birkaç mızrak duruyor.

Kurt adam sürüsü, genç mahkumlarını taş halkada mızraklarla güreşmek için burada topluyorlar. Ayakta kalan son çocuk ısırılır ve kurt adama dönüştürülür; sonra ölülerin bedenleri yenir, kemikleri temizlenir.

Dağın yamacına yerleştirilmiş gizli bir kapı, Z6 alanına inen kabaca yontulmuş merdivenleri olan bir tünele ulaşmak için itilerek açılabilir.

ÖZEL ETKİNLİK

Karakterler ini keşfederken veya dinlenirlerken aşağıdaki özel olaylardan birini veya ikisini birden kullanabilirsiniz.

SÜRÜ LİDERİ

Bu olay, daha önce Kiril’in avlanma sürüleri ile karşılaşan ve onları mağlup eden karakterlerde meydana gelmez (11. bölümdeki "Özel Etkinlikler" bölümündeki "Sürü Saldırısı" konusuna bakın).

Karakterler kurt adam yuvasında geçirdikleri her saat, bir d20 atıyor. 18 veya daha yüksek bir zarda, kurt adam avı grubu ölü bir dağ keçisini sürükleyerek geri döner. En iyi ihtimalle yetersiz bir ziyafet. Parti, Kiril Stoyanovich (90 can puanına sahip bir kurt adam (***werewolf***)), altı normal kurt adam (***werewolf***) ve dokuz kurttan (***wolves***) oluşuyor. Tüm kurt adamlar kurt şeklinde gelir.

Kurtlar mağaraya yapılmış bir saldırının kanıtını görebilirlerse (örneğin Z2 alanındaki gardiyanlar yok veya ölü ise), kurt adamlar melez bir form alır. Kiril, üç kurt adamı Z8 bölgesine yukarıdan ine girmeleri için gönderirken, kendisi ve avcı ekibinin geri kalanı ine doğru ilerler.

GELİŞTİRME

Kiril yaşadığı sürece karakterler kurt adamlarla pazarlık edemez. Kiril ölürse ve karakterlerin üstünlüğü varsa, sürü onlarla pazarlık etmeye isteklidir.

Kiril döndüğünde Emil Toranescu varsa,

Emil, rakibini öldürmeye ve yeni sürü lideri olmaya kararlıdır. Başarılı olursa, karakterlerin ini rahatsız etmeden ve çocukları serbest bırakmadan gitmelerine izin verir, ancak Zuleika onu aksi yönde ikna etmek için orada olmadığı sürece (çünkü çocukların gitmesine izin vermezse karakterlerin kocasını öldürebileceğinden korkuyor)

Hem Kiril hem de Emil ölürse, Zuleika sürü lideri olur ve Strahd ile tüm bağlarını keser. Strahd bu gelişmenin farkına vardığında sıradan kurtlar sürüyü terk eder. Karakterler Barovia'ya

"Sisteki Kurt Adamlar" macera kancasıyla geldilerse, Kılıç Sahili'ndeki kurt adam saldırıları Zuleika'nın liderliğinde sona erer. O da ölürse, Franz Groza adlı genç ama ateşli bir kurt adam sürü lideri olur. O gaddar ve haindir, karakterlere merhamet göstermez.

ÇOCUKLAR

Kiril hayattayken karakterler çocukları sığınaktan uzaklaştırırsa Kiril, av partisini yeniden toplar ve acımasızca kayıp mahkumların peşine düşer. Kiril ölürse, kurt adam sürüsü, Kiril’in halefini belirlemekle meşguldür ve bir av partisi düzenlemekle biraz uzun sürer.

Karakterler çocukları nereye götüreceklerini bilmiyorlarsa, kuzgun formunda ini gözetleyen bir ***weraven*** (bkz. Ek D) melez bir form alır ve yakındaki Krezk köyüne sığınmalarını önerir (bölüm 8). Karakterler bu yöne doğru ilerlerse, kuzgun gözcüler yukarıdan, karakterler köye ulaşana kadar hızlıca güneye gider, Şarap Büyücüsü şaraphanesine uçar (bölüm 12) ve Davian Martikov'a ne olduğunu bildirir.

Çocuklar, kurt adam mağarasına hapsedilmeleri nedeniyle anlaşılır bir şekilde travma geçiriyorlar. Karakterlerle beraber oldukları süre boyunca ağlarlar ve çığlık atarlar. *calm emotions* büyüsü, büyünün süresi boyunca acılarını dindirir (kurtarıcı atışlar gerekmez). Bir karakter, çocukları korkutarak veya onlara umut sunarak (gerçek veya başka türlü) daha uzun bir süre boyunca çocukları susturmaya çalışabilir. Karakter, uygun bir DC 15 Charisma (Intimidation, Persuasion, ya da Deception) kontrolü yapmalıdır.

Kontrol başarılı olursa, çocuklar onları korkutacak bir şey olana kadar sessiz kalırlar.

Karakterler çocukları Krezk'e götürürse, oradaki köylüler çocuklara bakar, beslendiklerini ve düzgün giydirildiklerini görebilirler. Karakterler onları Vallaki'ye götürürse, Martikovlar çocukların, karakterler onları almak için geri dönene kadar Mavi su hanında kalmasına izin verir.

SONSÖZ

Strahd, karakterler için ölümcül bir mücadeledir. Vampirle çok erken karşı karşıya gelirlerse, Ravenkind'in Kutsal Sembolü ve Güneş Kılıcı gibi sihirli öğelerin faydası olmadan, muhtemelen yok olacaklardır. Karakterler, Barovia ülkesini keşfederek, daha az kötülükleri yenerek ve müttefikler, büyülü eşyalar ve deneyim seviyeleri kazanarak hayatta kalma şanslarını artırabilirler.

Strahd ile karakterler arasındaki son hesaplaşmanın sonucu, maceranın nasıl biteceğini belirler.

STRAHD YENERSE

Karakterlerle oynamayı bitirdikten sonra, Strahd hiçbirinin Barovia'nın efendisi olarak onun yerine geçmeye layık olmadığı sonucuna vararak onları tamamen yenmek için yola çıkar. Tüm karakterler ölünceye ya da vampir döllerine dönüşene kadar tatmin olmayacak.

Strahd galip gelirse, yer altı mezarlarında karakterleri mühürler (bölüm 4, alan K84, mahzen 23) ve hizmetkarlarına tüm sihirli eşyalarını saklamalarını söyler.

Karakterler yoldan çekilince Strahd, dikkatini Ireena Kolyana'yı gelini yapmaya yöneltir. Hala hayattaysa ve elinin altındaysa, Ireena bir vampire dölüne dönüşür ve Ravenloft Kalesi'nin altındaki mahzeninde mühürlenir.

STRAHD ÖLÜRSE

Strahd, 0 vuruş puanına düşürüldüğünde, sis haline gelir ve tabutuna çekilir (vampir stat bloğundaki Misty Escape özelliğine bakın). Vampir tamamen yok edilmek için istirahat yerinde olmalı.

Karakterler tabutundaki Strahd'ı bitirirse, şunu okuyun:

Strahd, ölüm onu ​​kara uçuruma götürürken şaşkınlığını gizleyemez. Sürpriz öfkeye dönüşür ve Ravenloft'un yapıtaşı vampirin mezarının tavanından tozları sallayarak öfkeyle titrer. Strahd'ın yakıcı nefreti eridiğinde titreme azalır ve sonunda rahatlama alır. Önünüzde cesedi bozulurken gözlerinin karanlık küreleri solup kafatasına gömülür. Birkaç dakika içinde, geriye sadece kemikler, tozlar ve asil giysiler kalır. Barovia'nın karanlık efendisi Strahd von Zarovich öldü ve gitti.

RAHADİN'İN İNTİKAMI

Strahd ölürse ama Rahadia yaşıyorsa, alacakaranlık elf hizmetkar, Strahd'ın ölümünden birkaç dakika sonra ortaya çıkar. Böyle bir durumda şunu okuyun:

Arkanızdan bir ses "Usta!" diyor. Koyu kahverengi tenli ve uzun siyah saçlı bir elf, yüzü dehşet içinde, yaptıklarınıza bakıp çığlıklar atıyor.

Rahadin, Strahd'ın ailesine yüzlerce yıldır hizmet etti ve efendisinin yenilgisini pek iyi karşılamaz. Alacakaranlık elf hizmetkar, palasını çeker ve Strahd'ın intikamını almaya çalışır. Kederi, onun mantık düşünmesini engelliyor.

SERGEİ VE IREENA

Bu isteğe bağlı sahne, Strahd yenildikten sonra kullanılabilir. Ireena Kolyana'nın maceradan sağ çıktığını ve henüz Sergei ile bir araya gelmediğini varsayıyor.

Strahd'ın ölümünden sonraki sabah, karakterler Ravenloft Kalesi'nin görüş açısındaki (K6 bölgesi) yere gelirler ve orada bir sonraki sahneye tanık olurlar.

Kara bulutlar gökyüzünü dolduruyor. Soğuk sabah sislerinin arasından Barovia ülkesi çok aşağıda görülebiliyor. Burada barış var. Herkesin ilk hatırlayacağı huzur vadiye geri geldi.

Arkanızdan bir ışık yanıp sönüyor. Geriye doğru döndüğünüzde, görkemli bir adam görüyorsunuz – etten, kemikte bir varlık- parlak bir zırh ve havada uçuşan pelerini içinde. Yüzünde büyük bir iradenin gücünü görüyorsunuz, ancak varlığının gücü sakin, hüzünlü gözleri tarafından yumuşatılıyor. Yüz hatları Strahd'a ait, ancak ince bir şekilde farklı.

Sesi sakin ve huzurlu. "Benim adım Sergei von Zarovich." Ireena'ya dönüyor." Tatyana, dinlenme vakti geldi. Gel, aşkım ve karım. " Elini uzatıyor.

Ireena Kolyana'nın sorgulayan gözleri birdenbire tanıma ve bilgiyle açılıyor. Unutulan anılar ona geri dönüyor. "Sergei!" Ağlıyor, dişi bir geyiğin zarafetiyle ona sıçrıyor.

Ireena size dönüyor ve şöyle diyor: "Ben Ireena Kolyana'yım, ama geçmişimde Sergei'nin sevgili Tatyana'sıydım. Bu yüzyıllar boyunca hayatımızın trajedisini oynadık. Şimdi size en derin minnettarlığımızla, bu trajedi bitti. Neşenin yeniden başlamasının zamanı geldi. "

Parıldayan ışık Ireena ve Sergei'yi çevreliyor. El ele, manzaranın kenarına doğru doğuya yürüyorlar.

Bu ölümlü dünyanın ötesinde bir yolda yürürken ayakları yere deymiyor. Görünmez yolları onları doğu uçurumunun ötesine götürüyor, parıltısı Barovia'nın üzerindeki bulutları aydınlatıp, inceltiyor. Bulutlar aniden kırılarak muhteşem güneş ışığı şaftlarının içeri girmesine izin veriyor. Aşağı vadide ki tuhaf sis çözülüyor. Barovia bir kez daha özgür.

BAROVİA'DAN KAÇIŞ

Strahd’ın ölümü, Barovia’ya kısa bir ara sağlar. Ülkeyi çevreleyen sis incelir ve artık içinden geçenlere zarar vermez. Yüzyıllardır vadinin üzerinde beliren kara bulutlar yerini güneş ışığına bırakarak Barovialıların çaresizliklerini yok eder.

Barovialılar, güneş ışığını, topraklarındaki kötülüğün temizlenmesinin bir işareti olarak varsayarlar. Kaçış artık mümkün olsa da çoğu Barovialı gidecek hiçbir yerlerinin olmadığını ve ayrılmak için bir nedenleri olmadığını biliyorlar. Karanlığın geri dönmesinden korkan ya da atalarının vatanlarını görmeyi özleyen birkaç kişi ayrılır. Ruhları olanlar vadiyi terk edebilir, ruhu olmayanlar ise Strahd'ın eski alanının sınırlarının ötesine ilk adımlarını atarken hiçlikte kaybolurlar.

SONRASI

Barovia'nın yarasaları, kurtları ve çirkin kurtları, onun yok edilmesi üzerine Strahd ile doğaüstü bağlarını kaybederler ve avlanmaya ya da Svalich Ormanı'nın en uzak köşelerine sürülmeye mahkum olan sıradan canavarlar haline gelirler.

Strahd’ın ölümünden sonra bile Ravenloft Kalesi, tüm Barovialılar tarafından dışlanan perili bir yer olmaya devam eder. Karanlık enginliği ve tehditkar yüzü, yerel halkı yağmalamaktan veya yeniden işgal etmekten caydırmak için yeterlidir.

ISMARK'IN YÜKSELİŞİ

Maceradan sağ çıkarsa, Ismark Kolyanovich Barovia köyünün yöneticisi olur. Karakterlere başardıkları her şey için minnettar ve onları Barovia'da kalmaya ve onun ülkesini diğer tehditlerden kurtarmasına yardım ederek köyünü güvenli bir sığınak haline getirebilmesi için çağırıda bulunur.

VİSTANİLERİN KAÇISI

Barovialıların casus ve işbirlikçi oldukları için onları öldürebileceğinden korkan Vistaniler, arabalarını topladı ...

Vadiyi aceleyle terk ettiler. Barovialılar gittiklerini görmekten mutlular.

VAMPİR AVCILARI

Hala hayattaysa, Rudolph van Richten (Ek D'deki "Rictavio" konusuna bakın) kalan günlerini yalnızlık içinde geçirmek için Barovia'dan ayrılır. Onun himayesinde olan Ezmerelda d'Avenir (bkz. Ek D), Strahd'ın gerçekten yok olduğuna ikna olmamıştır. Ayrıca Barovia'da fethedilmesi gereken başka kötülükler olduğunu da biliyor, bu yüzden vadide kalmayı seçiyor.

SERBEST BIRAKILAN EŞLER

Ölümünün ardından, Strahd'ın vampir dölleri kontrolünden kurtulur ve her biri yeni bir kader arar. Özellikle Escher, yeni deneyimler ve kendisi de bir vampir lordu olmanın bir yolunu bulmak için dünyayı terk eder.

Patrina Velikovna yaşıyorsa, Ravenloft Kalesi ve Amber Tapınağı'ndan gizemli bilgileri yağmalamaya başlar ve Barovia'nın yeni efendisi olmaya hazırlanır.

STRAHD’IN DÖNÜŞÜ

Ezmerelda'nın şüphesi haklı çıkıyor. Strahd’ın imhası geçicidir, çünkü laneti bu kadar kolay sona erdirilemez. Strahd'ın antlaşmasını yaptığı kadim Karanlık Güçler, vampirin aylar sonra yeniden şekillenmesine neden oluyor- Barovialıların umut dolu bir hayat yaşamanın nasıl bir his olduğunu keşfetmesine yetecek kadar uzun. Strahd yeniden doğduğunda, sisler Barovia ülkesini bir kez daha kuşatır ve Barovialıların ümidi korkunç bir çaresizliğe döner. Strahd, kendisine verilen yenilgiyi hatırlar ve intikamını planlamaya başlar.

Sisler yeniden belirdikten sonra. Madam Eva ve Vistaniler vadiye geri döner, toprağın canavarları bir kez daha Strahd'ın büyüsüne kapılır ve yöneticiler, birilerinin onları Strahd'dan tekrar kurtarabileceğini umarak yerleşim yerlerini güçlendirirler.