

SWORD
SORCERY

Ravenloft

GAZETTEER



VOLUME I

Um Suplemento de Campanha de Ravenloft



d20
system



SWORD
&
SORCERY



Ravenloft Gazetteer Volume I

EXPLICAÇÃO SOBRE USO DA LOMBADA DO LIVRO.

Ao lado está a arte para ser colocada na lombada do livro. Como não sei o tipo de papel, gramatura, impressão, etc... O tamanho final do livro após ser impresso pode variar.

No caso, deve-se que pedir a pessoa que irá confeccionar o livro, que não redimensione a arte, mas que corte nas laterais até que o logo do D&D e o título na lombada fique centralizado.

Em livros futuros irei respeitar essa mesma padronização, para que quem a siga, tenha tudo organizado.

Tradução e Diagramação PT/BR:

James Loyo

Revisão:
Caio Cunha

Agradecimentos

Ao meu mentor e apoiador Paulo César por toda ajuda na diagramação.
Ao amigo da Terra das Brumas Pedro Wah pela vetorização das capitulares.
Ao amigo Bruno Costa pelo incentivo na investida dos demais Gazetteers.
Ao amigo Gustavo Murad pelas minis fantásticas que ganhei de presente.
Ao mestre Gabriel Jansen pelos muitos conselhos e ensinamentos sobre a Terra das Brumas.
Ao amigo Caio Cunha pela ajuda na revisão textual.

Quaisquer erros, sugestões, por favor entrar em contato pelo e-mail:
nymgreenleaf@hotmail.com

Sintam-se à vontade pra distribuir esse arquivo. Coloque no seu blog, site para armazenamento, grupo de whatsapp, telegram... A minha intenção é facilitar o acesso a esse material. Fiz mesmo pra distribuir. A única coisa que peço é que não retire a página de dedicatória e que não cobre pelo material.

Obrigado a todos que mantêm o RPG vivo.

Trabalho feito de fã para fã.
Sem fins lucrativos.

NÃO VENDA!

Versão desta edição:
Ravenloft Gazetteer Vol. I 1.3

GAZETTEER

VOLUME I

Créditos

Autores:

Andrew Cermak, John W. Mangrum, Steve Miller, Ryan Naylor e Andrew Wyatt

Desenvolvedores:

Jackie Cassada e Nicky Rea

Editor:

Mike Johnstone

Editor de Gerenciamento da Sword &

Sorcery:

Andrew Bates

Diretor de Arte:

Richard Thomas

Layout e Fotocomposição:

Ron Thompson

Artistas de Interiores:

Talon Dunning, Jeremy McHugh, Cláudio Pozas, Richard Thomas e Beth Trott

Designer de Capa e Contracapa:

Ron Thompson

Agradecimentos Adicionais

Baseado nas regras Original Dungeons & Dragons © criadas por E. Gary Gygax e Dave Arneson e no novo jogo Dungeons & Dragons projetado por Johnathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Agradecimentos Especiais

Andria Hayday (1st ed. Design) Bruce Nesmith (1st ed. Design) Tracy & Laura Hickman (conceito original)



© 2004 Wizards of the Coast, Inc. Ravenloft, Dungeons & Dragons e seu logotipo, D&D, Dungeon Master, Sistema d20, o logotipo do Sistema d20 e Wizards of the Coast e seu logotipo são marcas comerciais ou marcas registradas da Wizards of the Coast Inc., uma subsidiária da Hasbro Inc., nos EUA e em outros países, e são usados pela Arthaus sob licença.

Arthaus é uma marca comercial da Arthaus Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Sword and Sorcery é uma marca comercial da White Wolf Publishing, Inc.

IMPRESSO NO CANADÁ





GAZETTEER

VOLUME I

Sumário

Prefácio	3
Relatório Um: Baróvia	9
Relatório Dois: Hazlan	41
Relatório Três: Forlorn	62
Relatório Quatro: Kartakass	85
Notas Anexas: Apêndice do DM	111



Prefácio

*Pense em como as alegrias de ler uma Gazeta
São absorvidos por todas as agonias e crimes:
Ou se estes não o comoverem, não se esqueça
Essa desgraça pode ser sua no futuro.*
– George Gordon, Lord Byron, Dom Juan:
Canto Oitavo



om estas palavras começo um projeto de pesquisa que, para minha melhor estimativa, exigirá anos para completar para minha satisfação. Aceito este desafio; nenhum conhecimento que valha a pena ter pode ser obtido sem sacrifício.

Devo notar no início, no entanto, que participo desta jornada pessoal com um certo grau de descontentamento.

Estou ciente de que certos estudiosos cujos trabalhos são populares entre as massas não escolarizadas preferem começar seus textos com alguns parágrafos de material auto biográfico, presumivelmente para estabelecer uma relação com seus leitores. Eu não aprovo a prática. Acho que cheira a egoísmo e, como cientista, devo apenas esperar que meu público fique intrigado com os fenômenos que apresento, não com as trivialidades aleatórias de minha vida.

Dito isso, devo engolir momentaneamente meu desgosto para enquadrar minha reclamação de forma adequada. Eu sou uma cientista e estudiosa; minhas áreas de especialização abrangem múltiplos tópicos que vão do mundano ao arcano, do antropológico ao oculto. Nos últimos cinco anos, conduzi um estudo independente de Il Aluk, ou a "Necrópoles", como é chamada pelo povo darkonês. Se devo dizer isso eu mesmo, demonstrei um talento marcante para adquirir informações, seja através de entrevistas casuais ou dos interrogatórios mais drásticos necessários para lidar com os sujeitos perigosos. Simplificando, eu sei como fazer meus súditos falarem. Não é um orgulho vazio quando eu afirmo saber mais do que qualquer outro indivíduo *vivo* sobre o estado atual das coisas em Necrópoles.

Agentes do indivíduo a que agora me refiro como meu patrono me abordaram recentemente, solicitando que eu apresentasse minhas notas de pesquisa sobre Il Aluk. Além disso, eles pediram que eu estendesse amplamente minha pesquisa para realizar um levantamento exaustivo e de primeira mão do estado atual das terras do Núcleo. A atitude desses agentes me fizeram acreditar que eles esperavam que eu ficasse lisonjeada ou mesmo honrada por esse reconhecimento do meu trabalho. Não fiquei. Não sou do tipo que responde a promessas de recompensas extensas com joelhos fracos e olhos estrelados. Sou, simplesmente, a pesquisadora mais qualificada para a tarefa: atribuir esta pesquisa exigente a qualquer outra pessoa teria sido simplesmente um erro.

A partir desta avaliação vem a fonte do meu descontentamento. Estou ciente de que meus colegas acadêmicos nunca estudarão a série de volumes que em breve vou escrever. Aceito que estou prestes a passar

anos compilando um diário de viagem que será lido apenas por um único par de olhos — meu patrono.

Assim, acho que é o desejo do meu senhor permanecer anônimo uma fonte de frustração e, para ser franca, bastante ridículo. É um insulto para alguém do meu treinamento e experiência.

Azalin Rex fez sua "fuga milagrosa" do Reino Cinzento há apenas sete meses. Em sua pesquisa, obtive pleno conhecimento dos fatos reais por trás da queda de Azalin e do eventual retorno, mas continuarei a me referir ao equívoco popular desses eventos por causa do discurso civil. Agora, os servos de um obviamente poderoso e rico senhor darkonês que deseja uma contabilidade completa de sua pátria e seus vizinhos se aproximam de mim.

Estes agentes asseguram que meu senhor não é o rei de Darkon. Questionar com a reivindicação deles seria ridículo. É a aparente crença do meu patrono que eu poderia ser enganada por tais mentiras que motivam minha reclamação. A única razão que posso achar que meu patrono é Azalin é a questão de por que ele não usaria sua notória polícia secreta, a Kargat, para conduzir esta pesquisa para ele. Eu poderia entender completamente a vontade de sacrificar minha maior capacidade pelos recursos mais amplos e lealdade mais profunda que o Kargat apresentaria. Mas alguns dos meus estudos nos últimos anos indicam que Azalin pode não achar a Kargat tão confiável quanto eles podem ter sido antes.

Rotulada de idiota, entretanto, desempenharei o papel. Continuarei obstinadamente a assumir que meu patrono não é outro senão Azalin Rex — rei-mago, senhor de Darkon, e arquiteto desse fracasso calamitoso, do Juízo Final — que agora procura se refamiliarizar com o mundo depois de sofrer meia década de esquecimento auto-imposto.

Se eu estiver incorreta em alguma dessas descobertas, meu caro patrono, você pode me corrigir quando quiser. Até lá, vou divertir minha mente simples dedicando este projeto ao rei Azalin. Na verdade, darei um título a esses livros em homenagem ao evento que, acredito, precipitou o apelo para sua criação.

Apresento a você, meu senhor sem nome, as páginas iniciais do primeiro volume dos Diários do Juízo Final (*Doomsday Gazetteers*). Tenha certeza de que eu não mencionarei meu descontentamento com nosso atual acordo de trabalho novamente. Afinal, presumo que compartilhemos um sentimento em comum, pelo menos: o *conhecimento* é o que importa.

*Que inteligente. Como presunções!
Quão perto da verdade, e ainda tão longe dela.*





Formato de Relatório



té no cronograma que planejei, uma contabilidade completa das terras do Núcleo exigirá um tempo considerável. Não tenha medo, meu querido patrono; Eu sei mais do que ocupar sua paciência. A respeito da conclusão da minha pesquisa em cada país, retransmitirei minhas descobertas de volta a Darkon imediatamente. Assim, você deve esperar receber relatórios regularmente. Claro, isso pressupõe que os mensageiros que vocês despacham se mostram menos beligerantes do que os agentes que encontrei até agora.

Isso também pressupõe que minha pequena erudita não seja tentada a reter informações valiosas. Veremos.

Em circunstâncias ideais, eu adotaria um ritmo mais lento, permitindo-me ganhar gradualmente a confiança dos sujeitos que estudo. No entanto, suspeito que meu patrono tem tanto interesse em esperar anos por cada relatório quanto eu tenho em passar o resto da minha vida na missão de bardo errante. Assim, dedicarei seis semanas a cada região, levando mais ou menos tempo conforme necessário. Tenha certeza de que meus resultados não serão prejudicados se eu deixar de obter a aceitação das comunidades que visitei. Se for necessário, fornecerei o chamado “tom local” por meio de trechos diretos de minhas entrevistas com a população nativa. Para maior clareza, apresentarei essas anedotas em barras laterais iluminadas.

Como esses relatórios serão apresentados ao longo de vários anos, evitarei confusão aderindo a um formato padrão, conforme segue:

Paisagem

Nesta seção, apresento uma visão naturalista de cada região que visito, focando em características notáveis de sua paisagem, flora e fauna. Também tomo nota de importantes vias navegáveis e rotas comerciais.

História

Aqui, tento fornecer uma visão de historiadora da terra. Falando objetivamente, muitas terras em nosso mundo existem há muito pouco tempo. Naquelas ocasiões em que as Brumas se separaram, como sempre, as terras que eles revelaram tipicamente apareceram total-

Animais Locais e Horrores Nativos

Estas barras laterais apresentam vida selvagem natural e monstros não naturais que são particularmente adequados para aventuras no domínio; eles não são listas exaustivas de todas as criaturas a serem encontradas. As listas de criaturas são divididas em “Vida Selvagem” (animais comuns, naturais) e “Monstros” (ameaças incomuns e sobrenaturais). Para facilitar a preparação de um encontro rapidamente, as criaturas são listadas por ordem crescente de Nível de Desafio. Qualquer criatura em *itálico* está sob a influência do senhor das trevas do domínio (ver efeitos de “Encantamento” no Capítulo Três do livro de cenários **Ravenloft**). A menos que seja notado o contrário, todas as criaturas podem ser encontradas no *Livro dos Monstro*. Criaturas marcadas com um asterisco podem ser encontradas em **Nativos das Trevas**. Criaturas marcadas com um número de página estão incluídas nas Notas Anexadas.

mente formadas e totalmente povoadas. Os habitantes dessas novas terras têm memórias completas de vidas antes do surgimento de sua casa. Além disso, seus registros históricos muitas vezes se estendem para séculos atrás.

A sabedoria comum sustenta que essas novas terras foram simplesmente “reveladas” ao mundo, tendo existido o tempo todo enquanto estavam escondidas nas profundezas da Fronteira das Brumas. Os ocultistas em alguns círculos, porém, têm postulado a existência de outros mundos — as supostas casas dos “forasteiros” com os quais meu patrono pode estar familiarizado. Esses ocultistas teorizam que cada um desses reinos pode ter sido atraído para nossa Terra das Brumas de um desses chamados mundos forasteiros.

Uma vez zombei de tais teorias selvagens, mas devido ao meu extenso estudo do passado de Azalin e seus verdadeiros objetivos no Réquiem, eu relutantemente vim a aceitá-las, pelo menos em uma base teórica. No entanto, quando se sonda na história registrada — ou mesmo memória viva — de uma região antes de seu surgimento, tal história muitas vezes se mostra vaga, incompleta ou até mesmo auto-contraditória.

Isso me leva à hipótese perturbadora de que cada terra em nosso mundo pode simplesmente ter sido criada a partir de um pano inteiro no dia em que apareceu pela primeira vez nas Névoas. Toda a história da terra, memorandos e vidas que antecedem esse dia podem não ser nada mais do que um fantasma insondável e complexo. Hesito em adivinhar o poder das forças sem





nome que seriam capazes de tais atos, mas os fatos falam por si mesmos.

Por uma questão de clareza, tentarei estabelecer um “evento seminal” durante o qual cada terra surgiu pela primeira vez — ou, talvez, foi criada. Acompanhando este evento seminal, documentos históricos cruzados de terras vizinhas confirmam a existência objetiva da região. Eu tenho algum pequeno conforto a partir do conhecimento de que a primeira aparição de Darkon pode ser verificada como tendo ocorrido muito antes do meu nascimento. Eu, pelo menos, sou real.

Uma decisão sábia, minha pequena estúdiosa. Você sente a natureza da tapeçaria que a cerca. O passado existe apenas para atormentar os condenados que o lembram.

Não posso confirmar se algo antes desse evento seminal realmente ocorreu em algum sentido real. Portanto, embora eu inclua essa “falsa história” em meus relatos, pretendo me concentrar nos eventos históricos que ainda ressoam no presente.

Os registros históricos de alguns países são lidos como uma cadeia de usurpadores, um tirano derrubando o próximo. Se um ou mais dos governantes passados de um país se mostrarem particularmente interessantes, fornecerei uma breve biografia em uma barra lateral iluminada.

População

Nesta seção, apresento uma visão do recenseador de cada terra. Minha pesquisa inclui característica física, comportamento, costumes, culinária, modas e uma visão geral das religiões predominantes. Estou pelo menos conhecendo muitos idiomas do Núcleo, então posso apresentar breves vocábulos de idiomas para a diversão do meu patrono. Afinal, suspeito que meu patrono pode estar muito ligado às suas responsabilidades, por assim dizer, a experimentar essas culturas pessoalmente.

O Reino

Nesta seção, eu viro meus olhos para o fluxo de poder e como ele é explorado. Em primeiro lugar, eu forneço uma visão geral do governo formal de cada região, incluindo leis intrigantes e a opinião popular sobre os governantes atuais. Em seguida, recorro ao poder eco-

nômico, incluindo formas de moeda, recursos naturais e indústrias notáveis. Por fim, concentro-me em questões de diplomacia, examinando como cada região interage com seus vizinhos.

Claro, nem todas as formas de poder são facilmente observadas. Minha pesquisa sobre o Réquiem me ensinou muito sobre as verdadeiras fontes de poder nessas terras — mas suspeito que meu senhor já está intimamente familiarizado com velhos contos de Vistani de senhores temerosos que se ligaram para sempre à terra em tentativas condenadas de colher poder infinito. Tento identificar esses terríveis senhores sempre que deduzo sua presença. Talvez seja isso que meu patrono realmente busca em meu trabalho?

Locais de Interesse

Aqui apresento um breve diário de viagem da minha jornada pelos assentamentos significativos e outros locais intrigantes em cada região, incluindo estruturas e habitantes notáveis. Por uma questão de conveniência, listo todas as principais comunidades antes de me entregar na recontagem de locais de apelo mais esotérico.

Simplesmente para minha própria referência, também incluo algumas notas sobre alimentação e hospedagem — sempre útil para uma viajante como eu.

Pensamentos finais

Após a conclusão do meu levantamento de cada terra, vou compilar minhas anotações e concluir apresentando meu resumo executivo da região como um todo. Para o benefício do meu patrono, vou destilar minha impressão da terra, incluindo causas potenciais de preocupação e fraquezas que podem ser exploradas.

Meu patrono está, é claro, familiarizado com os relatos alarmantes de viajantes subitamente presos nas fronteiras de um país por fenômenos assustadores que aparecem e desaparecem sem aviso e aparentemente sem motivo. Os habitantes de cada região contam uma história diferente de como sua pátria se desliga do mundo exterior. Suspeito que esses chamados “fechamentos de fronteiras” estão ligados aos senhores do pavor; essas demonstrações de poder podem até fornecer um reflexo direto de seu caráter interior. Assim, apresentarei um relato local de cada um desses fenômenos.

Claro, se eu quiser manter minha programação, prefiro não encontrar essas barreiras sobrenaturais sozinha.





Como Usar Esse Livro

O livro que você agora tem é uma versão anotada do *Doomsday Gazetteer Volume I*, compilado a partir dos relatórios da narradora e da correção. A maior parte deste texto é um diário de viagem, relacionando as experiências e observações da narradora durante uma jornada de seis meses através de quatro domínios do sudeste do Núcleo: Baróvia, Hazlan, Forlorn e Kartakass.

O misterioso patrono da narradora também pode ocasionalmente observar sobre o comentário da narradora, talvez para oferecer uma opinião diferente, como pode ser visto acima.

Barras laterais apresentam material especial de jogo que deve ser lido apenas pelo DM. Se você é um jogador, ler essas seções pode estragar um pouco do mistério que seu Mestre tem reservado para você. Tenha em mente que a Regra 0 ainda se aplica; “Possibilidade Medonha” barras laterais em segredos presentes particular e ideias de aventura que podem ou não ser verdadeiras. O Mestre deve decidir se esses cenários se aplicam à sua campanha.

A seção final deste livro, Notas Anexas, é uma coleção de apêndices que cobrem novas regras de jogo, magia, criaturas, PdMs e locais. Sempre que o narrador se refere a notas extras no final de um relatório, o material do jogo sobre esse assunto pode ser encontrado no apêndice. Assim como as barras laterais, os jogadores devem evitar a leitura das Notas Anexas.

Uma única cópia de cada do *Doomsday Gazetteer* existe dentro da configuração do jogo, escrita em Dracônico e cuidadosamente codificada (exigindo um teste bem sucedido de Decifrar Escritas CD 30 para interpretar). Os heróis podem aproveitar-se diretamente das informações encontradas nestas páginas, mas primeiro eles devem obter o livro. Isso deve invariavelmente implicar uma aventura em si mesmo. Heróis provavelmente interceptariam um relatório dos *Gazetteers*, pois ele está sendo entregue ao patrono do narrador. Claro, aquele patrono “poderoso e rico” tentará recuperar sua propriedade...

Enquanto o objetivo principal dos *Gazetteers* é enriquecer o cenário de Ravenloft, DM são tão fortemente encorajados a saquear esses livros para criar PdMs arrepiantes, locais e conceitos para uso em qualquer campanha tingida de horror. Os Domínios do Medo são um mundo de quebra-cabeças, e cada elemento pode ser facilmente importado para outras configurações, incluindo aquelas que o Mestre cria para si mesmo.

Resumo dos Domínios

Cada relatório de domínio é aberto com uma breve conta das estatísticas vitais do domínio, no seguinte formato:

Nível Cultural: O grau de desenvolvimento tecnológico e cultural do domínio, variando de Selvagem (0) a Renascimento (9). Veja o capítulo um do livro de configuração Ravenloft para obter mais detalhes.

Ecologia e Terreno/Clima: A classificação de ecologia do domínio (*Completa, Esparsa ou Inexistente*) e os tipos de terreno (veja o *Livro dos Monstro*). Esses fatores determinam a eficácia da conjuração de magias dentro desse domínio. (Veja os efeitos de “Conjuração” no capítulo três do livro de configuração Ravenloft.)

Ano de Formação: O ano no Calendário Barovia quando o primeiro domínio surgiu.

População: A população total aproximada do domínio. Mortos-vivos e vistani de sangue puro não estão incluídos nas estatísticas populacionais.

Raças: Uma divisão racial da população do domínio. “Outro” indica uma mistura de raças não humanas padrão que não são explicitamente citadas, bem como um punhado de monstros vivos e inteligentes que podem passar por humanos. Quanto mais de um grupo étnico humano vive no domínio, esses grupos também serão divididos em ordem decrescente de dominação social.

Idiomas e Religiões: Idiomas e religiões locais são apresentadas em ordem descendente de popularidade. Os idiomas oficiais ou dominantes e as religiões, se houver, são rotuladas com um asterisco.





Governo: O domínio é oficialmente reconhecido como forma de governo. Em Ravenloft, no entanto, as verdadeiras cadeias ocultas de poder podem tomar uma forma bem diferente. Nem todos os domínios têm uma autoridade centralizada, e alguns não têm governo formal. Quando aplicável, as seções também incluirão notas e estatísticas de jogos para membros típicos da aplicação da lei local.

Regente: O domínio publicamente reconhecido como líder político, caso o domínio tenha um governo centralizado.

Lorde Negro: O *verdadeiro* mestre do domínio. Os senhores das trevas de maneira individual são descritos na íntegra nas Notas Anexas.

Os Heróis Nativos

Essas barras laterais oferecem notas especiais e conselhos sobre a criação de PJs nativos do domínio. Tais notas incluem o papel local das raças e classes padrão, perícias recomendadas e talentos que capturam a atmosfera do domínio e exemplos de nomes típicos. Quando aplicável, as seções também incluirão notas e estatísticas de jogos para membros típicos da aplicação da lei local.

Locais de Interesse

Cada assentamento inclui uma barra lateral apresentando estatísticas completas da comunidade. (Veja “Gerando Cidades” no Capítulo Quatro do *Livro do Mestre*).





Relatório Um: Saróvia

“Você não sabe que esta noite, quando o relógio bater meia-noite, todas as coisas más do mundo terão pleno domínio? Você sabe para onde está indo e para o que está indo?”

– Bram Stoker, Drácula



eu senhor foi muito inflexível quando comecei minha pesquisa no reino da Baróvia. Para o leigo, esta terra rústica e montanhosa pode parecer um ponto de partida inco mum para uma contabilidade do núcleo, eu acredito, ainda, que meu senhor está profundamente interessado na Baróvia e seus mistérios.

Minha jornada assustadora começou ao longo da Velha Estrada Svalich, onde o leste de Borca termina e o oeste da Baróvia começa. Lá, o sopé ondulante da base da Montanha Assombrada, a oeste, finalmente rompe os matagais espinhosos da Floresta Amaldiçoada. Minha jornada até este ponto de partida foi menos do que confortável. Os lacaios de meu patrão, bandi dos odiosos com falta de inteligência e maneiras, me encontraram pela primeira vez em Viaki, quando fui trancada em uma carroça fechada por uma viagem de uma semana ou mais. Esta é uma forma inaceitável de tratar uma estudiosa estimada cujos talentos e boas gra ças são desejados!

Quando fui libertada, as sensações que me recebe ram foram terríveis e magníficas. Saí para o ar que can tava com um cheiro alpino limpo, ligeiramente azedado pelo cheiro de almíscar animal. Um vento frio assobiou pela paisagem de ervas montanhosas e riachos de cris tal. Diante de mim, colinas rochosas subiam lentamen te para o leste, cobertas por grupos de sempre-vivas. Por este país, a Velha Estrada Svalich se estendia como uma serpente moribunda de paralelepípedos desgastados. Pairando sobre tudo estava a presença imponente dos Balinoks, denteados e impiedosos em seu manto de neve. Nunca tinha posto os olhos na Baróvia antes, e o desconforto da minha viagem fez com que parecesse ter sido escoltado para um novo mundo.

Enquanto me maravilhava com a vista, uma gran de nuvem negra de morcegos uivantes ergueu-se do sul, como se tivesse sido expelida da própria terra. O voo do enxame foi inexplicavelmente prematuro; o sol demora ria algum tempo para se pôr. No entanto, conforme as criaturas avançavam em direção ao leste, percebi que o roxo desbotado da noite da Baróvia já estava se aproxi mando dos Balinoks.

Com a ameaça do crepúsculo se aproximando, juntei meus pertences, dei aos capangas de meu patrão uma última cuspada e maldição e dei meus primeiros passos na Baróvia e no empreendimento mais ambi cioso da minha vida. Os Vistanis, me disseram muitas vezes enquanto viajava por esta terra, chama-se Baróvia *Anda Thema*, que significa “coração do mundo” e “bor da do mundo”. De fato.

Resumo da Baróvia

Nível Cultural: Medieval (7)

Ecologia: Completa

Terreno/Clima: Florestas, colinas e monta nhas/Temperado

Ano de Formação: 351 CB (Calendário Ba roviriano)

População: 27.700

Raças: Humanos 98%, meio Vistani 1%, outros 1%

Grupos Étnicos Humanos: Barovianos 44%, Gundarakitas 50%, Forfarianos 3%, Tha ani 2%, Outros 1%

Idiomas: Balok*, Luktar*, Vaasi, Sithican, Forfarian, Thaani

Religiões: O Senhor da Manhã, Ezra, Hala, Erlin

Governo: Monarquia feudal hereditária

Governante: Conde Strahd von Zarovich

Lorde Negro: Conde Strahd von Zarovich

Paisagem



aróvia fica no coração das Montanhas Ba linok no centro-sul do Núcleo. Historica mente, as fronteiras do reino abrangiam apenas os Balinoks e seus sopés circun dantes; a Baróvia moderna inclui o sopé

de Gundarak, estendendo-se para oeste, além das mon tanhas. Baróvia produz bens de valor apenas modesto para o mundo exterior, mas sua localização é estrate gicamente vital. Passagem Svalich é o único caminho através dos Balinoks ao sul do Greta Sombria e, conse quentemente, a estabilidade da Baróvia é a chave para a sorte de muitos reinos do sul.

Esse significado é fácil de avaliar quando se põe os olhos nos Balinoks. Os picos notáveis incluem o Monte Baratak, o ponto mais alto dos Balinoks (2.267m); Terestrâu Dinte (mais conhecido como Monte Presa Serrilhada) (2.185m); e Monte Ghakis (1.408m). Na Baróvia, os Balinoks são especialmente acidentados e tortuosos, as passagens altas obstruídas pelo gelo duran te nove meses do ano. Enquanto eu viajava pela região em meados da primavera, penetrar nas montanhas por qualquer meio, exceto pela passagem de Velha Svalich,





revelou-se quase impossível. Ventos gelados açoitam penhascos íngremes, e as fendas e gargantas criam mandíbulas negras onde nenhuma luz chega. Atravessar as elevações superiores requer equipamento adequado e um montanhista experiente que conheça o terreno, predadores e possibilidades de avalanche. Como se esses perigos não fossem suficientes, os Barovianos contam histórias intermináveis de demônios da neve, espíritos do gelo e fantasmas de viajantes congelados, muitos dos quais estão associados ao pico vertiginoso do Monte Baratak. Muitos barovianos têm um orgulho cínico pela absoluta letalidade dos Balinoks. Sobre as montanhas, eu costumava ouvir: “Nada pode matar um homem tão rápido ou tão lentamente quanto os Balinoks”.

Contrafortes acidentados e vales ondulantes cercam os Balinoks por todos os lados. A vasta extensão da Montanha Assombrada, que se estende desde a Madeira contaminada de Borca até o sopé do Balinoks ocidental, domina o noroeste da Baróvia. O tráfego pesado ao longo da Velha Estrada Svalich atrai bandidos e vampiros para a Montanha Assombrada.

No sul, as Colinas Presas de Sangue se estendem até as florestas assombradas de Forlorn. Assombrando as Presas de Sangue estão goblins bárbaros (muitas vezes erroneamente chamados de “bruxas de dentes tortos” pelos Barovianos), que emergirão das florestas em busca de sua iguaria favorita, cérebros humanos. Em meados do século VI, essas incursões eram supostamente muito mais comuns, e os von Zaroviches ordenaram a construção de torres de vigia ao longo da fronteira com Forlorn. Embora ainda manejadas por uma guarnição simbólica de Immol, as torres estão em ruínas; designação para essas “Torres do Bogie” é um dos detalhes militares mais solitários em toda a Baróvia. Na extremidade oeste das Presas de Sangue, o rio Gundar corta fundo nos Balinoks enquanto flui pela espetacular Passagem Triste de George. Deserta de tudo, exceto grama murcha, as escarpas íngremes do desfiladeiro sombrio assumem uma tonalidade carmesim conforme se viaja rio acima em direção a Forlorn.

A leste dos Balinoks, a descida da região montanhosa até a Floresta da Fronteira em Nova Vaasa é muito mais rápida. Mesmo das elevações mais baixas dessas Colinas de Vista Sombria, um viajante pode ver além da Floresta da Fronteira até o horizonte infinito das estepes gramadas de Nova Vaasa. As distinções entre todas essas regiões montanhosas ao redor dos Balinoks são vagas, e eu raramente conseguia fazer dois Barovianos concordarem sobre onde, por exemplo, a Montanha Assombrada termina e os Presas de Sangue começam.

A paisagem da Baróvia é pontilhada por terras de madeira escura, mas as únicas florestas intocadas notáveis são os Bosques de Svalich e a Floresta de Tepurich. A Svalich é um pequeno bolsão de floresta densa de faias antigas na Passagem da Velha Svalich, em torno da Vila da Baróvia. Embora muitos barovianos presumam que a floresta está reservada para o jogo particular do conde von Zarovich, um soldado baroviano me informou que isso não era verdade. No entanto, ouvi muitos rumores de que lobos maiores que um cavalo adulto espreitam a floresta. A vasta floresta de Tepurich cobre o sudoeste da Baróvia. Tepurich significa “cicatriz” em Balok, uma denominação derivada da estranha preponderância de galhas, pragas e cicatrizes retorcidas que marcam os troncos das árvores. Outrora parte de Gundarak, toda a região tem uma má reputação. O povo das proximidades de Zeidenburg e Teufeldorf depende da madeira e da caça da floresta, mas me confessaram várias vezes que não conseguem se livrar da sensação de que olhos os estão observando das sombras.

Três bacias hidrográficas definem os principais cursos de água da Baróvia: Gundar, Ivlis e Luna. Embora nenhum dos rios seja navegável para tráfego pesado, os habitantes locais viajam rio abaixo em embarcações fluviais leves e jangadas quando é mais conveniente do que uma rota terrestre torturante. O rio Gundar drena os Balinoks do sul, fluindo para oeste em Invidia, e é unido ao rio Nharov, que flui para noroeste de Kartakass. Ambos percorrem algumas das partes mais selvagens e menos percorridas de todo o reino, e os viajantes do rio consideram-se abençoados se emergirem intactos da sinistra Floresta Tepurich e entrarem na relativa serenidade de Invidia.

O rio Ivlis flui para o leste da passagem da Velha Svalich para Nova Vaasa, paralelamente ao rio Saniset, que também flui para o leste vindo do sul nos Balinoks. O Ivlis e o Saniset são pontilhados com corredeiras que escondem um labirinto de afloramentos irregulares, barras de cascalho e outros perigos. Mesmo os barovianos nas menores e mais leves jangadas não ousam enfrentar essas águas. O Rio Luna drena os Balinoks do sul também, serpenteando para oeste através da Montanha Assombrada em direção a Borca. Seu curso é mais suave, embora não muito, e os milicianos barovianos confiaram que suas margens são um refúgio preferido dos bandidos que assolam o oeste.

Situado no coração de Balinoks, ao norte da Passagem Svalich, o Lago Zarovich é o maior corpo de água doce da Baróvia. O lago não tem saída, e a maioria dos habitantes locais afirma que suas profundezas desa-





guam no próprio abismo. A pesca é abundante no Lago Zarovich, e os pescadores enfrentam os ventos violentos que sopram na superfície do lago o ano todo, pescando no gelo no inverno.

Não é assim no Lago Krezk, que fica a noroeste da Baróvia. A maioria dos barovianos se refere a ele como o Lago das Veias, aludindo aos tênues filetes de marrom que se infiltram em suas águas ao longo da costa noroeste. Seja qual for a toxina que esteja sendo lixiviada do solo da Madeira contaminada, ela mata grande parte do estoque de peixes do lago a cada outono, sufocando as margens com carcaças apodrecidas.

Embora inúmeras estradas e trilhas cruzem a Baróvia, ela também é abençoada com um punhado de verdadeiras estradas. A mais significativa é a Velha Estrada Svalich, uma antiga estrada que corta os outros sábios e impenetráveis Balinoks. A estrada conecta Borca no oeste a Nova Vaasa no leste. Quase todos os reinos do sul utilizam a Velha Estrada Svalich para o movimento de mercadorias. A estrada ainda é lisa e larga, mas começou a mostrar sua idade, com pedras caindo aos pedaços e ervas daninhas aparecendo pelas rachaduras em alguns lugares. A Passagem Svalich tem uma reputação mal-assombrada, e poucas pessoas fazem a viagem entre Vallaki e a vila da Baróvia à noite se puderem. Talvez as características mais notáveis da estrada sejam os antigos

portões que ficam em cada extremidade da Passagem, arcos de pedra com portões de ferro giratórios. Um imponente par de estátuas de ferro flanqueia cada portão, com seis metros de altura e coberto por séculos de corrosão e excrementos de pássaros.

As figuras são soldados barovianos corpulentos carregando enormes martelos de guerra. Suas faces estão escondidas sob elmos, mas as armas de von Zarovich em seus escudos declaram sua lealdade. Embora não sejam mais usados para controlar o tráfego através da Passagem, os portões abrem e fecham por conta própria, aparentemente sem motivo. Eu mesmo observei esse fenômeno em minha jornada de Krezk a Vallaki, quando o portão oeste, que eu havia encontrado aberto para permitir a passagem, trovejou atrás de mim.

A Estrada Crimson segue sul-sudeste de Borca, ao longo da borda da Floresta Tepurich e em Kartakass. Esta estrada, que já foi chamada de Estrada Gundar durante o reinado do duque, agora tem o nome dos horríveis esportes sangrentos que seus soldados praticavam ao longo de suas estradas. Os gundarakitas afirmam que espectros gritando quase divididos em dois por golpes de machado brutais vagam pela estrada em noites sem lua. No sudeste da Baróvia, a Estrada do Bruxo leva ao sul de Immol para Hazlan. Nomeada em homenagem aos feiticeiros que praticam suas chamadas “artes negras” abertamente naquela terra, a estrada é



uma bênção para Immol, que realiza comércio acelerado com Ramulai e os outros assentamentos Hazlani situados além das fronteiras da Baróvia. Também notável é a Passagem do Medo, uma estrada curta que conecta Vallaki com Zeidenburg. Antes apenas uma trilha, o conde Strahd ordenou que a estrada fosse ampliada desde a anexação de suas novas terras.

A maioria dos edifícios na Baróvia são construídos no estilo de tijolo e madeira típico, pouco inspirado, comumente observado em todo o Núcleo. O tijolo é geralmente rebocado por fora e por dentro, e então pintado em tons neutros de terra. As casas e lojas em muitas ruas alternam entre exteriores castanho-avermelhados profundos e pardos, resultando em um esquema de cores limpo — embora sem graça — para toda a vila. Os barovianos gostam de decorar as fachadas de seus edifícios com pedras coloridas, especialmente aquelas que brilham com partículas de minerais brilhantes ou um brilho estranho. Essas pedras são pressionadas no gesso em fileiras organizadas ou padrões decorativos de cachos e florais. Os telhados são de palha e construídos de forma bastante íngreme, e os frontões costumam ser enfeitados por minúsculas rosáceas de chumbo. Apesar de toda a tristeza cruel do reino, fiquei impressionado com as decorações vivas que adornavam até mesmo as casas mais humildes dos Barovianos. As portas tilintam com sinos de vento prateados, enquanto o ar da montanha sopra por entre os ramos de ervas secas. Durante minha jornada na primavera, as floreiras das janelas transbordavam de flores brilhantes e delicadas da montanha, enquanto a época da colheita vê lanternas de abóbora e caipiras de palha de milho. Embora estranhamente charmoso, descobri que todo esse enfeite doméstico simplesmente destacava o quão triviais são as alegrias de um plebeu baroviano.

Numerosas estruturas em ruínas anteriores a ocupação Terg pontuam Baróvia, e até um exame superficial revela três tipos distintos de estruturas. Primeiro, mosteiros abandonados são encontrados em todas as elevações dos Balinoks. O Mosteiro de Fios de Prata no Monte Baratak é um desses santuários, pensado para esconder tesouros fabulosos e segredos prodigiosos, para não mencionar sombras de mortos-vivos.

Em segundo lugar entre as estruturas em ruínas estão as fortalezas anônimas demolidas e torres no sopé. O Esquecimento Eterno ao longo da Passagem do Medo, por exemplo, é conhecido como uma morada do mal; seus nobres mestres foram mortos pelos von Zaroviches em eras passadas, seus ossos trazidos para assombrar as ruínas para sempre.

Finalmente, existem os misteriosos círculos de pedra, evidentemente de origem pré-histórica, encon-

Possibilidade Medonha: A Tumba de Leo Dilisnya

Leo Dilisnya, patriarca da família Dilisnya, não estava presente na véspera da destruição da Baróvia. Desculpando-se do casamento de Sergei von Zarovich, pouco antes dos assassinatos, Leo passou as décadas seguintes na clandestinidade, orquestrando o encobrimento e a diáspora de seus parentes. Ele temia com razão a ira de Strahd, mas também veio para descobrir a natureza vampírica do conde e logo fez preparativos para prender seu antigo inimigo.

Em 398 CB, Strahd seguiu o rastro de Leo com a ajuda de uma família leal nobre: os Wachters, que culpavam Leo pelo massacre no Castelo Ravenloft. O ancião Dilisnya estava esperando, entretanto, quando Strahd o rastreou até o Mosteiro de Fios de Prata. Leo havia estudado necromancia, diminuindo magicamente seu envelhecimento, e aprendeu muito sobre as fraquezas de Strahd. Prendendo o lorde vampiro em uma câmara tecida com proteções divinas, Leo quase conseguiu acertar uma estaca em Strahd, mas foi impedido por monges sob o domínio do conde.

Por sua sedição, Strahd concedeu a maldição do vampiro a Leo e teve seu nêmesis incipiente sepultado para sempre nas criptas sob o mosteiro abandonado há muito tempo. Leo (vampiro ancião humano Ari7 / Nec5 / Clr4, CM) permanece preso em sua tumba negra, entrando e saindo de um torpor voraz e arranhando loucamente o interior de seu sarcófago. A morte nas mãos de Strahd extinguiu a magia que havia diminuído sua idade, deixando-o com o corpo murcho e curvado de um homem de setenta anos. Se algum dia ele for libertado, sem dúvida entrará em um frenesi alimentar, mas sua mente notável ainda pode sobreviver. Se Leo permanecer são, ele tentará recuperar o controle sobre seu legado e direcionar os recursos dos Dilisnyas para um único objetivo: a destruição de Strahd. Os domínios dos clérigos de Leo são Morte e Proteção.

trados em vales e bosques remotos. Esses círculos não têm o tamanho e o arranjo proposital que caracterizam esses monumentos em reinos como Tepest, parecendo ser pouco mais do que anéis de menires desordenados. Alguns barovianos atestam uma forte — embora suspeitamente vaga e não verificada — sensação de tranquilidade nesses círculos.





Os Círculos de Pedra

Normalmente, de 3 a 6m de diâmetro, cada um dos círculos de pedra da Baróvia tem o efeito de uma magia *Santificar* dentro de seus limites. Esta aura compreende apenas os três efeitos básicos de *Santificar*, e não inclui um efeito de magia adicional. Este é um efeito sobrenatural e nunca desaparece com o tempo.

flora

Madeiras nobres (faia e carvalho com cereja e avelã) dominam na região montanhosa da Baróvia. Florestas de sempre-vivas mistas (abetos antigos, coníferas e pinheiros) se destacam nas elevações mais altas do reino. Prados verdes proliferam nos vales, onde gramíneas curtas e flores silvestres balançam em meio a riachos claros nos meses mais quentes. Os barovianos gostam particularmente dos lilases selvagens e narcisos que surgem todos os anos com abandono.

Os Vistani premiam várias plantas Barovianas. Embora os Vistani sejam reticentes sobre suas tradições à base de ervas, uma parteira Forfariana em Immol me forneceu muitas informações valiosas de segunda mão. Por exemplo, bitterblot — uma fruta grande e verde pálida relacionada às famosas ameixas da Baróvia — tem uma doçura fraca e ligeiramente tânica que a impede de ser cultivada amplamente. Os Vistani valorizam a fruta para adivinhação. O oráculo corta a fruta ao meio com o corte mais selvagem que ela consegue reunir; se o fosso quebrar de forma limpa com um golpe, é um bom presságio. Também me disseram que a fruta é cortada ritualmente em uma potente maldição Vistani, tornando a vítima um aleijado choramingando.

Também notável, as *Lágrimas do Vistani*, uma delicada flor alpina que se assemelha a uma campainha azul, exceto por sua cor branca opaca, são amplamente consideradas como a base para o lendário elixir curativo do Vistani.

fauna

Perto de Vallaki, convenci um caçador a me levar para uma caminhada naturalista, onde ele apontou veados, alces e javalis. Também avistamos muitas criaturas caçadas por suas peles, incluindo camurças, gatos selvagens, lincos, lontras, texugos, doninhas, raposas vermelhas e lobos cinzentos. Os lobos raramente saíam de minha mente durante minhas semanas na Baróvia, pois eles são particularmente comuns aqui e têm uma posi-

Bitterblot e Lágrimas de Vistani

A eficácia do Bitterblot na adivinhação depende do Mestre, mas a fruta é de fato um foco poderoso para as maldições Vistani. Se um Vistana fatiar uma mancha amarga enquanto invoca uma maldição, ele recebe um bônus +1 em seu teste de maldição. Se a maldição for projetada especificamente para causar uma redução na Destreza efetiva do alvo, o bônus aumenta para +4. Nas mãos de qualquer um que não seja um Vistani puro-sangue, a mancha amarga fornece apenas um bônus +1 para tal maldição, e nenhum bônus para outras maldições. Mesmo assim, o personagem deve aprender com um Vistana puro-sangue como cortar a fruta corretamente, conhecimento que os ciganos provavelmente não compartilharão.

As lágrimas de Vistan podem ser usadas para preparar um chá extraordinário com o efeito de uma poção para *curar ferimentos graves*. Apenas Vistani de sangue puro pode preparar tal elixir. Para cada gole do chá a ser preparado, o Vistana deve colher a planta nos Balinoks, requerendo quatro horas e um teste de Profissão (herbalista) bem-sucedido (CD 15). Preparar um único rascunho requer meia hora, embora lotes maiores possam ser preparados com mais tempo. O Vistana deve ser bem-sucedido em um teste de Profissão (fitoterapeuta) (CD 20) para todo o lote (independentemente de quantas doses sejam preparadas) ou o chá se torna tóxico e os materiais se estragam. As propriedades curativas do chá persistem enquanto permanecer quente. Um personagem só pode se beneficiar das qualidades curativas do chá uma vez por semana. Esse elixir inestimável está reservado para os próprios Vistani e seus convidados mais raros e honrados.

ção extremamente destemida. Embora ataques verificados de lobos em humanos pareçam tão raros quanto em outras terras, a viagem na Baróvia é caracterizada por uma sensação perpétua de ser perseguido. Da mesma forma, incontáveis variedades de enxames de morcegos bloqueiam regularmente a lua em noites claras. Estranhamente, pragas de ratos selvagens também irromperam na zona rural da Baróvia de vez em quando. Nessas ocasiões, os insetos são avistados surgindo nos campos em bandos horríveis e barulhentos, onde apenas o fogo pode detê-los.



Claro, a Baróvia é bem conhecido por suas lendas de vampiros, chamadas de *vrolok* em Balok e *voishlaka* em Luktar. Os vampiros são tão essenciais para as crenças populares Barovianas que ousou dizer que são inseparáveis da identidade Baroviana. Contos de tais criaturas geralmente apresentam donzelas infelizes, heróis estúpidos e, ocasionalmente, boiardos históricos de reputação vil que são remodelados como vampiros pelos contadores de histórias camponeses. Outras criaturas mortas-vivas também são mencionadas com medo, particularmente carniçais comedores de carne, mortos trôpegos e os mortos-vivos sem mente que supostamente servem a vampiros poderosos. Os licantropos são supostamente comuns aqui, embora eu tenha descoberto que as distinções entre vampirismo e licantropia eram

muitas vezes irremediavelmente confusas nos contos populares simples dos Barovianos.

Outras criaturas são mais obscuras, mas seus nomes foram saudados com gestos de proteção igualmente fervorosos pelo campesinato. Existe a sedutora *veela*, que tenta os homens a se afogarem; a velha sugadora de sangue conhecida como *nocnitsa*; a ninfa do pomar chamada *poludnitsa*, que corta as cabeças dos invasores; e o bizarro demônio da mariposa conhecido como *mahr*. Minhas próprias observações do sobrenatural na Baróvia foram, infelizmente, limitadas ao vislumbre ocasional de uma figura escura movendo-se pelas ruas da aldeia à noite, quando os tímidos plebeus estão trancados em suas casas.

Animais Locais e Horrores Nativos

Vida Selvagem: ND 1/10 — *morcego*, sapo; ND 1/8 — *ratos*, ND 1/6 — corvos; ND 1/4 — gato; coruja; doninha; ND 1/3 — falcão; cobra, víbora (Tiny); ND 1/2 — texugo, águia, cobra, víbora (Pequeno); ND 1 — cobra, víbora (tamanho médio); *lobo*, ND 2 — urso, marrom; javali; ND 4 — urso, preto.
Monstros: Vampiros e cria de vampiros estão sob a influência de Strahd apenas se forem seus descendentes. ND 1/3 — *rato atroz*, esqueleto; ND 1/2 — *geist**; humano, Vistani*; planta, roseira sangrenta*; zumbi; ND 1 — carniçal; *esqueleto, de Strahd* (pág. 124); *zumbi, de Strahd* (pág. 124); ND 2 — *morcego, carnicheiro**; *morcego atroz*, planta, hera rastejante*; corvídeo*; *esqueleto, corcel de Strahd**; *worg*; ND 3 — allip; *lobo atroz*, carniçal, lívido; licantropo, homem-corvo*; licantropo, lobisomem; sombra; inumano; ND 4 — gárgula; *cria vampírica*, licantropo, homem-morcego*; ND 5 — licantropo, loup-garou* das terras baixas; licantropo, loup-garou* da montanha; odem*; espectro; ND 6 — *bastellus**; chama espectral*; vampiro, *vrykolaka**; ND 7 — fantasma; espectro; *vampiro*, vampiro, *nosferatu**; *vorlog**; ND 8 — *lorde carniçal**; *mohrg*; ND 9 — *valpurliche**; ND 10 — *dampíro**



História



Do lado das suas próprias motivações pessoais, meu senhor tem um bom motivo para estar envolvido na sorte da Baróvia. De todas as terras civilizadas existentes no Núcleo, Baróvia tem, sem dúvida, o registro histórico contínuo mais longo. Esta continuidade, juntamente com uma grande quantidade de evidências auxiliares, indica que Baróvia é a região mais antiga da Terra das Brumas.

O Calendário Baroviano, há muito usado pelas terras do Núcleo, é amplamente conhecido por derivar da fundação da nação da Baróvia pelos antigos von Zaroviches. Muitos barovianos, entretanto, também marcam esta data como o que eles chamam de “Primeira Revelação”, quando as Brumas se separaram para criar o mundo. Eu acredito que esta lenda é totalmente falaciosa, entretanto. Todas as minhas pesquisas indicam que Baróvia existiu uma vez como parte de um mundo estranho. Somente no verão de 351 CB, especificamente no casamento condenado e infame de Sergei von Zarovich e Tatyana Federovna, os escritos contemporâneos fazem qualquer menção à Fronteira Enevoadada ou à mortalha penetrante de medo que desde então infectou a população da Baróvia.

Poucos registros escritos sobrevivem dos primeiros 350 anos da história da Baróvia, e aqueles que sobrevivem são estranhamente obscuros e incompletos. Embora a jovem nação aparentemente tivesse muitas relações com os estados vizinhos, os Barovianos praticamente nada registraram sobre essas outras terras, exceto no que se refere diretamente a Baróvia. Embora eu tome isso como mais uma evidência de que esse período foi uma “falsa história”, admito que poderia ser simplesmente um traço da mentalidade baroviana. Mesmo agora, essas pessoas atrasadas muitas vezes se comportam como se o mundo terminasse nas fronteiras da Baróvia.

Em qualquer caso, um punhado de eventos cruciais pode ser datado de forma verificável para esse período. O primeiro é a fundação formal da Igreja estatal de Andral em 168 CB, que recebeu a bênção e a sanção oficial dos von Zaroviches. A Igreja evidentemente evoluiu a partir da adoração de um deus-sol tribal arquetípico, com os nomes variados de *Andral*, *Ahndrel* e *Eundrel* em documentos históricos. Embora uma vez difundida, essa religião aparentemente morreu no século IV; nenhum dos camponeses que eu investiguei sobre o assunto sequer reconheceu o nome de Andral. Pouco se sabe sobre os dogmas ou práticas da Igreja. Os poucos

vestígios dos templos de Andral que ainda sobrevivem foram todos convertidos em locais de adoração para Ezra ou o Senhor da Manhã nos séculos desde então.

O próximo evento significativo durante este período é a invasão da Horda Neureni em aproximadamente 230 CB. Embora efetivamente esquecidos após a ocupação Terg, os Neureni eram uma força tão temível quanto os Tergs. Uma das poucas fontes sobreviventes do período, a épica balada *Blood of Mazonn*, descreve suas proezas na batalha:

Eles trovejaram do leste, uma maré de lâminas e fúria espumante.

Eles cavalgaram como demônios em seus corcéis e mataram nossos filhos

Sem pensar; Nenhum santuário foi encontrado contra eles,

E nenhuma força de homens ou deuses poderia deter seu avanço.

Mesmo assim, os barovianos o detiveram, sob o comando notável de Nicoleta von Zarovich, a lendária general-príncipe. Embora o ataque da Horda tenha sido relativamente breve (durando apenas sete meses, segundo alguns relatos), os Neureni avançaram para o oeste através da Passagem Svalich até Vallaki, onde foram derrotados após um cerco de três meses. Hoje, a corrosão de seu nome, *neuri*, é sinônimo em Balok de lobisomens ou magos metamorfos. Curiosamente, embora poucos estudiosos tenham apontado isso, a escassa evidência da cultura Neureni que sobreviveu sugere que esses bárbaros eram parentes dos cavaleiros que se estabeleceram em Gundarak. De fato, o deus da morte Gundarakita Erlin é com toda a probabilidade um aspecto do senhor demônio Irlek-Khan, a quem os Neureni supostamente adoravam. Assim, o fluxo da história pode ter dado um ciclo completo, à medida que os modernos barovianos oprimem o próprio povo que atacou seu reino há mais de cinco séculos.

Um último evento crucial antes da ocupação Terg é a chamada Guerra das Facas de Prata, um conflito amargo entre as famílias nobres Dilisnya, Katsky e Petrovna. A luta foi supostamente desencadeada pelo assassinato de Izabela Dilisnya em 314 CB, aparentemente por causa de uma disputada mina de prata. Na realidade, um século de ressentimento estava se formando entre as famílias por causa de insultos reais e imaginários. Por dois anos, o caos reinou nos tribunais da Barovianos com a multiplicação dos assassinatos por vingança. Os von Zaroviches, por sua vez, permaneceram acima da briga, até que o conde Barov von Zarovich ordenou o fim do conflito em 316 CB e apaziguou as famílias com





doações de novas terras. Embora as famílias cumprissem o decreto de seu governante, a luta enfraqueceu o reino consideravelmente e o deixou despreparado para a chegada dos Tergs em 320.

Embora a palavra Terg raramente seja falada na Baróvia hoje sem uma maldição que a acompanhe, as origens dos próprios Tergs são confusas, na melhor das hipóteses. Como os Neureni, eles vieram do leste, embora sua conquista tenha sido estimulada por um surpreendente zelo religioso. Muitos relatos de época descrevem seu comportamento no campo de batalha como o do demônio possuído. Embora o nome de seu deus tenha sido eliminado da maioria dos registros, descobriu o nome *Zagaz* ou *Za'far* (a transliteração é ambígua) em várias estruturas Terg em ruínas perto de Vallaki.

Os Tergs conquistaram Baróvia com uma velocidade surpreendente — menos de um mês, segundo alguns cálculos. Seu senhor da guerra, Durukan, o Imparável — mais conhecido por seu nome Balok, Dorian — era um fanático perverso que não conhecia o medo. Ao contrário de outras hordas de bárbaros, os Tergs não destruíram seus despojos e seguiram em frente; em vez disso, eles se estabeleceram em terras conquistadas para trazer o mundo inteiro aos olhos de seu deus. Esta foi a maior vergonha para os von Zaroviches, que fugiram para o oeste como refugiados.

A sorte da Baróvia inverteu-se com a maioria de Strahd von Zarovich I, filho mais velho de Barov. Strahd era um jovem de enorme determinação e prometeu reconstruir o exército de sua família e liderá-lo contra os invasores. Por 27 anos, Strahd fez exatamente isso, avançando para o leste com uma combinação de destemor, gênio tático e um carisma incomparável que alimentou o patriotismo de suas tropas. Considere o relato do Cerco de Krezk no inverno de 26 CB, em *O Exílio e o Retorno de Petre Raluca*:

Strahd viu que seus homens estavam cansados e que a fome e o frio haviam minado seu moral. Ele saiu para seus acampamentos antes do cerco e os despertou como lobos loucos. "Para cada gota de sangue Terg que vocês derramarem hoje", rugiu ele, "A Baróvia vai durar um ano quando for nossa novamente. Vou reivindicar mil anos para minha família hoje. Quantos vocês reivindicarão?"

A moderna adoração baroviana por Strahd I é difícil de exagerar. Tão profundamente quanto se ressentem de seus descendentes, eles consideram o primeiro Strahd von Zarovich um salvador, o verdadeiro fundador da atual Baróvia. Os contos o pintam como poderoso na batalha, de mente perspicaz, virtuoso no espírito e surpreendentemente poderoso. Existe até uma lenda apócrifa de que os Tergs enviaram um demônio chamado *Ifrail* — ou possivelmente *Inraji*, as fontes variam —

para tentar Strahd com um poder profano na batalha. O jovem general baniu o demônio e continuou vitorioso no dia seguinte. Eu incluí outras lendas sobre esse demônio perverso nas notas anexas.

Estou mais do que familiarizado com este chacal em particular. Que ele não fique para sempre nesta prisão com todos nós.

Em 347 CB, o último dos exércitos Terg foi expulso de seus acampamentos perto da atual Vila da Baróvia. Strahd começou a reconstruir o reino de sua família renovando a cidadela derrubada de Durukan, apelidando-a de Castelo Ravenloft em homenagem à sua mãe Ravenia (Barov e Ravenia foram mortos pelos Tergs apenas um ano antes da vitória final de Strahd). O castelo foi concluído em 349, e Strahd mandou seus irmãos dispersos retornarem ao seu lugar de direito como governantes da Baróvia. Cansado da batalha, Strahd assumiu o título de seu pai e começou a impor seu novo governo.

Um ano depois, o Ba'al Verzi fez um atentado contra a vida do conde. Eles falharam e seus mestres nunca foram expostos, mas Strahd I não poderia escapar de seus inimigos para sempre. A tragédia aconteceu no casamento de seu irmão mais novo, Sergei, em 351 CB, quando os assassinos de Dilisnya assassinaram todos os convidados reunidos, Sergei, sua noiva e o próprio Strahd. As motivações por trás dessa jogada sediciosa parecem claras hoje: com Baróvia restaurada, os Dilisnyas esperavam tomar o controle do reino antes que o poder de von Zaroviches fosse completamente reconstruído. Segundo a lenda, a monstrosidade deste evento lançou a terra da Baróvia em uma sombra maldita da qual nunca escapou — mais uma prova de que este massacre foi o evento seminal que marcou a entrada da Baróvia nas brumas. Naturalmente, o país foi lançado em confusão e desespero. Felizmente, Sturm von Zarovich não pôde comparecer ao casamento. Por meio dele, a linha von Zarovich sobreviveu e os Dilisnyas foram forçados a se esconder.

As vitórias de Strahd I foram certamente o auge da glória baroviana, e com sua morte o declínio do reino foi talvez inevitável. Os séculos seguintes foram caracterizados por um crescente despotismo, à medida que os herdeiros de Strahd (mais pensamentos sobre os chamados "herdeiros" posteriormente) tomaram a autoridade dos nobres e a concentraram em suas próprias mãos. Em 470 CB, os primeiros Vistani *vardos* começaram a aparecer na Baróvia. Strahd von Zarovich IV rapi-



damente selou um pacto com os ciganos, prometendo sua proteção em troca de vagos juramentos de serviço. Esse pacto sobrevive até hoje, e a relação entre os von Zaroviches e os Vistani parece ter se tornado mais firme e mais complexa com o tempo.

Embora o governo dos von Zaroviches avançasse em uma espécie de estagnação sombria, o mundo fora do castelo Ravenloft estava mudando. Certa manhã, em 475 CB, um jovem estrangeiro chamado Martyn Pelkar saiu cambaleando da floresta de Svalich. Poucos poderiam prever que as divagações do menino sobre sua salvação nas mãos de um “senhor da manhã de ouro” gerariam um culto que de alguma forma invadiu os corações dos naturalmente desconfiados e cínicos barovianos.

Em 528 CB, motivados por contos de magia negra dentro de suas paredes, mercenários estrangeiros tentaram sitiá-lo o castelo Ravenloft. Eles falharam, apesar do fato de que nenhum exército defendeu as ameias do castelo. Claro, isso só aumentou os rumores crescentes de que os von Zaroviches haviam traído seus antepassados e negociado com os asseclas das trevas.

O início do século VI viu duas ondas sucessivas de refugiados chegarem a Baróvia vindos do sul. Por volta de 550 CB, os sobreviventes de uma secreta

ordem druídica de Forlorn começaram a se estabelecer em Immol, aparentemente fugindo dos clãs goblin selvagens que assolam aquela terra. Eu planejo investigar essas alegações mais de perto mais tarde em minha jornada. Por volta de 585, esses Forfarianos foram seguidos pelos Thaani, que alegaram que eles haviam escapado de uma escravidão de pesadelo sob Bluetspur. Ambos os grupos foram rapidamente absorvidos pela sociedade Baroviana, embora muitos mantivessem seus idiomas e alguns resquícios de sua cultura. Os Thaani, como discutirei mais tarde, trouxeram uma poderosa tradição de segredos místicos para Baróvia, sem mencionar as lendas de seu mestre alienígena que ainda reverberam por todo o Núcleo.

O primeiro contato entre Baróvia e Gundarak é citado como ocorrendo em 593 CB, quando



as brumas revelaram primeiro o último reino. Uma vez que grande parte do antigo território de Gundarak está agora sob o controle da Baróvia, uma breve pesquisa da história Gundarakita também é necessária. Os plebeus afirmam que Nharov Gundar liderou seu povo da “terra onde o sol morre” e se estabeleceu na área da Montanha Assombrada e da Floresta Tepurich. Várias tapeçarias antigas Gundarakitas que examinei em Teufeldorf registram esse evento de maneira variada entre 251 e 263 CB, embora seja anterior ao aparecimento real de Gundarak.

Uma falsa história semelhante fala de três guerras civis sangrentas sucessivas que atingiram o reino em 425, 437 e 501, as chamadas rebeliões insensatas. Em cada caso, uma confederação de famílias nobres tenta tomar o controle de Gundarak dos Gundars. Cada vez, o levante encontrou uma derrota esmagadora, e na Terceira Rebelião Insensata, o Duque Boldizar Gundar executou todos os nobres não relacionados com sua casa por casamento. Essa terrível crueldade nos Gundars acabou se transformando em uma sede de sangue caprichosa. As histórias falam de duques posteriores que escolhiam camponeses ao acaso para seus soldados massacrarem nas ruas ou serem enforcados nos muros do Castelo Hunadora.

O Conde Strahd VII e o Duque Gundar se odiavam desde o momento em que as Brumas revelaram a fronteira compartilhada de seus reinos, mas esse ódio nunca foi tão intenso a ponto de desencadear uma guerra entre Baróvia e Gundarak. Gundar e seus descendentes são vistos como sem a mentalidade bárbara feroz de seus ancestrais. Os Gundars passaram a ser considerados tiranos degenerados nos séculos seguintes, sujeitos a violentos ataques de loucura, legado de gerações de consanguinidade.

Baróvia atual realmente começou a tomar forma em 736, quando o Dr. Henrik Dominiani, o diretor de um asilo perto de Teufeldorf, assassinou o duque Gundar. Os relatos atuais desse incidente são contraditórios, mas indicam que o assassinato pode ter se originado de uma tentativa fracassada entre os dois homens de usurpar o controle do vizinho Kartakass. Poucos Gundarakitas derramaram lágrimas quando Gundar foi morto; aparentemente, seus restos mortais apodreceram onde quer que ele caiu. Pretendo investigar isso quando visitar o Castelo Hunadora, que agora fica em Invidia.

Gundarak entrou em colapso em anos de verdadeira anarquia. Na esteira da Grande Revolta em 740, o conde Strahd XI escolheu capitalizar o potencial desse vácuo de poder. Fazendo um movimento ousado, ele ordenou que os boiardos da Baróvia ocidental anexassem

Gundarak. O alistamento militar foi convocado para os plebeus Barovianos pela primeira vez desde a ocupação Terg, e as tropas Barovianas invadiram Gundarak oriental. Nove sangrentos meses de luta se seguiram quando os rebeldes guerrilheiros de Gundarak, atraídos por um breve gostinho de liberdade, travaram uma guerra de guerrilha brutal contra as milícias Barovianas. A luta culminou no Massacre de Teufeldorf, quando o traiçoeiro capitão Abel Ivilskova capturou e decapitou os líderes guerrilheiros sob o pretexto de negociação.

Nos anos desde a Grande Revolta, Gundarak foi colocado firmemente sob o controle rígido da Baróvia. O ressentimento gerado por mais de uma década e meia de ocupação armada, no entanto, parece estar levando inevitavelmente à escalada do derramamento de sangue étnico. Em 748, o franco separatista Gundarakita Ardonk Szerieza começou a adotar uma visão de Gundarak como antes. Szerieza continua a atizar as chamas do ódio com orgulho étnico e noções patentemente revisionistas da história Gundarakita, chegando até a pintar Nharov e Medraut Gundar como monarcas patrióticos injustamente derrubados do poder. Os dispersos “lutadores pela liberdade” Gundarakita no oeste da Baróvia são servilmente devotados aos princípios de Szerieza, embora o próprio Szerieza negue qualquer conexão com rebeldes violentos. A maioria dos Barovianos acredita que Szerieza e seus apoiadores são aliados dos remanescentes do exército Gundarakita que controlava o Castelo Hunadora em Invidia e da bruxa cigana que eles seguem, Gabrielle Aderre. Essa suspeita foi confirmada na mente de muitos no ano passado, quando rebeldes explodiram a guarnição Baroviana em Zeidenburg com uma carroça de pólvora, supostamente contrabandeada para o reino de Invidia.

População



população da Baróvia tem quatro grupos étnicos distintos: Barovianos, Gundarakitas, Forfarianos e Thaani. Embora as grandes diferenças culturais entre esses grupos sejam mínimas hoje, eles geralmente podem ser distinguidos por sua aparência física e linguagem.

Os barovianos étnicos são os descendentes do povo que colonizou os Balinoks pela primeira vez há mais de 750 anos. Eles se espalharam por toda a atual Baróvia, embora continuem sendo mais dominantes em suas terras originais. Nos confins mais distantes do oeste, os boiardos, seus agentes e as milícias Barovianas representam os Barovianos quase que exclusivamente. Os gundarakitas étnicos, ao contrário, são encontrados em





maior número no oeste e raramente são encontrados a leste dos Balinoks. A região de Gundarak é atualmente muito mais densamente povoada do que o resto da Baróvia e, como tal, pode superar os barovianos por uma pequena margem. Ambos os grupos superam em muito os Forfarianos e os Thaani, que moram quase exclusivamente na vila de Immol. Embora juntos os Forfarianos e Thaani de Immol sejam apenas algumas centenas, sua negam em casar com os Barovianos locais mantendo a integridade de suas comunidades por cerca de duzentos anos. Se esse grau de endogamia manteve sua saúde, intelecto e sanidade, é outra questão.

A infeliz ironia do conflito entre os barovianos e os gundarakitas é que um forasteiro teria dificuldade em distingui-los por sua aparência física. Porém, aí do viajante que se confunde! Ambos os grupos étnicos têm constituição robusta e forte, caracterizada por ombros largos, membros carnudos e quadris largos. De aparência geralmente escura, os tons de pele variam de um bronzeado verde-oliva ao marrom claro. Cabelo e olhos escuros são a norma, os primeiros variando do castanho claro ao preto profundo e brilhante, os últimos do avelã claro ao castanho claro. Homens de ambas as etnias preferem usar seus cabelos grossos e ondulados logo acima do ombro. As mulheres deixam os cabelos crescerem ao longo da vida, e as empregadas mais jovens costumam trançar seus cachos com uma ou duas mechas. Quase todos os homens usam o bigode caído e característico da região, que é grosso e comprido. A barba é comum apenas entre os homens mais jovens, que a consideram um sinal de virilidade (e logo abandonam a ideia quando se casam).

Em meio a essa uniformidade física, os Forfarianos e os Thaani tendem a se destacar como polegares doloridos. Os Forfarianos são de constituição atlética mais mediana, embora tendam a ser corpulentos na altura da cintura. Sua pele é sempre muito pálida e frequentemente muito sardenta. Seu cabelo é inevitavelmente um pouco de vermelho, variando de um marrom profundo com reflexos ruivos a um laranja marcante de cenoura. Em contraste, poucas generalizações podem ser feitas sobre a aparência do Thaani. Embora, como povo, eles não tenham memória de sua história antes de seus séculos de escravidão, uma inferência óbvia é que seus ancestrais foram retirados de muitas terras e unidos por seu destino comum. Embora a maioria dos Thaani possa ser mal interpretada como pertencendo a vários grupos étnicos do Núcleo, alguns possuem características físicas notáveis e distintas, como corpos inteiramente sem pelos ou íris brancas.

Correção: Os Thaani afirmam não saber nada de sua história. Os segredos dos escravos são mantidos com muito carinho.

Os Vistani estão presentes em números significativos na Baróvia, principalmente por causa de seu pacto com os von Zaroviches. No entanto, visto que nenhum reino civilizado contaria os ciganos entre seus cidadãos nativos, evitarei discuti-los mais aqui. Se forem necessários detalhes adicionais sobre os Vistani e sua cultura, remeto meu senhor ao abrangente — embora excessivamente piegas — *Guia de Van Richten para os Vistani*.

Todos os grupos étnicos da Baróvia se vestem de maneira semelhante, embora os gundarakitas modernos prefiram se distinguir de maneiras insignificantes de seus opressores barovianos. As vestimentas masculinas começam com calças pesadas, uma camisa branca larga e o colete de pele de carneiro da marca registrada, de lã por dentro e primorosamente bordado por fora. As mulheres se vestem de maneira bastante simples, com uma blusa larga e disforme, saia longa e um xale de lã grosso. O lenço na cabeça é uma tradição costumeira para todas as mulheres, embora os barovianos o usem apenas quando casadas e os gundarakitas apenas quando não forem casados. Mal-entendidos sobre a tradição do lenço causaram mais de uma briga sangrenta entre os jovens barovianos e gundarakitas. Exceto pelos onipresentes coletes usados por homens de todas as classes, a maioria das roupas é simples e sem padronagem. Os barovianos parecem preferir tons terrosos e sombrios, especialmente preto, cinza e marrom escuro, enquanto os gundarakitas preferem tons mais claros, se atenuados, de amarelo, verde e azul. Tradicionalmente, as mulheres da etnia baroviana usam preto por cinco anos após a morte de seu parente mais remoto e, portanto, raramente usam qualquer outra cor. Ornamentos e joias raramente são usados, exceto colares de alho e beladona e os broches de carvalho e âmbar de Nharov que alguns jovens gundarakitas costumam exibir com orgulho — um símbolo dos Gundars depostos.

Os idiomas dominantes da Baróvia são Balok e Luktar, idiomas que também distinguem os principais grupos étnicos do reino, os Barovianos e os Gundarakitas. Embora Balok tenha um som denso e gutural, muitas pessoas falam da cadência de “cantar música” de Luktar, embora para meu ouvido soe mais como uma colmeia de vespas furiosas. A maioria dos barovianos conhece um pouco de Luktar, e a maioria dos gundarakitas conhece um pouco de Balok. Os idiomas Forfarian e Thaani são faladas entre seus respectivos grupos em Immol, embora sejam virtualmente desconhecidas fora daquela aldeia.





Cartilha de Linguagem

Algumas das palavras mais comuns são apresentadas aqui para o viajante.

Balok

bunā ziua: bom dia; dia bom

adío: adeus

da: sim

nu: não

ajutor!: ajuda!

se duce!: vá embora!

noapte: noite

tigan: cigano; ladrão

ceatsā: névoa; névoa

Luktar

szervusz!: saúde!

viszlát: adeus

igen: sim

nem: não

segítség!: ajuda!

utazik messze!: vá embora!

fellázad: rebelar-se

zsarnok: rei; tirano

szabadság: liberdade

Tal como acontece com a grande maioria das pessoas em todo o Núcleo, a maioria dos Barovianos vive na pobreza. No entanto, dificilmente é o tipo de miséria urbana que se encontra nas grandes cidades de Darkon. A maioria dos Barovianos são agricultores de subsistência, pastores ou pescadores, vivendo o dia-a-dia com os escassos recursos que podem obter da terra. Embora a vida deva ser dura para essas pessoas, o estranho componente baroviano insistiu comigo que sua sorte está longe de ser infeliz. A servidão ainda é generalizada nas áreas rurais, onde os boiardos supervisionam o uso produtivo das terras do conde von Zarovich. Fazendeiros ou pastores livres são bastante raros; muito poucos plebeus têm permissão para deixar suas curtas vidas de trabalho enfadonho.

Nas aldeias, no entanto, os inquilinos livres do conde são comuns, e a maioria dos artesãos e mercadores não deve nada aos von Zaroviches, exceto seu aluguel mensal e as ocasionais propinas ao agente de um burgomestre. Os verdadeiros nobres são criaturas em extinção na Baróvia, e pouco há das famílias antigas da Baróvia, mas os von Zaroviches ainda detêm terras. O conde é o senhor de tudo, e a aristocracia moderna consiste em seus burgomestres e boiardos devidamente nomeados.

Embora ocasionalmente desempenhem esses papéis, as antigas famílias — os Buchvolds, Ivilskovas, Katskys, Petrovnas, Romuliches, Trikskys, Velikovnas, Wachers e inúmeros outros — estão morrendo lentamente. Suas glórias se desvaneceram, seu ouro encolheu e seus filhos e filhas se espalharam pelos confins do mundo. A exceção são, é claro, os Dilisnyas, que por meio de reviravoltas de traição e deslealdade conseguiram estabelecer seu próprio reino em Borca.

Os barovianos se casam jovens, geralmente com meninos aos dezesseis anos e com meninas aos treze. Casamentos arranjados não são comumente observados, mesmo entre famílias ricas de comerciantes. No entanto, as vantagens sociais e econômicas do casamento levam muitos pais a pressionar rapazes e moças a casarem prematuramente com seus namorados. Infelizmente para esses casais, o costume baroviano proíbe o divórcio e o novo casamento de viúvas. Pelo que ouvi, as famílias barovianas certa vez anunciaram a disponibilidade de suas filhas para o casamento pendurando uma grinalda de flores silvestres na porta da frente, mas a prática há muito foi abandonada — essas garotas tinham a tendência de desaparecer à noite.

Não é novidade que para uma região dominada pela agricultura, Baróvia depende de famílias numerosas cheias de trabalhadores saudáveis abundantes. Espere-se, portanto, que as mulheres casadas tenham tantos filhos quanto puderem aguentar. A medicina na Baróvia está muito atrás do resto do mundo; mesmo com a ajuda da magia divina, o parto nem sempre é seguro para a mãe ou filho. As parteiras com quem conversei relataram uma surpreendente taxa de mortalidade de 20% para mães em regiões remotas. A mortalidade infantil permanece alta nos primeiros dois anos, devido à devastação da escarlatina, pneumonia e, particularmente, cólera. As crianças que sobrevivem até a idade de oito anos geralmente aprenderam a maioria das habilidades básicas necessárias para manter o sustento de seus pais.

A escolaridade formal é quase desconhecida na Baróvia. A maioria das pessoas não recebe nada mais do que lições fundamentais (e frequentemente errôneas) de leitura, escrita e aritmética de seus pais. Não há academias particulares mesmo para os nobres ou mercadores mais ricos, que fornecem tutores para seus filhos ou os enviam para escolas em Borca ou Richemulot. Parece que a verdadeira bolsa de estudos na Baróvia é limitada ao que ocorre nas bibliotecas empoeiradas de um punhado de sábios dedicados ou no raro templo de Ezra.

A maioria dos plebeus na Baróvia viaja a pé, embora o terreno acidentado possa tornar as viagens árduas se alguém se aventurar fora das estradas e trilhas em



manutenção. Assim, os barovianos são ainda mais sedentários do que os povos das terras vizinhas; muitos nunca deixam as aldeias em que nasceram. A equitação raramente é praticada nas regiões montanhosas, embora prospere nas regiões montanhosas do oeste. Bois e cavalos de tração são os principais animais de carga, empregados para puxar arados, trenós e enormes carroços de madeira que se aventuram para cima e para baixo na Velha Estrada Svalich. Embora os rios sejam numerosos na Baróvia, as corredeiras são muito perigosas e rasas para suportar o tráfego pesado do rio. Com as profundas águas azuis do Lago Zarovich à mão, no entanto, Baróvia tem uma rica tradição náutica de água doce que remonta a séculos. Nos meses mais quentes, multidões de minúsculos navios deixam os cais em Vallaki todos os dias para navegar no lago em busca de uma pesca abundante.

Os plebeus barovianos vivem com uma dieta de subsistência de grãos e vegetais suplementados por alimentos lácteos de cabra ou ovelha. Posso falar por experiência própria que esse tipo de comida é miseravelmente insípida e pesada e fica cansativa na terceira refeição. Uma grande variedade de pães grossos são assados com farinha de trigo, milho, cevada e batata, bem como farinha de aveia e girassol. A maioria dos plebeus come um pirão de fubá chamado *mamliga* pelo menos uma vez por dia, que os deuses os ajudem. Batata fria com queijo de cabra também é prato típico do campesinato. Aqueles que têm a sorte de possuir galinhas podem preparar omeletes de queijo para qualquer refeição. Vegetais saudáveis como repolho, nabo, beterraba e cebola complementam as refeições mais simples, geralmente cozidos ou em sopas finas e azedas. A cerveja de cevada fraca é consumida por plebeus de todas as idades em todas as refeições.

Entre as pessoas com recursos mais substanciais, uma dieta rica em carne de porco, cordeiro, frango e peixes de água doce é típica. As carnes são geralmente cozidas, grelhadas ou salsichas. Os pratos populares incluem fígado de porco, bolas de truta, arenque defumado com caldo de frango *sarmale* (carne de porco enrolada em repolho ou folhas de uva), *tocana* (ensopado de porco com cebola e alho), *mititei* (carne de porco grelhada e almôndegas





de cordeiro) e *pacricieni* (salsicha grelhada). Doces são um luxo na Baróvia, mas *placinte*, bolos e tortas de frutas são populares entre aqueles que têm dinheiro para gastar. O vinho acompanha as refeições requintadas, e um conhaque de ameixa chamado *tsuika* — uma especialidade baroviana — é apreciado antes e depois de comer. Apesar das divisões étnicas às vezes turbulentas na Baróvia, o povo aqui compartilha um elemento unificador comum: uma atitude completamente fria. A vida sob o olhar severo do conde Strahd os transformou em um povo austero que cuida de seus próprios negócios (e que carece de hospitalidade, devo acrescentar). Estranhos não são bem-vindos e perguntas são rejeitadas com indiferença e olhares furiosos. Os viajantes verão sua aparência, vestimenta, sotaque, maneiras e pertences examinados com suspeita por todos.

Ah sim. Lembro-me bem desses olhares barovianos, embora duvide que o comportamento gélido de minha pequena erudita pudesse ter melhorado as coisas.

Absolutamente sem remorso por sua mentalidade retrógrada, os Barovianos têm pouco uso para os caminhos de reinos mais civilizados. Na maioria das vezes, suas preocupações giram em torno de questões simples de sobrevivência diária, como plantações de nabo e tempestades nas montanhas. Essa maneira desanimada pode ser atribuída em certo grau ao medo paralisante do sobrenatural — especialmente dos mortos-vivos — que permeia Baróvia. Nada paralisa um Baroviano de medo tanto quanto uma criatura das trevas que bebe sangue, devora carne e rouba almas. As crianças são criadas com contos folclóricos elaborados de mortos-vivos, cheios de vampiros que exibem poderes que qualquer estudioso sério do sobrenatural consideraria estranhos. Embora eu suspeite fortemente que esses contos são baseados em fatos, a maioria dessas histórias também inclui lições objetivas patentemente falsas sobre as fraquezas dos mortos-vivos. Portanto, não é de se admirar que os Barovianos raramente sobrevivam a encontros genuínos com tais criaturas.

O medo generalizado que caracteriza a perspectiva Baroviana se infiltrou nos rituais diários do reino. Portas e janelas são devidamente fechadas com segurança no momento em que o sol se põe no horizonte. Na verdade, tenho certeza de que uma mãe baroviana não ousaria abrir a porta após o anoitecer, nem mesmo para salvar seu próprio bebê aos lobos famintos.

Magia na Baróvia

Embora os barovianos acreditem em magia, a grande maioria deles nunca a viu na prática, pelo menos fora do clérigo local. A maioria das pessoas considera a magia um segredo tão antigo quanto o tempo e repleto de riscos espirituais terríveis demais para serem contemplados.

A magia arcana é praticada apenas em segredo na Baróvia, já que o povo comum acredita que todo esse poder é um dom concedido por demônios. Essas bênçãos caídas podem ser concedidas no útero (feiticeiros) ou deliberadamente procuradas pelos perturbados (magos), mas fazem pouca diferença para a mente temerosa do camponês. Até os bardos devem ter cuidado para não se revelarem como nada além de artistas errantes nesta terra. Já que a opinião popular afirma que os feiticeiros arcanos são inquestionavelmente os asseclas do mal, os agentes dos boiardos e mestres burgos raramente desencorajam a violência contra eles. As aldeias estão repletas de contos de supostos feiticeiros linchados à vista de soldados Barovianos ociosos.

A magia divina praticada por clérigos é considerada espiritualmente pura, pelo menos quando o conjurador em questão serve a uma divindade virtuosa. No entanto, os barovianos que não compartilham a devoção zelosa de um clérigo a um deus em particular muitas vezes temem o poder mágico do sacerdote. Como a magia arcana, acredita-se que a magia divina dos druidas flua diretamente de uma fonte demoníaca; Os Barovianos predizem que olham habilmente esses sacerdotes da natureza com medo e desprezo.

Como povo, os Barovianos tendem a desconfiar das instituições organizadas e, como tal, muitas vezes têm pouco amor pelo clero. A grande maioria dos barovianos étnicos não é religiosa; as razões, descobri, podem ser tão numerosas quanto o povo insiste sobre o assunto. A maioria, no entanto, acredita que os deuses nebulosos da antiguidade estão literalmente desaparecidos ou mortos e que as igrejas são santuários para manipuladores e tolos. Eles raramente frequentam suas igrejas, exceto quando vão a funerais. Na verdade, mesmo em assentamentos com um templo em funcionamento, os casamentos são comumente realizados na pousada local. Apenas os jovens casais mais otimistas organizam casamentos na igreja.

Ezra: A igreja de Ezra nunca ganhou uma posição forte na Baróvia. Muitos barovianos acreditam que o clero de Ezra nada mais são que traidores de Ivana Boritsi, a Viúva Negra de Borca. Na verdade, boiardos e burgomestres são notoriamente hostis à noção de poder temporal da Igreja quando ela ameaça os seus. Os templos que se tornam muito ambiciosos ou ricos para





seu próprio bem geralmente têm seus bens confiscados e seu clero preso pelos servos do conde. No entanto, a mensagem de dever e tutela da Deusa atrai alguns barovianos, e a Igreja de Ezra persiste aqui sem a bênção formal de Strahd.

Hala: Como em todos os reinos do Núcleo, a Igreja de Hala mantém uma presença frágil e discreta na Baróvia. A maioria das experiências dos Barovianos com a fé limita-se a seus hospícios, onde viajantes cansados recebem abrigo e cura. A maioria das pessoas, portanto, tem uma impressão benigna da Igreja. Poucos suspeitam da realidade que as senhoras Weathermay tão casualmente expuseram ao publicar o *Guia Van Richtens das Bruxas*: que a Igreja defende um credo mágico e naturalista que seria considerado profano pela maioria dos Barovianos. O clero de Hala pratica grande discrição ao lidar com os agentes de Strahd, dando uma grande demonstração de humildade e obediência. O segredo deles, devo observar, foi ajudado pela supressão das obras de van Richten pelo conde, um assunto ao qual retornarei em breve.

O Senhor da Manhã: O culto do Senhor da Manhã é, obviamente, o fenômeno religioso nativo da Baróvia, uma fé que surgiu aparentemente durante a noite no século V e lentamente ganhou influência desde então. Martyn “o Louco” Pelkar era considerado um excêntrico inofensivo quando começou a fazer proselitismo sobre o Senhor da Manhã. Gradualmente, com a ajuda de seu primeiro jovem acólito, o carismático Sasha Petrovich, ele foi capaz de atrair uma modesta congregação no Santuário do Bem-aventurado Socorro na Vila da Baróvia.

O centro religioso do culto mudou-se para o oeste nos séculos desde então, primeiro para Vallaki e depois para Krezk, supostamente a pedido de contribuintes generosos não identificados. Muitas línguas agitadas insistem que o culto deseja colocar a maior distância possível entre seu templo mais sagrado e o conde von Zarovich.

Aprendi rapidamente que quase todo baroviano tem uma opinião sobre o Senhor da Manhã e seus fiéis. A maioria dos barovianos étnicos vê o culto com perplexidade ou cinismo. A mensagem de esperança cega do Senhor da Manhã em face da escuridão parece tola e ingênua. Alguns barovianos, principalmente os burgomestres, boiardos e seus agentes, começam a suspeitar da popularidade do culto entre os gundarakitas. Os gundarakitas parecem se apegar um pouco demais à mensagem edificante do culto, e alguns burgomestres se esforçaram para provar uma ligação entre os devotos do Senhor da Manhã e as violentas atividades rebeldes Gundarakitas. Os gundarakitas, por sua vez, aparentemente não podem deixar de ser atraídos como cordeiros

pela promessa de salvação do Senhor da Manhã. Os templos do culto são mais fortes em assentamentos onde dominam os gundarakitas e, em alguns templos, Luktar é até mesmo o idioma preferido para serviços religiosos.

Sociedade Secreta: Os Assassinos da Aurora

Quando Sasha Petrovich pegou as palavras de Martyn Pelkar em seu coração, ele trouxe mais do que seu fogo juvenil à fé incipiente. Strahd von Zarovich massacrou a família do jovem clérigo quando ele era apenas um menino, e Sasha jurou caçar os mortos-vivos do conde e extinguir sua maldade. A busca pessoal de Sasha por vingança evoluiu para uma doutrina secreta para o culto, uma carga para os puros de coração caçarem e matar o mais negro de Baróvia, o vampiro. Esta delegação, conhecida como Clarim da Meia-Noite, é uma das facetas mais zelosamente guardadas do culto. Curiosamente, o Clarim também exige misericórdia para licantropos amaldiçoados, embora as raízes desta tradição tenham se perdido.

Embora nem todos os membros do clero ou leigo do culto conheçam o Clarim, aqueles que o perseguem, chamados de Assassinos da Aurora, são sempre os clérigos mais justos. Os Assassinos da Aurora são divididos em Arautos, que procuram os mortos-vivos e os destroem, e os Proclamadores, que registram a morte de vampiros mortos e guardam a tradição sobre aqueles que ainda andam nos Domínios do Medo. Os Assassinos da Aurora estão atualmente sediados nas catacumbas sob o maior templo do culto, o Santuário da Primeira Luz em Krezk. Sua líder ostensiva é Elizabeta Pirosska (humana Clr7 / HrD5, CB), uma sacerdotisa idosa cujas mãos aparentemente frágeis têm empalado legiões de sugadores de sangue. Poucos caçadores de vampiros em toda a Terra das Brumas são iguais aos Assassinos da Aurora, e poucos seriam tão fanaticamente destruídos por seus inimigos se expostos.

A classe de prestígio Arauto da Aurora é descrita nas notas anexas.



○ Senhor da Manhã Revisitado

Esta seção expande as informações apresentadas no livro de configuração de Ravenloft.

O Senhor da Manhã

Símbolo: Um disco de ouro rosa

Tendência: CB

Dogma: Esperança, perseverança, amanhecer, luz, compaixão, proteção, salvação

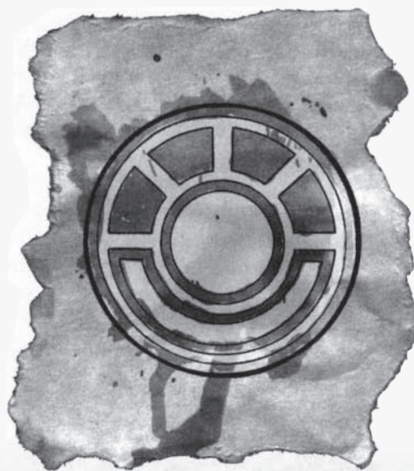
Domínios: Bom, Sorte, Proteção, Salvação (ver página 114), Sol

Arma Predileta: Um raio de sol dourado (lança curta)

O culto do Senhor da Manhã tem uma hierarquia relaxada que honra aqueles clérigos que fundaram templos ou cometeram grandes feitos de sacrifício e bravura. O clero martirizado enquanto serviu ao culto ou seus ideais são frequentemente canonizados como *chanticleers* (Galos Domésticos) pelos templos locais. Não há autoridade centralizada ou ortodoxa dentro do culto, e cada templo é autônomo. Ritos, liturgias, hinos e outros elementos que são populares em um templo são rapidamente compartilhados com outros na região. O clero é encarregado de proteger os outros dos asseclas do mal e de dar esperança por meio de suas palavras e ações.

Clérigos do Senhor da Manhã oram por suas magias ao amanhecer. Serviços de adoração breves são realizados todas as manhãs nos templos, e os leigos são incentivados a comparecer pelo menos uma vez por semana, conforme sua conveniência. O culto está frequentemente envolvido em festivais locais, mas também celebra seu próprio dia sagrado, Noite Nunca Mais, realizado no solstício de inverno. Embora celebrado em dezesseis horas de escuridão, a ocasião é repleta de orações de esperança e assombrosos hinos a capela. Clérigos do Senhor da Manhã ocasionalmente se tornam abjuradores, guerreiros, rangers ou caçadores de bruxas. O clero mais amplo inclui plebeus, especialistas e até mesmo alguns guerreiros.

Dogma: Mesmo a noite mais escura não pode durar para sempre. O amanhecer se aproxima e você é o arauto. Você é o emissário da esperança, salvação e libertação. Libere os outros de seu medo e ensine aqueles que você não pode libertar a suportar apenas um pouco mais. A justiça chega a todos os malfeitores, eventualmente, não pelas leis do homem, mas por suas mãos e os caminhos tortuosos do destino. Eleve o ânimo dos oprimidos com as boas novas da vinda do Senhor da Manhã. Prometa sua proteção aos infelizes sempre que a oportunidade se apresentar e cumpra sua promessa até o fim. Destrua os imundos mortos-vivos onde quer que os encontre, pois eles são os inimigos do amanhecer.





Erlin: Erlin é uma intrigante divindade da morte Gundarakita cuja adoração foi sancionada e encorajada pelo Duque Gundar durante seu governo. Ele é um deus antigo e provavelmente uma corrupção de uma entidade demoníaca ainda mais antiga, Irlek-Khan. A maioria dos gundarakitas se recusa a falar dele, mas convenci vários jovens a expor seus atributos em detalhes. Ele não exibe nem o desapego frio nem o mal absoluto associado às divindades da morte na maioria das culturas. Seu comportamento poderia ser descrito como o de um trapaceiro, mas completamente malicioso e de cérebro disperso. Ele supostamente criou a morte como um engano alegre, convencendo o primeiro homem de que sua morte era inevitável; o mortal, é claro, morreu imediatamente. Erlin tem milhares de servos demonia-

cos (todos eles nomeados e organizados em uma vasta e mutável hierarquia) que ajudam o deus em seus deveres. Sua supervisão dos que partiram é moldada na metáfora de pastorear gado ou ovelhas, embora Erlin frequentemente negligencie suas obrigações e permita que os mortos vaguem livremente; daí a existência de mortos-vivos. Embora seus sacerdotes nunca tenham incluído clérigos capazes de magia divina, o clero não é menos fervoroso em sua devoção. Assim como ele ameaçou desaparecer totalmente da memória, Erlin experimentou uma espécie de renascimento nos últimos anos. Muitos jovens gundarakitas agora o associam ao orgulho étnico gundarakita, usando a fé como uma bandeira em torno da qual se unir.

Possibilidade Medonha: A Ressurreição de Erlin

As lendas dos Gundars levando seu povo bárbaro a se estabelecerem em Gundarak são obviamente uma história falsa e, portanto, Erlin não é verdadeiramente a bastardização de um antigo deus tribal. Na realidade, o deus é uma versão pervertida do deus da morte adorado no mundo onde Nharov Gundar morou. Quando Gundar entrou nos Domínios do Medo, ele descobriu que a terrível divindade que ele conhecia havia se tornado lamentável e impotente, já que os sacerdotes não podiam invocar a magia divina. Gundar, no entanto, exigiu que seus súditos prestassem homenagem ao deus, para que pudessem permanecer com medo da morte e do poder do duque para gerá-la. Quando Gundarak caiu nas mãos de Strahd von Zarovich, a adoração de Erlin rapidamente caiu em desgraça entre todos, exceto os Gundarakitas mais velhos.

Com o aumento da resistência Gundarakita à ocupação Baroviana, Erlin foi remodelado como outro elemento da cultura Gundarakita sendo eliminada pela opressão Baroviana. A divindade perversa poderia ter servido apenas como um símbolo político, não fosse por um acontecimento surpreendente. Em 754 CB, um rebelde gundarakita chamado Emanuel Maryszkas chamou Erlin para salvá-lo da perseguição aos milicianos barovianos e foi respondido com ondas de medo profano dirigidas a seus inimigos. Emanuel (humano Clr4, CM) tornou-se o sumo sacerdote em um culto subterrâneo emergente de clérigos de Erlin que, pela primeira vez, foram abençoados com o poder da verdadeira magia divina. Emanuel está ansioso para forjar uma aliança com Ardonk Szerieza, embora o apetite do clérigo por violência (sem mencionar suas relações com vampiros barovianos desleais a Strahd) provavelmente não cairá bem com ninguém, exceto a magem dos rebeldes Gundarakitas.

Erlin (AIR-lin)

Símbolo: Uma foice cruzada com uma faca de abate de porcos, ambos manchados de sangue e cobrindo uma orbe do céu noturno, brilhando com estrelas.

Tendência: CM

Domínios: Caos, Morte, Mal, Trapaça

Arma Predileta: Machado de Batalha



Independentemente de sua fé professada, se houver, os barovianos aderem a uma cosmologia simplista e um tanto confusa. Embora eles acreditem em um paraíso e um inferno, que são chamados de *Refugiu* e *Iadul* em Balok, esses locais de outro mundo são mais crenças populares do que facetas de uma cosmologia refinada. Refugiu é um lugar vago e misterioso, não tanto um paraíso quanto um lugar de descanso, onde o cansaço do invólucro mortal é derramado para o sono espiritual eterno. Como acontece com a maioria dos reinos celes-

tes, pensa-se que Refugiu está acima do mundo mortal, além do firmamento das estrelas. Acredita-se que as almas da maioria dos mortais, mesmo aqueles que geralmente eram perversos em vida, viajam para Refugiu após a morte.

Em contraste com a ambiguidade de Refugiu, a maioria dos barovianos tem uma concepção vívida de Iadul como um lugar de horror indizível. Fragmentos do antigo épico baroviano *Fuga dos Balinoks* descrevem Iadul como um poço fétido de doença que se estende

O Herói Baroviano

Esta seção apresenta informações potencialmente úteis na criação de PJs nativos da Baróvia.

Raças: Os humanos são a raça dominante da Baróvia, embora meio-Vistani esteja em um distante segundo lugar. Outras raças são extremamente raras, mas não inéditas. Calibans ocorrem com perturbadora regularidade na Baróvia, embora seus nascimentos sejam tão frequentemente atribuídos à influência de vampiros, demônios ou magos e bruxas. Halflings são encontrados exclusivamente nas grandes aldeias do oeste da Baróvia, onde vivem em pequenos guetos. Acredita-se que os anões morem nas profundezas dos Balinoks, e os elfos selvagens supostamente espreitam a Floresta Tepurich. Barovianos rurais que encontram tais não-humanos provavelmente os consideram aberrações monstruosas ou fadas maliciosas.

Classes: Clérigos, guerreiros, rangers, ladinos e feiticeiros são as classes mais comumente encontradas na Baróvia. Os clérigos são admirados por sua cura e poder sobre os mortos-vivos, mesmo que nem sempre sejam confiáveis. Os guerreiros e rangers sempre recebem o que lhes é devido, pois os barovianos respeitam o caminho do guerreiro. Insultados como canalhas, os ladinos são comuns, embora geralmente restrinjam suas atividades ao banditismo rural, em vez de empreendimentos corporativos urbanos. Os feiticeiros devem manter sua natureza em segredo por medo de retaliação por parte de camponeses suspeitos. Druidas e magos são bastante raros, mas igualmente temidos. Os bardos barovianos são incomuns, mas são apreciados por suas baladas e canções de ninar tristes. Paladinos são considerados loucos sem esperança por todos, exceto os devotos do Senhor da Manhã, que respeitam sua virtude, se não sua perspectiva legítima. Os bárbaros geralmente são vistos como selvagens, criados entre feras nas altas montanhas. Os monges são quase desconhecidos.

Perícias Recomendadas: Adestrar Animais, Atuação (balada, canto, dança, épico, melodia), Blear, Conhecimento (natureza, morto-vivo), Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Ofícios (armeiro, ferraria, carpintaria, tecelagem), Profissão (cervejeiro, fazendeiro, pescador, guia, herbalista, pastor, lenhador, moleiro, mineiro), Saltar, Sentir Motivação, Sobrevivência, Usar Cordas.

Talentos Recomendados: Lutar às Cegas, Esquiva, Resistência, Empatia Etérea*, Expulsão Adicional, Fortitude Maior, Foco de Magia (Abjuração, Conjuração, Adivinhação, Necromancia), Corrida, Vitalidade, Rastrear, Clamor Colérico*, Foco em Arma (maça pesada, lança leve, espada longa, cimitarra, arco curto, machado de arremesso, martelo de guerra)

Nomes Barovianos Masculinos: Alexandru, Bela, Cosmin, Dimitry, Horatiu, Ionache, Lucian, Mircea, Nicolae, Ovidiu, Petru, Radu, Sorin, Vasile, Zaharia.

Nomes Barovianos Femininos: Anica, Bianca, Costela, Draguta, Florica, Izabela, Lizuca, Marilena, Nadezhda, Nicoleta, Rodika, Simona, Uta, Viorela, Ylenia.

Nomes Gundarakitas Masculinos: Baltasar, Csepan, Demetrius, Elffic, Fredek, Gusztav, Istvan, Lazio, Miklos, Paszkal, Rognvald, Stefano, Ubul, Varady, Zeteny.

Nomes Gundarakitas Femininos: Antonia, Boriska, Dominika, Ethelhild, Hortenzia, Ingrid, Jusztina, Mariska, Orzebet, Piroksa, Serafin, Szabina, Tzigane, Vilhelmina, Zsofika.

Nomes Thaani Masculinos: Arjan, Bekim, Dritan, Ermal, Fatos, Gjon, Hysni, Jusuf, Klodi, Lulzim, Mirdon, Nuhi, Qamil, Sokol, Ysni.

Nomes Thaani Femininos: Anjeza, Axhire, Blerta, Drita, Enkela, Fitore, Jorgji, Lejla, Mirsada, Nazibe, Rozafa, Shasine, Shpresa, Vona, Zhaklina.

*Ravenloft Cenário de Campanha



até as entranhas da terra. Tal lugar não serve para punir malfetores em nenhum sentido cósmico. É apenas a morada de demônios, e qualquer mortal que encontre seu caminho lá forjou sua própria condenação sem o julgamento dos deuses. Infelizmente, acredita-se que demônios sejam capazes de abrir caminho até o mundo mortal para causar estragos na espécie humana. Esses demônios são geralmente vistos como agentes de destruição e perversidade interessados na humanidade apenas na medida em que podem ajudar a promover seus próprios desejos sombrios.

Todos os barovianos celebram os mesmos festivais sazonais amplamente observados nas regiões temperadas do Núcleo. Talvez devido à sua herança druídica, os Forfarianos consideram os quatro feriados solares como especialmente sagrados.

○ Reino



governante da Baróvia desde 735 CB é, supostamente, o conde Strahd von Zarovich XI, o mais recente herdeiro do título e do nome em uma longa e terrível linhagem.

Os Barovianos desprezam seu governante mesmo que igualem sua identidade cultural a ele, pois os von Zaroviches são Barovianos, tão parte da terra quanto os próprios Balinoks.

Observe meu equívoco acima. Na verdade, não acredito que a cadeia de sucessão de von Zarovich realmente exista. As pistas, embora sutis, constroem um caso contundente. Os relatos, tanto registrados quanto orais, dos governantes da Baróvia nos últimos quatro séculos são notavelmente consistentes. Sem falta, cada von Zarovich sucessivo desde Strahd I governou Baróvia sem piedade ou fragilidade, tomou uma noiva que supostamente produz um único herdeiro do sexo masculino, cada um com o nome de seu pai. Nenhuma dessas esposas é vista novamente, e nenhum “herdeiro” é visto antes de suceder a seu pai.

O atual Strahd é um senhor severo, mas também como seus “ancestrais” mantendo uma distância nobre dos assuntos mesquinhos de seu reino. Apelidado de “o diabo Strahd” pelos habitantes locais, o conde exige obediência estrita de seus súditos. Seus decretos são poucos e suas aparições públicas ainda menos. Ele parece preferir o conforto frio do Castelo Ravenloft, onde está cercado pelas glórias decadentes de seus ancestrais. Alguns barovianos, principalmente os mais velhos, sussurram que os longevos von Zaroviches mergulharam na magia negra para estender sua longevidade de forma não natural — uma teoria talvez familiar para meu senhor — e que eles continuam a gastar seu tempo na busca de conhecimento arcano blasfemo.

Suponho que exista apenas um único Strahd von Zarovich: uma criatura imortal que governou Baróvia por mais de quatro séculos e que escondeu sua longevidade não natural se passando por um sucessor após o outro. Reconheço que não sou a primeira erudita a descobrir essa verdade; O Dr. van Richten chegou a essa conclusão em seu primeiro livro, *Guide to Vampires*. Não é de se admirar, então, que Strahd tenha todas as cópias dos “tratados sediciosos” de van Richten (para citar um edito) sistematicamente apreendidas e queimadas.

E aqui a natureza atrasada do campesinato baroviano é exposta. Strahd está bem servido por manter seus súditos analfabetos e ignorantes.

O conde Strahd XI ainda não se casou, embora esteja procurando há muito tempo, o que dificilmente será surpreendente para os habitantes locais. Embora Strahd deva se casar com uma nobre para continuar sua linhagem, poucas mulheres de posição permanecem na Baróvia, e nenhuma noiva estrangeira evidentemente obteve sua aprovação. Claro, há rumores de que o conde, como seus “predecessores”, nutre um desejo insaciável por mulheres comuns; as belas jovens camponesas tremem de medo sempre que o nome de Strahd é mencionado. Em qualquer outro reino, tal escândalo certamente derrubaria o herdeiro aparente. A dinastia von Zarovich, entretanto, evidentemente não vai quebrar por algo tão trivial quanto a bastardia camponesa.

Como sinto que a vida do governante da Baróvia pode justificar um exame mais detalhado, incluí documentos adicionais nas notas anexas, muitos dos quais os Arquivos Teodorus relutantemente forneceram. Registros adicionais foram obtidos com a ajuda dos Comerciantes do Vardo Vermelho em Krezk.

Governo

Para seu crédito, o senhorio de Strahd é inabalável e abençoadamente livre das traições e pretendentes a reis que caracterizam algumas dinastias. Por lei, ninguém, exceto os descendentes masculinos diretos de Strahd podem chamar Baróvia de seu domínio, e seu governo é absoluto.

O conde relega a maior parte dos negócios de seu reino às mãos dos *burgomestres* (vassalos pessoalmente selecionados para administrar as aldeias da Baróvia) e *boiardos* (proprietários rurais). Nos tempos modernos, poucos são oriundos das antigas famílias nobres. A se acreditar no campesinato, a maioria dos burgomestres





e boiardos são figuras cruéis e intrigantes, ansiosas por agradar ao conde e enriquecer às custas do povo. Suas posições são hereditárias por tradição, mas a rotatividade em suas fileiras é chocantemente alta. Strahd tem o hábito de substituir seus vassalos com frequência, e muitos são vítimas de mortes suspeitas. Embora eles devam ser astutos e fortes de vontade, nem todos os burgomestres e boiardos estão acima de atos tolos de sedição contra o conde, especialmente quando a ocasião colhe ouro para seus cofres.

O conde aplica apenas três leis significativas, decretos que têm séculos. Primeiro, ninguém pode entrar no Castelo Ravenloft sem a permissão do Conde, sob pena de morte. Enquanto a maioria dos barovianos nativos nunca sonharia em se aproximar da terrível morada do conde, inúmeros aventureiros tolos aparentemente fizeram a tentativa. Nenhum viveu para contar a história, o que não quer dizer que nenhum tenha voltado.

Em segundo lugar, o roubo do estado é considerado traição e é punível com a morte. Isso se aplica igualmente a um mendigo que rouba na cozinha de uma guarnição ou a um burgomestre que esgota os cofres do conde.

Finalmente, Strahd IV decretou que as vidas dos Vistani são sacrossantas; qualquer um que derramar sangue Vistani perderá suas próprias vidas. Essa lei ainda existe e é um dos aspectos mais mistificadores do personagem de von Zarovich. Ninguém pode dizer com certeza por que os ciganos receberam tal tratamento especial, e embora todo baroviano tenha uma teoria, os próprios Vistani se recusam a falar sobre o assunto. As escassas evidências sobre o relacionamento são contraditórias. Às vezes, o conde parece ser aliado dos Vistani, já que em várias ocasiões os ciganos foram vistos entrando e saindo do Castelo Ravenloft. Paradoxalmente, os Vistani costumam falar asperamente sobre o conde, amaldiçoando seu nome abertamente ao alcance da voz dos atônitos Barovianos. Claro, a teoria pública mais tentadora é que nem Strahd nem os Vistani se lembram de quais bênçãos ou dívidas foram trocadas há tanto tempo, e seu pacto é obedecido por costume. Acho difícil, no entanto, compreender os indivíduos envolvidos esquecendo algo de tal consequência.

Além dessas leis, burgomestres e boiardos podem governar como quiserem. As exigências de tributo de Strahd são bastante irregulares, mas seus contadores astutos mantêm registros detalhados de todas as atividades econômicas do reino. Em ocasiões esporádicas, uma cobrança onerosa é cobrada do Castelo Ravenloft sobre todos os Barovianos, representando as dívidas acumuladas dos meses ou mesmo anos anteriores. Impostos locais mais regulares ainda são cobrados pelos

vassalos de Strahd, principalmente para financiar a manutenção da ordem cívica. Soldados de carreira leais ou mercenários a serviço direto dos vassalos de Strahd patrulham a maioria dos assentamentos nos Balinoks. Nas áreas ocupadas do oeste da Baróvia, o crescente descontentamento e a violência entre os Gundarakitas étnicos ampliam a necessidade de uma forte presença militar. Consequentemente, burgomestres e boiardos ocidentais oferecem belos salários para atrair os barovianos étnicos para baixo das montanhas e para suas milícias. Consequentemente, a maior parte dos soldados nos assentamentos Gundarakita são agricultores ou pastores pobres do leste, em busca de uma vida melhor por meio do serviço militar. Os Gundarakitas são ostensivamente controlados pela presença dessas tropas, bem como por decretos locais que os proíbem de possuir armas maiores do que uma adaga comum.

Aplicação da Lei

Um típico soldado de carreira baroviano trabalha a serviço de um burgomestre ou boiardo para fazer cumprir os decretos e manter a paz. Um típico miliciano baroviano é recrutado para suplementar esses soldados na região de Gundarak.

Soldado Baroviano: Humano Com1; ND1/2; Humanoide Médio (humano); DV 1d8+2; Pv 6; Inic +1 (Des); Desl. 6m; CB 19 (toque 11, supresa18); Atq corpo a corpo +4 (1d8+2, crítico 19-20 / x2, espada longa) ou corpo a corpo +3 (1d8+2, lança pesada) ou à distância +2 (1d6, arco curto composto) ou à distância +2 (1d6, machado de arremesso); Face / Alcance 1,5m por 1,5m; Tend LN; Testes Fort +4, Ref +1, Vont +1; For 15, Des 13, Con 14, Int 10, Sab12, Car 8.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +1, Cavalgar +2, Intimidar +1, Ouvir +4, Observar +4, Sentir Motivação +2; Pron-tidão, Foco em Arma (espada longa).

Pertences: Cota de talas, escudo de aço grande, espada longa obra prima, lança pesada, arco curto composto, 20 flechas, 4 machados de arremesso, cavalo de guerra leve, algema de couro cravejado.

Miliciano Baroviano: Humano Com1; ND1/2; Humanoide Médio (humano); DV 1d8; Pv 4; Inic +0; Desl. 9m; CB 15 (toque 10, supresa15); Atq corpo a corpo +1 (1d8, crítico x3, martelo de guerra) ou à distância +1 (1d8, besta leve);

Face / Alcance 1,5m por 1,5m; Tend LN; Testes Fort +2, Ref +0, Vont +0; For 11, Des 11, Con 11, Int 10, Sab 12, Car 10.

Perícias e Talentos: Intimidar +2, Ouvir +2, Sentir Motivação +1, Observar +2; Esquiva, Tolerância.

Pertences: Armadura de couro batido, pequeno escudo de madeira, martelo de guerra, besta leve, 10 virotes.



Além de manter tais forças, os burgomestres e boiardos se ocupam principalmente com questões econômicas. Eles moldam a tributação e a regulamentação do comércio para o benefício de seus próprios tesouros e mantêm um olho perpétuo nas guildas, para que não se tornem muito poderosas. Os magistrados locais são nomeados por esses vassallos para lidar com as disputas civis mesquinhas do reino. Os oficiais militares, que atuam como juizes, júris e algozes, executam a justiça criminal de maneira rápida e brutal.

Não se deve chegar à conclusão errônea de que o conde ignora os eventos em seu reino. Dizem que Strahd monitora seu reino por meio de espões Vistani — qualquer coisa dita ou feita na presença dos ciganos certamente chegará aos ouvidos do conde em um dia. Embora a impressão comum seja que os portões do Castelo Ravenloft estão fechados para visitantes, eles se abrem todas as noites para permitir as idas e vindas dos lacaios do conde. Os principais entre os lacaios *giorgio* de Strahd são os van Holtzes, uma família comum com algum prestígio sinistro na Baróvia. Tradicionalmente servos favoritos dos von Zaroviches, eles se esgueiram pelas aldeias do reino, entregando mensagens, ofertas e avisos em nome do conde.

Bah. Outra mentira do sugador de sangue. Pelo que me lembro, "van Holtz" nada mais é do que o apelido habitual de Strahd quando deseja interagir com o campesinato sem atrair atenção indevida.

Economia

Os recursos da Baróvia são principalmente agrícolas e sua influência econômica permanece mínima quando comparada com titãs como Darkon ou Nova Vaasa. Baróvia tem mantido um comércio saudável e contínuo com seus vizinhos por séculos, no entanto, e tal atividade é vital para todos os assentamentos significativos do reino. As redes de interdependência mercantil se fortaleceram consideravelmente nos últimos anos. Uma rede triangular de empreendimentos e alianças entre comerciantes na Baróvia, Kartakass e Invidia estão contribuindo para o aumento gradual de famílias ricas de comerciantes na Baróvia, um fenômeno visto em sociedades mais avançadas em todo o Núcleo. Strahd, por enquanto, parece não ter nenhuma objeção particular a esse acúmulo de poder. Quanto tempo esse estado de coisas pode durar resta para ser visto, já que Strahd não é conhecido por tolerar mercadores astutos com ambições políticas.

Os Barovianos cultivam uma variedade de cereais, com cevada, aveia e trigo os mais dominantes. Outras safras são limitadas a vegetais resistentes cultivados em qualquer lugar, mesmo nas condições mais adversas, como batata, nabo, repolho e cebola. Mesmo os agricultores livres carentes mantêm pequenas hortas com essas safras para os ver durante os anos magros. O milho e os girassóis, introduzidos há muito tempo de um reino distante, tiveram um bom desempenho na Baróvia, crescendo a alturas espetaculares durante os longos verões.

Ovelhas, cabras e galinhas são criadas amplamente, especialmente em altitudes mais elevadas, e quase todo camponês mantém um ou dois animais para leite, lã e ovos. Animais mais desajeitados, como gado e porcos, se saem melhor nas regiões mais baixas do que no alto dos Balinoks; os meninos barovianos frequentemente levam seus rebanhos de cabras em fendas traiçoeiras para alcançar os prados escondidos nas montanhas. O lago Zarovich produz uma grande variedade de peixes de água doce, incluindo trutas, lúcios, sardinhas e salmónetes. O esturjão e seu rico caviar, no entanto, são os mais valorizados em outras terras, onde há apenas uma escassa demanda pela relativa suavidade de outros frutos do mar de água doce.

A indústria artesanal mais famosa da Baróvia são suas destilarias, que produzem alguns dos melhores conhaques do Núcleo. As deliciosas ameixas locais são preferidas ao vinho de uva como base para o melhor conhaque, embora algumas destilarias experimentem damascos de Borca ou maçãs e pêssegos de Nova Vaasa. Os primeiros pomares — como Antoanetas, Luminitus e Romulich — estão concentrados ao longo da Passagem da Velha Svalich e especialmente na região ao redor de Vallaki. Os vinhedos são uma visão comum na região montanhosa da região de Gundarak, embora a maioria dos rótulos barovianos sejam considerados inaceitavelmente ácidos e terrosos em comparação com os vinhos similares de Borca ou Invidia. Para exportação, produz-se em grande quantidade a linguiça de borrego local, com gordura e sangue, bem como queijos de cabra duros. A madeira é derrubada na Floresta Tepurich, embora o comércio não seja tão implacável como nos reinos vizinhos, particularmente Kartakass.

Os Balinoks possuem recursos minerais abundantes, explorados há séculos pelos nobres da Baróvia. Sal, carvão e minério de ferro são especialmente prevalentes, mas os depósitos comparativamente raros de prata e cobre nativos atormentam a maioria dos comerciantes. Sua avaréza não foi acompanhada de muita preocupação pelos trabalhadores de suas minas. Ao longo das eras, um número incontável de mineiros Barovianos pereceram em poços sem luz, mortos por bolsões de gás





venenoso, por pulmões cheios de poeira por toda a vida ou em tumbas sufocantes criadas por túneis destruídos. A produtividade caiu drasticamente em muitas minas nas últimas décadas e algumas foram totalmente abandonadas. Engenheiros de minas cínicos comentaram que os Balinoks podem estar próximos do esgotamento de sua riqueza.

Embora poucos de seus produtos artesanais recebam muita atenção em outras terras, a escultura em madeira da Baróvia é valorizada em todo o sul do Núcleo. Absurdamente, os nobres cobiçam apenas as autênticas xilogravuras Barovianas, feitas apropriadamente pelos dedos nodosos de um camponês idoso oprimido. Particularmente procurados são os trabalhos locais de assinatura, como guarda-roupas suntuosos cobertos por densos entalhes florais, cadeiras de jantar enormes em forma de trono com um motivo de lobo e brinquedos de madeira sensíveis.

A maior parte do comércio na Baróvia é conduzida com a antiga moeda de von Zaroviches. Os lados da cabeça dessas moedas são idênticos, independentemente da denominação, representando os braços de von Zarovich rodeados pela frase "Nunca Mais Conquistados, Para Sempre Casa" em Balok. O Dente de Rato é a peça de cobre, a Garra de Corvo é a prata e a Presa do Lobo é o ouro, cada lado da cauda da moeda mostrando a criatura apropriada. Os comerciantes quase sempre aceitam a moeda de outros reinos, desde que os pesos sejam equivalentes. Muitos comerciantes fingem que examinam moedas estrangeiras com desconfiança antes de pegá-las. A troca ainda é praticada nas regiões mais remotas, onde fornece um meio para os agricultores e pescadores pobres obterem uma variedade mais ampla de alimentos.



Diplomacia

As relações da Baróvia com outras terras são dificultadas pela natureza atrasada do reino e pela tirania incessante dos von Zaroviches. Embora a Velha Svalich sirva como uma rota comercial estratégica, os comerciantes costumam ser culpados de ver Baróvia como um lugar pelo qual se passa no caminho para reinos mais prósperos e vibrantes. Strahd, por sua vez, parece ter pouco interesse em forjar alianças com seus pares em terras vizinhas, embora se isso seja devido à arrogância, cautela ou apatia permaneça um mistério.

Borca: O relacionamento da Baróvia com Borca é legal, mas surpreendentemente pacífico, dado que os antigos rivais dos von Zaroviches, os Dilisnyas, e seus primos, os Boritsis, agora moram lá. A maioria dos barovianos supõe que os von Zaroviches há muito tempo se vingaram pelo assassinato de Strahd von Zarovich I; pouco mais poderia explicar por que Strahd XI sofre a continuação da existência dos Dilisnyas à luz de um crime tão hediondo. As negociações modernas são limitadas principalmente ao comércio ao longo da Velha Estrada Svalich e ao expansionismo religioso perene da Igreja de Ezra.

Forlorn: Forlorn é uma terra abandonada. Os barovianos evitam a todo custo. Os muitos rumores de goblins, fantasmas e coisas mais estranhas que assombram as terras altas de Forlorn acalmam os mais curiosos viajantes e mercadores Barovianos.

Hazlan: Hazlan parece um reino assustador para muitos barovianos. Lá, a magia arcana é praticada abertamente, uma minúscula minoria étnica impiedosamente domina as massas e a opressiva Igreja do Legislador governa. A maior parte da Baróvia não quer saber de Hazlan ou de seus métodos diabólicos e arrogantes. No sudeste da Baróvia, no entanto, a vila de Immol prosperou poderosamente com o comércio através da fronteira com Hazlan, e mesmo as práticas profanas dos feiticeiros desse reino não podem persuadir Immol a desistir desta bênção.

Invidiá: Invidiá tem sido um dos parceiros comerciais confiáveis da Baróvia através do Rio Gundar, embora a ascensão de Malocchio Aderre tenha complicado as coisas consideravelmente. Malocchio tem uma recompensa permanente por todos os Vistani, e seus mercenários não deixam de perseguir os ciganos em reinos vizinhos. Em mais de uma ocasião, isso se provou ser um erro fatal para os mercenários que mataram Vistani em solo baroviano, já que a notícia do crime sempre chega aos ouvidos do conde von Zarovich. Por enquanto, as forças de Malocchio parecem ter aprendido a estar atento às fronteiras da Baróvia ao se envolver em caçadas humanas a Vistani.



Kartakass: Como a Invidia, Kartakass é uma fonte confiável de comércio para Baróvia. Comerciantes de Kartakan são expansionistas e agressivos e podem ser vistos viajando pela Estrada Crimson através do oeste da Baróvia ao longo do ano. Essa aliança mercantil é a extensão do relacionamento entre Baróvia e Kartakass, no entanto. Os barovianos consideram estranho o sistema descentralizado que governa as aldeias Kartakan. Sem um governante hereditário forte, Kartakass não tem ninguém que possa se aproximar do conde Strahd em pé de igualdade para estabelecer um relacionamento mais forte.

Nova Vaasa: Apesar da longa fronteira que eles compartilham, Baróvia segura Nova Vaasa com o braço esticado. A cultura Vaasi é peculiar aos Barovianos, e eles não confiam no Príncipe Othmar, considerado o pior tipo de nobre dileitante ganancioso e explorador. Embora exista comércio moderado ao longo da Velha Estrada Svalich, a maioria dos mercadores de Nova Vaasa estão preocupados com os reinos de idioma mordentiano além da Baróvia, a oeste.

A Greta Sombria: Como a maioria das terras que fazem fronteira com a enigmática Greta Sombria, os Barovianos temem esse abismo não natural. A maioria dos barovianos considera a fenda como um corte profano na face de seu mundo; nenhuma pessoa sã quer ter algo a ver com um lugar assim.

Sithicus: Sithicus sempre foi um reino misterioso para os Barovianos, uma terra profana de florestas asombradas que fazem a Floresta Tepurich parecer domesticada em comparação. Os rumores assustadores que os mercadores Kartakan trouxeram do reino nos últimos anos fizeram pouco para acabar com esses temores. Apesar das recentes convulsões políticas da região, ela ainda é considerada uma terra não natural povoada por fadas do mal, melhor evitada por pessoas de pensamento correto.

Locais de Interesse



inha jornada pela Baróvia começou na cidade de Krezk com a primavera em plena floração. Não há necessidade de repetir meus pensamentos sobre a maneira como cheguei, é claro.

Krezk

Krezk está situada na extremidade noroeste da Baróvia, a poucos quilômetros da fronteira com Borca e da cidade de Levkarest. Como em muitos assentamentos na Baróvia, os resquícios da ocupação Terg persistem aqui em ruínas de sua arquitetura e grafites rabiscados

de seu livro sagrado blasfemo. Talvez o mais conspicuo, um minarete Terg imponente conhecido como a *Agulha de Ghaddar* domina a praça da aldeia. O propósito da estrutura é desconhecido, mas o mais misticador é porque os von Zaroviches permitem que ela permaneça intacta.

A vila central é fortemente protegida e cercada por quatro bairros distintos para comércio geral, comércio de luxo, residências e templos. Krezk é um centro mercantil vibrante que prospera com o comércio ao longo da Velha Estrada Svalich. Seus mercados e armazéns são um polo de produtos alimentícios e artesanais de toda a região. Em qualquer dia, as barracas de Krezk podem conter os melhores ganhões de Nova Vaasa, figuras de mármore de Ezra de Borca ou cogumelos raros e pungentes ainda úmidos com o orvalho das florestas de Verbrekan.

O burgomestre Ivan Wachter é um astuto comerciante de cobre e madeira e o patriarca da última família nobre dos Baróvios a reter qualquer poder significativo. Embora seu sangue tenha se espalhado para os confins do Núcleo, os Wachters mantiveram sua eminência em sua terra natal por meio de uma lealdade inabalável aos von Zaroviches. Os mercadores de Krezk estão satisfeitos com a regra de Wachter, acreditando que ele é um dos seus e serve aos seus interesses em primeiro lugar. O burgomestre tem pouca paciência para assuntos além do mercantil, porém, confia no atormentado capitão da guarda, Gheorghe Zamesti, para manter a cidade funcionando sem problemas.

Os renomados Comerciantes do Vardo Vermelho, liderados por Jacqueline Montarri, ganharam reputação como “descobridores” implacáveis que podem recuperar cargas, objetos ou mesmo pessoas perdidas e roubadas. Seus métodos são vigiados de perto e, embora a maioria suspeite que eles tratam do submundo, seus serviços à comunidade mercantil em Krezk são tão valiosos que nunca há objeções.

O culto ao Senhor da Manhã mantém seu maior templo em Krezk, o Santuário da Primeira Luz. O sumo sacerdote do culto, Precursor do Amanhecer Rosado Samuel Valentin, é considerado uma voz de compaixão e razão na implacável comunidade mercantil de Krezk. O Santuário também abriga as Mãos do Curandeiro da Aurora, as mãos mumificadas do primeiro sumo sacerdote do Senhor da Manhã. Diz-se que esta santíssima relíquia gera curas milagrosas, incluindo a cura para a licantropia. A forte presença do culto em Krezk atraiu alguns Gundarakitas das aldeias mais opressivas do sul para se estabelecer aqui.





Sociedade Secreta: Os Comerciantes do Vardo Vermelho

Os Comerciantes do Vardo Vermelho são os salvadores verdadeiramente implacáveis que sua face pública sugere. Eles estão perfeitamente dispostos a cometer atos brutais de violência para recuperar os bens de seus clientes. Como não se preocupam com a legitimidade da propriedade, os Comerciantes costumam ser empregados como pouco mais do que ladrões e assaltantes contratados. Eles nunca recusam clientes pagantes, e qualquer um que tenha uma necessidade genuína descobrirá que os Comerciantes são muitas vezes a única esperança de recuperar sua propriedade. Claro, os comerciantes não estão acima de aceitar um suborno generoso daqueles que possuem bens roubados, após o que seus esforços de recuperação misteriosamente “não resultam em nada”.

Embora as atividades dos Comerciantes tragam uma riqueza substancial para sua amante, o lucro não é o verdadeiro motivo de Jacqueline Montarri. Ela vive sob a sombra de uma bizarra maldição Vistani, infligida a ela pelo assassinato de ninguém menos que Madame Eva do Zarovan. Jacqueline estabeleceu os Comerciantes do Vardo Vermelho para ajudá-la em sua busca perpétua por sua cabeça original, cujo paradeiro permanece um mistério. Mais detalhes sobre Jacqueline Montarri podem ser encontrados nas notas anexas.

Onde ficar em Krezh

Quando os comerciantes estrangeiros vêm para Krezk, eles se aglomeram na Brasa Fumegante (quartos de boa qualidade, refeições comuns de qualidade), uma velha estalagem sombria construída sobre os ossos do primeiro Terg que Strahd I abateu em batalha (ou assim se gabam os proprietários). Embora a vasta coleção de conhaque do Ember, os famosos queijo coalhos de cabra frito e as moças afáveis o tornem popular, sua fama geralmente impede a entrada de convidados. Três estalagens adicionais de menor importância compensam a folga.

Krezk (cidade grande): Convencional; Tend N; Limite de 3.000 PO; Ativos 309.000 PO; População 2.060; Isolado (humano 97%, meio-Vistani 1%, halfling 1%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Burgomestre Ivan Wachter, humano Ari3 / Esp4; Capitão Gheorghe Zarnesti, humano Com5.

Personagens Importantes: Ramona Orasani (mulher da guilda mercante), Esp6; Samuel Valentin (clérigo do Senhor da Manhã), Clr12.

Zeidenburg

Situada ao longo da Estrada Crimson na fronteira oeste da Baróvia, Zeidenburg é o maior assentamento da Baróvia, uma cidade próspera, mas perigosa, à beira da revolução. O campo circundante tem a reputação de ser um refúgio para bandidos, para desgosto do conde e dos boiardos locais. Para complicar ainda mais as coisas estão os rebeldes Gundarakitas, que aparentemente declararam Zeidenburg o ponto de lançamento não oficial de sua revolução. Ardonk Szerieza passa a maior parte de seu tempo e esforços aqui, enquanto na Baróvia, o que só aumenta as tensões. O conflito explodiu no ano passado quando uma facção de “lutadores pela liberdade” gundarakita, que se autodenominam os Cavaleiros do Caos, enviou uma carroça de pólvora fumegante contra a porta da frente da guarnição da milícia. O problemático burgomestre de Zeidenburg, Jacenty Girghiu, luta desesperadamente para reprimir tanto o banditismo quanto os rebeldes, mas seu tempo é curto.

Zeidenburg cresceu em torno da Fortaleza Ashen, uma fortaleza sombria de pedra cinza-carvão. Os Gundars construíram a fortaleza após a Primeira Rebelião Imprudente para ficar de olho nos nobres da região e proteger o lucrativo comércio ao longo da Estrada Crimson. Zeidenburg foi o assentamento mais difícil e sangrento para o conde von Zarovich tomar após a Grande Revolta, exigindo um cerco de quatro meses que só terminou quando os gundarakitas foram oprimidos não por milícias Barovianas, mas por ratos se reproduzindo nas valas comuns da aldeia.

Os ventos da rebelião que sopram com tanta força em Zeidenburg paralisam de medo os boiardos na





zona rural circundante, o que só piora os problemas dos bandidos locais. O medo ainda não reclamou Lyssa von Zarovich, prima distante do próprio conde, cuja propriedade fica no coração do antigo distrito patricio de Zeidenburg. Embora tenha sofrido de uma melancolia devastadora nos últimos anos, a atraente aristocrata continua sendo uma das figuras políticas mais poderosas da aldeia. Em um movimento traiçoeiro, ela recentemente esnobou sua herança ao expressar publicamente simpatia pelos separatistas Gundarakitas, embora a maioria acredite ser uma manobra mesquinha para antagonizar seu primo.

O culto ressuscitado de Erlin é forte em Zeidenburg, e as casas, lojas e pertences dos fiéis são adornados com sinos minúsculos que tilintam para distrair o deus caído e seus servos demônios, mantendo seu toque letal. Apesar da agitação moderna, as abundantes colheitas de cereais nas propriedades vizinhas permitiram que a aldeia prosperasse. Mais significativo é o próspero comércio de contrabando, que envolve mercadores barovianos legítimos com a mesma frequência que contrabandistas e rebeldes gundarakitas. Apesar da presença maciça da milícia, com apenas algumas horas de busca foi capaz de rastrear todo um espectro de produtos ilícitos, incluindo papoulas de ópio Hazlani cru, engenhocas de arrombamento de fechaduras de Mayvin e faisão salgado caçado da reserva pessoal de Vlad Drakov.

Onde ficar em Zeidenburg

O viajante tradicionalista provavelmente será atraído para o espartano Estalagem Javali Grisalho (quartos comuns de qualidade, refeições de boa qualidade), onde as camas podem ser duras, mas o ovas de esturjão em crosta de flor fresca do sol é servido todas as noites. Os aventureiros procuram a Sanguessuga Inchada (quartos de má qualidade, refeições de má qualidade), um albergue cheio de piolhos onde uma fortuna em mercadorias sombrias muda de mãos todas as noites, e quase qualquer tendência, por mais bizarra que seja, pode ser satisfeita.

Lyssa von Zarovich

Lyssa von Zarovich nasceu em 525 CB, neta do irmão mais novo de Strahd, Sturm. Lyssa foi criada para desprezar seu tio-avô como um traidor e monstro, mas esse ódio a levou a procurar os mortos-vivos em 554. Excepcionalmente astuta, Lyssa planejou uma trama envolvendo o espírito de um amante falecido. O esquema a expôs a energias etéreas furiosas fervilhando com distorções temporais. Por seus esforços, Lyssa colheu os poderes vampíricos de dois séculos de não-vida em um momento.

Nos duzentos anos desde então, Lyssa esteve envolvida em conspirações perpétuas para frustrar, minar ou derrubar Strahd von Zarovich, tudo em vão. Em 739, seu esquema mais recente aliou-a aos devoradores de mentes de Bluetspur para criar Illithids vampíricos, criaturas que ela esperava que invadissem a Baróvia. A trama falhou, mas não sem chegar aos ouvidos de Strahd através do Vistani, e o conde eventualmente repreendeu sua sobrinha rebelde com um veneno alquímico em 750 CB. Lyssa caiu em um torpor soporífero e agora descobre que só pode acordar três horas por noite, embora esse período esteja crescendo lentamente. O conde provavelmente nunca destruirá Lyssa por completo, já que suas travessuras odiosas o divertem. Atualmente, Lyssa (vampira anciã humana Ari9 / Fet2, CM) está financiando as atividades de rebeldes Gundarakitas violentos, incluindo os Cavaleiros do Caos, puramente pelo desejo de irritar Strahd. Embora ela esteja levemente interessada em seduzir Ardonk Szerieza, o Gundarakita já tem muitos mestres malévolos competindo por seu destino. Lyssa pode ser encontrada com mais frequência em sua mansão em Zeidenburg, cercada por escravos mortais e vampiros. Ela também passa suas preciosas horas de vigília em um círculo druídico corrompido na Floresta Tepurich, onde ela e seus asseclas realizam "rituais de sangue".

Zeidenburg (cidade grande): Convencional; Tend LM; Limite de 3.000 PO; Ativos 672.250 PO; População 4.615; Isolado (humano 97%, meio-Vistani 1%, halfling 1%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Burgomestre Jacenty Girghiu, humano Ari8.

Personagens Importantes: Juliska Ujvesce (contrabandista), humana Lad7; Ardonk Szerieza (rebelde Gundarakita), humano Pleb2 / Com4 / Lad4.





Teufeldorf

Teufeldorf fica no sul da Baróvia, onde os Balinoks rapidamente caem para a borda da Floresta Tepurich ao longo da Estrada Crimson. Supostamente, o local foi habitado esporadicamente desde a idade da pedra, quando tribos brutais ergueram menires para um deus urso profano da caverna. Em tempos históricos, invasões perenes por tribos bárbaras vizinhas levaram os primeiros duques a proteger fortemente Teufeldorf e a abrigá-la com túneis e passagens. O fato de o conde von Zarovich ter sido capaz de anexar Teufeldorf com tanta facilidade atesta a anarquia após a Grande Revolta. O povo sussurra que ainda há fios de crimes latentes em Teufeldorf, no entanto, alguns deles mais velhos que Gundarak. Boyars temerosos na região dizem que os Ba'al Verzi, os assassinos que uma vez tentaram matar Strahd von Zarovich I, ressurgiram em Teufeldorf. Com fama de mercenários impiedosos, dispostos a matar qualquer um por dinheiro suficiente, ainda é preciso encontrá-los primeiro, uma tarefa desafiadora.

Teufeldorf atualmente não tem burgomestre e é governada pela capitã da guarda, a autoridade Rebeka Ditrau. O próprio conde executou o burgomestre anterior, Shaithis Vosrovna, em 753 por manipular aventureiros ingênuos para matar um Vistana local. Ditrau recebeu posteriormente o controle temporário da cidade até que o substituto de Vosrovna pudesse ser encontrado, mas nenhum substituto desse tipo ainda chegou. Ditrau é inflexível sobre a preservação da lei e da ordem em Teufeldorf, mas não tem nenhum dos intrigantes interesses pessoais de um burgomestre. Ela se sente claramente desconfortável com seus deveres políticos, e os milicianos da aldeia não gostam de dividir seu espaço na guarnição com escrivães e magistrados.

Excepcionalmente para uma aldeia baroviana, Teufeldorf tem uma comunidade religiosa bastante forte. O Sentire da Baróvia supervisiona os esforços da Igreja de Ezra na região do Refúgio da Diligência Silenciosa, enquanto as bruxas de Hala ministram do Hospício das Trezentas Feridas. Infelizmente, a cidade também tem um grande problema com mendigos e batedores de carteira, que repetidamente tentaram roubar meu ouro. A característica mais marcante de Teufeldorf é, sem dúvida, a Torre Torcida. Seu perfil em saca-rolhas e gárgulas maliciosas erguem-se do ponto mais alto de Teufeldorf. Embora supostamente já tenha abrigado uma cabala de magos negros escravos dos Gundars, a curiosa torre de menagem agora é usada para treinar um punhado de soldados barovianos em táticas militares e inteligência. Além disso, o antigo asilo do traidor Dr. Heinfroth fica em uma garganta a uma hora de caminhada para o leste. Ditrau restaurou o Guarda Negra ao seu uso original como prisão militar.

Sociedade Secreta: Os Ba'al Verzi

Antes de Strahd von Zarovich condenar a Baróvia, os Ba'al Verzi eram uma cabala de assassinos, notórios por seu caráter implacável e métodos tortuosos. Eles prosperaram na atmosfera traiçoeira do século antes da ocupação Terg, realizando muitas das matanças na Guerra das Facas de Prata. Sua associação era secreta e difundida, e muitos boiardos temiam que seus próprios servos, cortesãos ou parentes pudessem ser assassinos.

Apesar de toda a sua notoriedade, os Ba'al Verzi eram apenas assassinos mundanos de habilidade notável, possuindo armas e ferramentas encantadas, mas poucas outras arestas sobrenaturais. Seu poder diminuiu durante a ocupação Terg, e seu último empreendimento significativo foi a tentativa de assassinato de Strahd em 350 CB, um crime financiado pelos Velikovnas. Quando Baróvia foi capturado pelos Poderes das Sombrias, um punhado de assassinos de Ba'al Verzi ficou preso nos Domínios do Medo. A maior parte da liderança da cabala foi deixada para trás, no entanto, os assassinos permaneceram discretos por muitos séculos, transmitindo seu conhecimento a um punhado de aprendizes promissores.

Em 697 CB, os Ba'al Verzi assumiram um contrato fatídico pela vida de Nicu Moldonesti, um boyar perverso da extremidade sul da Montanha Assombrada e um vampiro nosferatu. Divertido com a tenacidade dos assassinos mortais, Nicu (humano nosferatu velho, Ari1 / Lad6 / Ass6, CM) decidiu fazer da cabala sua própria ferramenta e rapidamente tomou a liderança para si mesmo. O controle de Nicu reviveu a sorte dos Ba'al Verzi, e muitos dos mestres assassinos da cabala agora também são nosferatu. Os assassinos mais eficazes de Ba'al Verzi, no entanto, nem mesmo são membros, já que os vampiros nosferatu aprenderam a usar o potente domínio de sua alimentação para obter um efeito letal. Servos dominados, amigos, parentes ou amantes realizam as matanças mais perigosas, enquanto os verdadeiros perpetradores nunca são descobertos.

Embora tenham mantido o caráter amoral e avarento de seus antepassados, os modernos Ba'al Verzi se recusam a abordar uma determinada figura, seja como mercenários ou assassinos. Eles não aceitarão moedas de Strahd von Zarovich, nem de qualquer cliente que queira ver o conde morto.



Onde ficar em Teufeldorf

Embora suas pousadas acessíveis sejam cercadas por cortiços Gundarakitas esqueléticos, Teufeldorf felizmente tem um estabelecimento que se destaca: o Estalagem Viúva Chorando (quartos de boa qualidade, refeições comuns de qualidade). Embora a comida seja dominada por infundáveis ensopados de vegetais, a atenção meticulosa da pousada ao conforto e à limpeza das montarias dos hóspedes é especialmente bem vista pelos viajantes em todo o sul do Núcleo.

Teufeldorf (cidade grande): Convencional; Tend N; Limite de 3.000 PO; Ativos 530.850 PO; População 3.539; Isolado (humano 97%, metade Vistani 1%, outros 2%).

Figuras de Autoridade: Capitã Rebeka Ditrau, Humana Com?

Personagens Importantes: Antonijja Hajdusa (líder do círculo dos Batedores de Carteira), humana Lad8; Darzin Morcantha (guia da floresta), humano Ranó.

Vallaki

Com a minha viagem pelas terras ocupadas concluída, agora era hora de enfrentar as passagens nas montanhas em degelo. De Teufeldorf, parti na acidentada Passagem do Medo em direção à Velha Estrada Svalich – e ao coração inflamado da Baróvia.

Aninhado na extremidade oeste da passagem de Svalich, Vallaki é uma encruzilhada fundamental para todo o sul do Núcleo. Outrora, a vila era um local pitoresco de férias à beira do lago para as antigas famílias nobres, mas desde então se tornou um próspero centro econômico da Baróvia. O vale circundante está coberto com os pomares e destilarias mais prestigiosos do reino. Vallaki é o lar de uma população significativa de pescadores, que trabalham sob o tempo bom e ruim para colher a rica abundância de peixes de água doce do Lago Zarovich. Considerando a natureza supersticiosa da maioria dos barovianos, os pescadores da vila não se incomodam com lendas de horrores nas profundezas do Zarovich, de bruxas canibais a duendes aquáticos sedutores e leviatãs com tentáculos.

Embora suas ruas modestas e movimentadas possam não sugerir muito, Vallaki tem uma reputação sinistra por guardar segredos misteriosos. Entre as lojas de ferreiro barulhentas e os mercados de peixes tumultuados estão livrarias mofadas cheias de montras esotéricas e despreziosas para médiuns extáticos e místicos. No

cemitério da aldeia fica o Cofre de Quinn Roche, que supostamente contém cento e uma armaduras encantadas, sem mencionar as armadilhas letais e a casca sem vida do próprio velho colecionador. Vários sábios em Vallaki cuidadosamente mapeiam as estrelas e os planetas do céu noturno, e persistem rumores de cultos astrológicos bizarros na vila. Os habitantes da cidade mais conservadores culpam essa atividade ocultista no legado remanescente dos Tergs, cujos servos demoníacos ainda andam pelas ruas à noite.

Vallaki é dividida em uma próspera cidade alta e uma cidade baixa, um tanto sórdida. A primeira cerca uma cidadela antiga construída pelos Tergs em seu estilo distinto, com cúpulas e torres, arcos circulares e arcadas estreitas de colunas delgadas. O burgomestre da cidade, Nicolai Ionelus, fez desta fortaleza sem nome sua, abrigando sua extensa família e a guarnição da vila em seus vastos salões. Entre os boiardos, Ionelus é amplamente considerado o burgomestre mais astuto da Baróvia. Embora insensível e intrigante, ele é bastante confiável e é conhecido por empregar os serviços de aventureiros mercenários para várias tarefas.

Onde ficar em Vallaki

Sem dúvida, o melhor estabelecimento que encontrei em toda Baróvia foi o Estalagem Água Azul de Vallaki (quartos de boa qualidade, refeições de boa qualidade), originalmente construído como um pavilhão de caça para os Velikovnas no século III. Embora suas taxas sejam altas, suas comodidades incluem salas de reuniões privadas disponíveis, uma vista espetacular do Lago Zarovich e Monte Baratak, e tsuika de cortesia da destilaria Romulich em um quarto todas as noites!

Vallaki (cidade pequena): Convencional; Tend N; Limite de 800 PO; Ativos 61.880 PO; População 1.547; Isolado (humano 98%, metade Vistani 1%, outro 1%).

Figuras de Autoridade: Burgomestre Nicolai Ionelus, humano Ari4.

Personagens Importantes: Toret Mugur Costinus (anacoreta), humano Clr8; Lavima, a Cega (Stygian), meio-Vistani Mag7/Sty5* (*Atendente Stygian – Van Richten Arsenal p. 105)





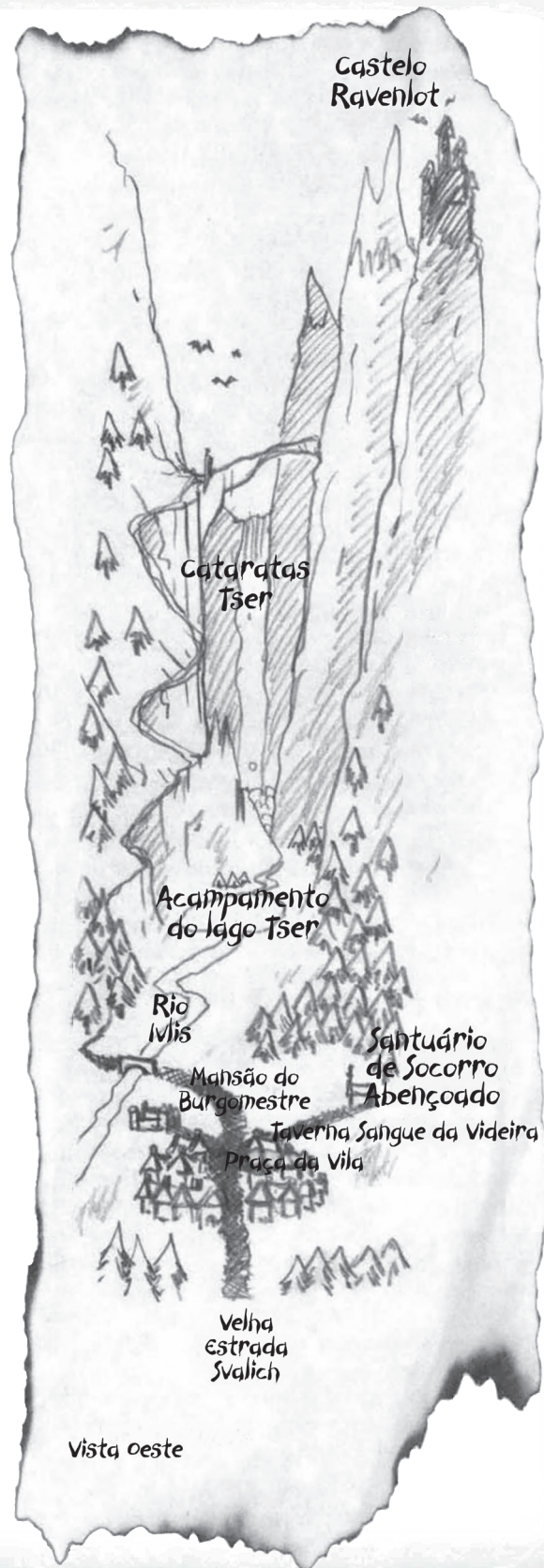
A Vila da Baróvia

A Vila da Baróvia é indiscutivelmente o povoado mais desolado do reino. Agachado sob a sombra do Castelo Ravenloft, o vilarejo marca o extremo leste da passagem de Svalich e serve como uma estação de pedágio não natural para os viajantes na Velha Estrada Svalich. Conhecida localmente como a “Descida do Diabo”, a estrada serpenteia para frente e para trás enquanto cai vertiginosamente em sua abordagem da vila pelo leste e oferece uma vista notável do vale abaixo. Particularmente estimulante é a vista de uma ponte de pedra antiga, mas confortavelmente sólida, que cruzava uma fenda na encosta da montanha. A oeste, as Cataratas Tser mergulham trezentos metros até as águas brancas abaixo, acompanhadas por uma corrente descendente que assobia e ecoa.

Um anel perpétuo de névoa envolve a vila e seus arredores, e quase certamente não sou o primeiro a notar que esses vapores têm uma semelhança incrível com as próprias Brumas. Pode-se entrar na névoa livremente, mas aquelas pessoas que deixam a aldeia sem a permissão de Strahd morrem em um terrível ataque de asfixia. Os viajantes não precisam se desesperar, entretanto, pois os Vistani – cobras sempre oportunistas que são – podem vender um elixir que concede resistência às brumas sufocantes por cerca de dez minutos. O preço é de apenas 5 PO. Os comerciantes chamam esse elixir de “imposto cativo”; Eu chamo isso de estrada do roubo.

Névoa Sufocante de Strahd

O anel de névoa que envolve a Vila da Baróvia e o Castelo Ravenloft é um veneno letal, que se infunde em torno dos órgãos de uma criatura e fica adormecido até que uma alma infeliz tente escapar da vila. Qualquer criatura viva que pise além da borda externa da névoa imediatamente sofre ataques de espuma, sofrendo 1d4 pontos de dano temporário de Constituição por hora até morrer (sem teste de resistência). A Constituição perdida retorna apenas quando a criatura retorna para dentro do anel. Um Vistana com a perícia Cura pode fazer um elixir (CD 25) que torna uma criatura imune aos efeitos da névoa por 10 minutos, tempo suficiente para passar. Os Vistani nunca permitem que Giorgio aprenda a fórmula do elixir e negam seus serviços a qualquer viajante sem hesitação se Strahd os instruir a fazê-lo. Strahd pode dissipar a névoa asfixiante se desejar, mas nunca o faz.





A natureza da névoa é desconhecida, mas muitos acreditam que é uma punição divina persistente pelo massacre de casamento de 351 CB. Os aldeões que moram aqui são terrivelmente miseráveis até mesmo para os Barovianos, arrastando-se por seus rituais diários com o olhar vazio de prisioneiros. A cidade inteira está envolta em uma aura mórbida palpável, como se a névoa fosse uma mortalha fúnebre e os cidadãos, mortos-vivos.

O burgomestre, uma viúva cruel e inquieta de nome Vanda Atanasius, detesta seus deveres em tal lugar e abusa do campesinato mais por despeito do que qualquer outra coisa. Os viajantes ao longo da Velha Estrada Svalich geralmente pagam sua taxa aos Vistani e se apressam em fazer seus negócios.

Existem alguns bastiões contra esta atmosfera sombria, entre eles a venerável Taverna Sangue da Videira. Devo admitir que me apaixonei pelo calor de sua lareira, de seus clientes e de seu dono, o vigoroso Bray Martikova. Também digno de nota é o Santuário do Bem-aventurado Socorrista, o primeiro templo Senhor da Manhã na Baróvia, construído no local de uma igreja estatal em ruínas. O cemitério adjacente, no entanto, claramente com séculos de idade, é amplamente considerado como assombrado. A cada noite, é dito, os espíritos daqueles que pereceram invadindo o castelo Ravenloft se levantam da terra e começam uma jornada condenada até o castelo, onde eles se jogam gritando da torre alta. Desnecessário dizer que eu mesmo não observei esse fenômeno.

Onde ficar na Vila da Baróvia

Como observei, a hospitalidade na Taverna Sangue da Videira (quartos comuns de qualidade, refeições comuns de qualidade) é excepcional, especialmente porque não há outras opções quando o sol se põe. As refeições são baratas e simples, bem temperadas para a comida baroviana, e as trágicas baladas noturnas de menestréis locais quase fazem valer a pena sofrer na sombria vila por uma noite.

Sociedade Secreta: Os Guardiões da Pena Negra

O Sangue da Videira é o quartel-general de uma das conspirações mais secretas e ambiciosas dos Domínios do Medo, os Guardiões da Pena Negra. Seu objetivo é nada menos do que a destruição de Strahd von Zarovich, cuja natureza vampírica os Guardiões conhecem. Para tanto, a organização trabalha sutilmente para frustrar os esquemas do conde, principalmente ajudando indiretamente seus inimigos. Sua missão principal, no entanto, é recuperar o lendário Símbolo Sagrado Ravenkind, o único artefato que pode conter a chave para a destruição de Strahd. Em câmaras escondidas sob o Sangue da Videira, os Guardiões reúnem conhecimentos sobre o objeto sagrado, além de informações sobre as atividades e tramas de Strahd.

A maioria dos membros dos Guardiões são bons homens e mulheres barovianos, incapazes de sofrer a tirania do conde por mais tempo. A liderança é estruturada em círculos sucessivos de sigilo e abriga homens-guerreiros amaldiçoados e naturais. Bray Martikova (humano licantropo homem-corvo amaldiçoado Esp4/Com6, NB) é uma dessas almas, e sua família e sua estalagem abrigaram os Guardiões por séculos. O chefe dos Guardiões é sempre um clérigo pele de corvo, o único sacerdote de Andral que permanece na Terra das Brumas. O antigo líder dos Guardiões, o venerável corvo Pyoor Duzentos Verões, morreu pacificamente enquanto dormia em 755 CB, sua busca para recuperar o Símbolo inacabada. Seu manto foi assumido por Keeva Sixtywinters (corvídeo fêmea Clr12/Fet2, NB), uma ravenkin esperançosa que ainda não tem certeza de que pode assumir o legado de Pyoor. Os domínios clérigos de Keeva são Bem e Sol.

O símbolo sagrado de Ravenkind é descrito nas notas anexas.

Baróvia (aldeia): Convencional; Tend LM; Limite de 200 PO; Ativos 5.350 PO; População 535; Isolado (97% humano; metade Vistani 2%, outro 1%).

Figuras de Autoridade: Burgomestre Vanda Atanasius, Humana Ari5.

Personagens Importantes: Pavel, o Ereto (charlatão Vistani), Vistani humano Ilu2/Lad3; Cezar Vatrallau (guerreiro mercenário), humano Com10.



O Acampamento Tser

Ao se aproximar do Castelo Ravenloft a partir da Vila da Baróvia, uma trilha acidentada se separa da estrada principal. Este desvio leva a uma clareira enevoadada na base das Cataratas Tser, uma das cabeceiras do rio Ivlis. É um lugar sereno, mas sombrio, cheio de sombras verdejantes, ondas prateadas de névoa das cascatas e a cacofonia de pássaros canoros e grilos. O local serve como a coisa mais próxima de um acampamento Vistani permanente em toda a Terra das Brumas, pois esta clareira é um refúgio para vardos Vistani, particularmente a dos Zarovan, conhecida como a mais rara e inescrutável de todas as tribos Vistani. Na verdade, a caravana zarovana que faz seu acampamento perene em Cataratas Tser é a única caravana zarovana conhecida.

Não se sabe onde os Zarovans vagueiam quando ausente da Cataratas Tser, mas os vigorosos Barovianos gostam de comentar que “o Zarovan pode ser procurado por qualquer pessoa, mas só pode ser encontrado por aqueles que eles próprios procuram”. Esse ditado não se aplicava a mim, pois descobri um círculo revelador de vardos na clareira, pertencendo, por sorte, ao Zarovan. Eu estava ansiosa para visitar o acampamento e entrevistar sua quase lendária *raunie*, Madame Eva, mas meu senso de preservação prevaleceu. Meu suposto senhor, Azalin Rex, é amplamente considerado o inimigo desprezado do conde Strahd, e não gostaria de ser vista como serva do primeiro pelos servos do último.

Apesar da minha hesitação em confrontar Eva pessoalmente, coletei inúmeros contos sobre a velha anciã, relatados a mim por camponeses na Vila da Baróvia. Essas informações adicionais podem ser encontradas nas Notas Anexas.

Castelo Ravenloft

Como fui repetidamente e desnecessariamente lembrado por moradores que souberam do meu empreendimento, nenhuma pesquisa da Baróvia estaria completa sem mencionar o Castelo Ravenloft, um dos marcos mais conhecidos do Núcleo. Quase vinte andares de altura, o castelo tem vista para o noroeste da vila da Baróvia. Com pedras da cor de osso brilhante e sua espessa mortalha de hera, o castelo é a estrutura mais impressionante da Baróvia. Infelizmente, Ravenloft é virtualmente uma metáfora para a própria Baróvia: sombrio e em ruínas, cheio de glórias manchadas, crueldades antigas e segredos não destinados aos olhos dos homens comuns.

As lendas que ouvi em torno da terrível morada dos von Zaroviches são tão numerosas que relatá-las aqui seria um exercício de futilidade. Por onde devo começar?

Com as histórias de que invasores e ladrões são transformados em escravos irracionais para polir a prata corroida e espanar as tapeçarias apodrecidas? Que a capela permanece como estava no dia do casamento de Sergei von Zarovich, quatro séculos atrás, ainda cheia com o perfume de flores murchas e o sangue de Strahd I e seus parentes? Até mesmo esse observador cínico tende a dizer que Ravenloft quase ascendeu ao reino do mítico. Isto é, se sua terrível sombra não caísse por tanto tempo e tão sombrio sobre a vida de tantos. Incluí alguns dos meus esboços do castelo iminente nas notas anexas.

Immol

A próxima etapa da minha viagem foi a mais desgastante. O guia simplório que contratei na vila da Baróvia prometeu-me que Immol poderia ser alcançado facilmente por uma estrada secundária raramente usada. A verdade veio na forma de dias passados vagando por trilhas traiçoeiras e geladas de cabras até um vilarejo remoto muitas vezes esquecido pelos barovianos em outros lugares.

Immol fica no extremo sudeste da Baróvia, aninhado pelos Balinoks e sendo o bastião mais ao sul de von Zaroviches. Os mercadores obstinados da vila têm a reputação de violar o governo do conde a cada poucas décadas, apenas para serem brutalmente colocados em seu lugar. Nos últimos anos, Immol novamente se desviou para o limite da esfera de controle de von Zaroviches. A Estrada do Bruxo fornece um elo vital entre a vila e o reino de Hazlan ao sul, e a cada ano Immol parece se aproximar desse duvidoso reino de magos.

A aldeia é definida em um padrão de ferradura em um vale raso no sopé do Balinoks. A periferia da cidade é pontilhada por torres de vigia antigas, enquanto a Fortaleza da Cruz Escarlata domina o centro da vila. Este último era o reduto de uma ordem perdida de cavaleiros sagrados que serviam à igreja estatal, aparentemente postada em Immol para reprimir a agitação. O atual burgomestre é Petre Teodorus, um homem agradável, mas inconstante, obcecado pela história e pelo mito baroviano, que parece pouco se importar com a saúde dos cidadãos.

Immol e seus arredores hospedam dois pequenos grupos étnicos não encontrados em nenhum outro lugar na Baróvia: os Forfarianos e os Thaani. Suas comunidades são secretas, embora ambos tenham deixado sua marca em Immol de pequenas maneiras. O legado druídico dos Forfarianos resultou em uma proliferação moderna de herbalistas, curandeiros, boticários, parteiras e outras pessoas no distrito Forfariano. Os Thaani, por sua vez, falam até hoje de seus antigos captivos, a quem chamam de Mestres Silenciosos ou de Quatro





Dedos. A lembrança de Thaani dessas criaturas tem muito terror abjeto e poucos detalhes; a maioria dos Thaani está convencida, em algum nível, de que os Mestres do Silêncio um dia os encontrarão. Vários Thaani confidenciaram que mantêm sacolas cheias de comida, água e lembranças da família embaixo das camas, caso chegue a noite em que devem fugir.

Entre os locais notáveis em Immol está o Arquivo Teodorus, uma biblioteca notável da história, lendas e registros barovianos — o único de seu tipo no reino — que provou ser útil para minha própria pesquisa. Embora não estejam disponíveis para leitura do público em geral, os arquivos podem ser acessados por acadêmicos legítimos. O burgomestre gasta muito tempo e dinheiro administrando e melhorando a coleção, irremediavelmente convencido de que isso eleva sua reputação com o conde von Zarovich.

Onde ficar em Immol

Embora hospede vários quartos pequenos e bem comuns, a única pousada de Immol é o Veado Cercado (quartos de qualidade comum, comida de qualidade comum), um poço rústico repleto de Forfarianos bebedores e adornado com os tartans de casas nobres esquecidas. O Veado tem a melhor linguiça de cordeiro do reino e serve um uísque caseiro que deixa a garganta queimando por horas.

Psionismo em Ravenloft

Os psiônicos não escapam intocados nos Domínios do Medo. Os poderes psiônicos e itens detalhados no Manual de Psiônicos são alterados de acordo com as mesmas diretrizes gerais para magia descritas no Capítulo Três do livro de cenários de Ravenloft. Se houver qualquer dúvida se um determinado poder tem um efeito alterado ou requer um teste de poderes, consulte uma magia com um efeito semelhante. Regras completas para adaptação de psiônicos para Ravenloft aparecerão em um próximo acessório.

Immol (cidade pequena): Convencional; Tend N; Limite de 800 PO; Ativos 64.920 PO; População 1.623; Isolado (humano 98%, metade Vistani 1%, outro 1%).

Figuras de Autoridade: Burgomestre Petre Teodorus, humano Ari6.

Personagens Importantes: Camelia Moldoventa (caçadora de fantasmas), Humana Clr5 / Mag5 / WHn*4; Proinsias Ballinmuir (curandeiro), humano Adp5 / Pleb2.

*A classe de prestígio Caçador de Bruxas (Witch-Hunter) aparece em **Secrets of the Dread Realms**.

Densamentos finais



Baróvia é claramente um reino desesperadamente atrasado, carente de qualquer recurso estratégico que não possa ser obtido sob os olhos de um déspota menos opressor. Sua localização crucial, no entanto, garante

que provavelmente continuará a ser uma peça-chave nos eventos do mundo mais amplo nos próximos anos. Embora os rebeldes gundarakitas exibam uma crueldade e tenacidade admiráveis, tenho visto poucas evidências de que suas fileiras sujas terão sucesso onde tantos outros falharam. O conde Strahd esmagou antagonistas muito mais potentes nos últimos séculos. Se von Zarovich deve ser derrubado, deve ser por meio de um esforço coordenado entre rebeldes disciplinados e bem armados espalhados por todo o reino e oportunistas estrangeiros poderosos dispostos a colocar forças militares numerosas na linha. Se minhas teorias se provarem verdadeiras e Strahd for morto-vivo e imortal — e provavelmente até mesmo o terrível senhor do coração espiritual negro da Baróvia — suas chances de sucesso são ainda mais remotas.

Deixei Baróvia de Immol nas horas calmas pouco antes do amanhecer, viajando para o sul ao longo da Estrada do Bruxo e na paisagem desolada de Hazlan. As vistas que estavam diante de mim não eram nem de longe tão exuberantes e espetaculares quanto as da Baróvia, e o tirano em cujo reino eu estava viajando era considerado não menos tirânico do que Strahd von Zarovich. Ao mesmo tempo, devo confessar uma pontada de alívio quando deixei Baróvia para trás e estava léguas além da visão das muralhas medonhas do Castelo Ravenloft.



Relatório Dois: Sazlan

*O que eu fiz, para que me desprezasse assim?
O que eu disse que deveria rejeitar?
Fui desobediente ao tentar palavras?
Eu traí teu segredo Arcano?
Eu desonrei seu leito conjugal
Com crimes imundos ou com luxúrias lascivas?
– William Shakespeare, Lucrine / Mucedorus*



omentos depois de cruzar a fronteira da Baróvia com Hazlan (RÁS-lan), pude sentir uma mudança no ar. Isso era algo sutil, uma mudança quase imperceptível no sabor do próprio ar – uma breve sugestão

de especiaria e incenso (embora Hazlan não seja conhecido por nenhum dos dois), de pergaminho mofado, de folhas fumegantes... tudo desapareceu em um instante. Embora Hazlan seja uma das terras mais jovens a emergir das Brumas, parece antiga. Embora compartilhe uma linguagem e muitos costumes com os reinos vizinhos, tem uma sensação inegável de exótico.

Infelizmente, a novidade desta terra se mostrou muito transitória. Enquanto eu viajava pela Estrada do Bruxo em direção à cidade de Toyalis, tornou-se aparente que a opressão e a escuridão pairam tão pesadas no ar aqui quanto na Baróvia.

Resumo de Hazlan

Nível Cultural: Medieval (7)

Ecologia: Completa

Terreno/Clima: Colinas, montanhas e planícies/Temperado

Ano de Formação: 714 CB

População: 26.100

Raças: Humanos (92%), Halflings (4%), Gnomos (3%), Outros (1%)

Grupos Étnicos Humanos: Mulan (10%), Rashemani (90%)

Idiomas: Vaasi*, Halfling, Gnomo, Balok

Religiões: O Legislador*, Hala

Governo: Despotismo feudal etnocrata

Governante: Hazlik

Lorde Negro: Hazlik

longos meses de verão. Apenas durante os curtos invernos de Hazlan a precipitação é comum. Durante o resto do ano, prevalecem as secas e os incêndios florestais e, a cada poucos anos, um tornado atravessa as planícies, destruindo um ou dois povoados.

Conforme os Balinoks passam por Hazlan, as montanhas se tornam mais facilmente atravessáveis, embora ainda sejam acidentadas. Menos frígidos do que as alturas da Baróvia, os Balinoks gradualmente perdem altitude para o sul. Eles são estéreis, marcados por quedas de pedras e penhascos íngremes. Os principais picos são o Monte Soren (1.569m), Monte Veduradeth (2.067m) e o Monte Urkoth Sor (1.893m). As montanhas são criadas de labirintos de cânions empoeirados e cavernas secas, escavadas pelo vento, pela água e por eras de tempo. Formações rochosas de tirar o fôlego, como espirais em forma de agulha, arcos naturais e torres de formas estranhas enfeitam os contrafortes rochosos que rolam para o leste e para o oeste a partir dos Balinoks. Fontes minerais são comuns em todas as montanhas e seus contrafortes. Essas piscinas quentes de água verde-jade são incrustadas com sais alcalinos, e os Hazlani falam da *gronsamkore vulk*, a terrível e sábia fada que vive nas fontes.

As montanhas apresentam poucos assentamentos dignos de nota. O único local que provavelmente admitirá viajantes cansados é um acampamento fortificado dos executores do governador local, estacionado a alguns quilômetros a sudoeste de Ramulai para proteção contra ataques. O Santuário de Ferro, um retiro monástico, fica em algum lugar no alto das montanhas, com vista para a Estrada do Bruxo lá embaixo. É o lar de uma ordem reclusa de monges eruditos, a Ordem dos Guardiões, uma sociedade dedicada a coletar artefatos malignos e itens mágicos para evitar que sejam usados para causar danos. Hazlik sabe da presença deles, mas ordenou que seus governadores permitam que os monges continuem suas atividades, desde que não se oponham a ele. Não consegui encontrar o Santuário de Ferro sozinho (suspeito da presença de magia protegendo a fortaleza de minhas tentativas de vidência), mas a lenda local afirma que eles guardam um terrível frasco de ferro que dizem conter o espírito de uma entidade maligna inimaginável.

A oeste de Balinoks, o sopé de *Skraplans* desce em uma planície montanhosa. Este deserto rochoso é conhecido como *Ben i Gigantsmark*, em homenagem aos ossos gigantes que ocasionalmente são encontrados espalhados pela planície ou incrustados em pedras expostas. Ao longo da borda sul do *Gigantsmark* fica uma re-

Paisagem



azlan encontra-se na extremidade sudeste do Núcleo, com peso no oeste pelos Balinoks e se estendendo por colinas e planícies em direção ao Planalto Vaasi no leste. O clima é muito mais seco do que a maioria das terras do Núcleo. O clima que traria precipitação mais regular para Hazlan geralmente sopra do noroeste, atolando na úmida Forlorn ou caindo como chuva e neve nas montanhas da Baróvia, trazendo a Hazlan uma aridez empoeirada, especialmente durante os





gião onde o solo há muito se desgastou, deixando uma extensão de rocha exposta. Este leito de rocha é conhecido como Escudo de Ferro Negro, *Negerjern Afskaerme*, assim chamado pelos depósitos de minério de ferro encontrados aqui, bem como pela dureza da terra. A oeste, o Gigantsmark lentamente dá lugar às florestas de Kartakass, enquanto ao norte fica *Itu Skoven*, a Floresta Quebrada, onde a planície de Hazlan encontra o planalto de Forlorn. Além do povoado solitário de Forfarmax, a região é principalmente o lar de criaturas estranhas, vários párias e esconderijos de bandidos cruéis. Os alunos da Academia Vermelha ocasionalmente enviam expedições a esta região desolada em busca de ruínas enterradas de antigas culturas pré-humanas.

O Pináculo Negro, uma formação natural estranha, surge na Fronteira Nebulosa, na extremidade sul do Escudo de Ferro Negro. Diz-se que esta torre de pedra vítrea preta-púrpura é uma lembrança de uma época em que a terra devastada de pesadelo de Bluetspur se estendia ao sul de Hazlan. A Fronteira Nebulosa de Hazlan é frequentemente chamada de Estrada dos Mil Segredos e é comumente considerada uma estrada de neblina para as areias distantes da Pharazia. Os viajantes que passam pelo Pináculo Negro podem se encontrar rumo a um destino muito diferente, no entanto. A tradição de Hazlani afirma que o Pináculo Negro libera um tom vibrante e sobrenatural sempre que é atingido por um raio. De acordo com uma versão da história, todos aqueles que ouvem o tom ficam loucos, mas uma segunda versão afirma que as vítimas infelizes são na verdade

transportadas para longe, para o reino de Bluetspur e suas abominações alienígenas.

No lado oriental dos Balinoks, os contrafortes, chamados *den Forhenvaerendman* (“os Antigos”), alcançam mais além das sombras das montanhas do que seus primos ocidentais. Além dessas colinas, Hazlan se espalha em Ensommark, a Planície Solitária. O *Ensommark* é dividido em dois pelo fluxo leste do rio Saniset. Ao norte, o *Ensommark* é chamado de *Ufrugtbarlan*, as Terras Estéreis.

Situada nas Terras Estéreis perto da fronteira de Nova Vaasa, *Hoj i den Safdrede Sti-Naavne*, a Colina dos Cem Caminhos, é um local muito temido. Rodeada por pedras monolíticas, a colina é coberta por dezenas de caminhos sinuosos e ramificados de lajes que conduzem ao topo da colina, que é coroada por um círculo simples de lajes. Os Rashemani acreditam que esta colina é o lar de fantasmas vingativos que matam qualquer um que ande por ela sem conhecer o caminho secreto que os mortos usam. Surpreendentemente, a credulidade dos camponeses lhes serve bem, pois, nesse caso, eles têm razão. Ao examinar o local, notei um grande número de ossos espalhados pelo monte e um cheiro oleoso de energia arcana encheu o ar. Não querendo terminar meu emprego ainda, evitei colocar os pés no círculo de pedras monolíticas. Se posso arriscar uma teoria, entretanto, as auras que detectei aqui não me falavam de mortos-vivos inquietos, mas de criaturas estranhas presas entre esta realidade e a próxima. Se eu estivesse melhor equipada, teria apreciado mais estudos.

Ao sul de Saniset, o *Ensommark* é conhecido como Terras de Dun (*Dunlan* em Vaasi). No *Ensommark*, a Estrada do Bruxo corta a leste de Immol na Baróvia até a grande cratera ocupada pela cidade de Toyalis, onde se ramifica para a Rodovia Vermelha. Esta estrada leva aos Antigos, fornecendo acesso ao Vale do Mago Vermelho no sopé do Monte. Soren, onde fica a vila de Ramulai e a escola de magia de Hazlik. Uma terceira rota, a Iron Road, atravessa o *Ensommark*, estendendo-se de Toyalis a Sly-Var. Além deste assentamento, a Estrada de Ferro degenera para pouco mais do que uma trilha de carroças à medida que continua para o leste ao longo do Rio Saniset antes de passar além das fronteiras de Hazlan em direção a Arbora em Nova Vaasa.

As montanhas de Hazlan são a origem do Rio Musarde, que corta um cânion raso através do Escudo de Ferro Negro antes de passar para Kartakass. Também no lado oeste da divisão continental está o rio Kilovan, um afluente do Musarde que se origina no centro de Hazlani Balinoks e flui para o norte em Forlorn. Ao

Possibilidade Medonha: O Pináculo Negro

O Pináculo Negro absorve danos de eletricidade. Se atingido por um raio ou um ataque elétrico, o Pináculo reverbera para liberar um sino sinistro por um número de rodadas igual ao nível de magia do ataque (suponha que o raio seja igual a um ataque de 10º nível). Qualquer criatura dentro de um diâmetro de 30 metros do Pináculo enquanto ele toca deve fazer um teste de Vontade ou cair inconsciente. Quando essas criaturas voltam a si, elas se encontram no domínio de Bluetspur.

Este caminho nebuloso, chamado de Canção da Fome Obscena, é um Caminho das Brumas unilateral de excelente confiabilidade.



leste, o rio Saniset serpenteia para o sul a partir das alturas da Baróvia antes de cortar para leste em direção ao mar. Um par de afluentes se junta a este rio tranquilo enquanto ele cruza Hazlan – o rio *Felgmosge* (“Musgo de Névoa”) e o rio *Genspejle* (“Espelho”). O rio Espelho é um afluente menor, conhecido por sua pureza prateada e tendência a assumir uma qualidade reflexiva ao pôr do sol. O rio Espelho flui para o sul no rio Saniset de Nova Vaasa. O rio Musgo da Névoa, no entanto, emerge das névoas do sul, cruzando apenas alguns quilômetros do terreno de Hazlan antes de desaguar no Saniset. Grande parte do Musgo da Névoa é água branca, que flui sobre um leito de rocha irregular e ervas daninhas viscosas e pegajosas, e as margens deste rio têm muitas poças rasas e pedregosas nas quais rastejam crustáceos estranhos e desagradáveis. Perto da fronteira da Névoa, o Rio Musgo da Névoa se alarga, e enormes pedras cobertas por laços de estranhos musgos fosforescentes se erguem da água, surgindo das Brumas como as estranhas luzes de uma cidade distante e sobrenatural.

A arquitetura Hazlani se divide em dois tipos distintos, divididos em linhas étnicas. Os edifícios Rashemani são geralmente estruturas simples e atarracadas de

tijolos caiados, com telhados planos de palha e fachadas sem adornos. Os Rashemani costumam plantar pequenas hortas ao redor de suas casas. A arquitetura mulani é mais elaborada, frequentemente caracterizada como extensa e opulenta. Atrás de paredes de pedra e cercas de ferro forjado, erguem-se edifícios de pedra polida em cinza, rosa e castanho. As propriedades são cercadas por jardins serenos de papoulas, lírios e rosas em tons finos, acentuados pelo murmúrio das fontes ou pelo canto dos rouxinóis. A delicada treliça cobre as janelas arredondadas, tanto pequenas quanto grandes. Minaretes alcançam o céu e cúpulas incrustadas com mosaicos deslumbrantes em arco. Prédios particularmente grandes e opulentos podem ostentar uma ou mais cúpulas em forma de cebola, um dos toques arquitetônicos característicos de Hazlan.

Os templos do Legislador, conhecidos como *santuários*, emprestam um terceiro estilo às estruturas de Hazlan. Santuários são construídos para refletir uma grandeza sombria e imponente. A maioria enfatiza a altura e é feita de pedra cinza escura a preta, com fachadas em forma de laje decoradas com caule, até mesmo estátuas ameaçadoras representando o Tirano de Ferro.





Os telhados do santuário parecem divididos igualmente entre picos altos e estreitos e cúpulas largas, ambos adornados com cornijas pontiagudas. No interior, eles apresentam um salão de adoração principal com tetos altos e abobadados sustentados por grandes colunas. O salão de adoração está cheio de fileiras de bancos desconfortáveis feitos de madeira envernizada escura. Na frente do salão há um estrado elevado onde se encontram o púlpito e o altar.

Além desses estilos arquitetônicos, Hazlan é pontilhada por moinhos de vento há muito abandonados. Ninguém tem certeza de quem os construiu originalmente. Nem os Rashemanis nem os Mulans reivindicam sua construção, nem combinam com as estruturas deixadas pelo Vossath Nor. Essas estruturas em forma de colmeia têm quatro andares de altura com exteriores de velas vermelhas terrestres e cinza sujo. Os interiores da maioria dos moinhos de vento estão em considerável degradação, pois os Hazlani não fazem esforços para consertá-los. Em vez disso, é aqui que os Rashemani exibem um senso artístico totalmente ausente em seus outros edifícios. Os Rashemani decoram os moinhos de vento pintando cenas e mensagens contando a alegria e a tristeza de sua comunidade.

Outras estruturas em ruínas podem ser encontradas espalhadas pelas montanhas, colinas e planícies. Pode-se ver estátuas semienterradas, blocos maciços de pedra dourada ou entradas em ruínas para complexos enterrados. Essas ruínas são remanescentes da civili-

zação Vossath Nor, um povo antigo exterminado há muito tempo. Como contado em *Poeira dos Impérios* de Madeline Galbraith, alguns acreditam que as ruínas de impérios ainda mais antigos repousam sob as ruínas de Vossath Nor, embora poucos se lembrem de seus nomes. Os Hazlani dizem que um dia sua cultura também cairá e, nesse dia, todas as estruturas em Hazlan afundarão no solo, engolidas pela terra, assim como o Vossath Nor e outros foram no passado. Essa crença é a fonte de que os Hazlani raramente usavam outro nome para sua terra — *Saette Til Livs Gaa Ned*, a Terra Devoradora.

flora

Hazlan não tem a riqueza floral da Baróvia. Em vez de exuberantes florestas e campos verdes, Hazlan apresenta longas planícies de grãos dourados e gramíneas pontuadas por manchas emaranhadas ocasionais de árvores arbustivas. As pastagens onduladas a leste são usadas para cultivar várias safras de grãos, incluindo trigo, cevada, centeio, painço e lúpulo. As gramíneas e grãos dos campos de Hazlan estão sujeitos a uma série de doenças, como ferrugem, manchas e bolores, e nos meses de verão, nuvens nebulosas de esporos e pólen pairam sobre alguns campos. Os agricultores Hazlani são diligentes em cuidar de tais infecções, e a maioria queimará seus campos em vez de permitir que as infecções de grãos se espalhem. As árvores arbustivas das planícies são em grande parte pinheiros raquíticos, enquanto no oeste encontram-se os pinheiros maiores

Raiz de Quovusp e Papoulas

Raiz Quovusp: Esta raiz tem dois usos. Primeiro, o odor da raiz do *quovúspide* queimando afasta a maioria dos predadores. Todos os animais, bestas, dragões, bestas mágicas, metamorfose e insetos devem ter sucesso em um teste de Vontade (CD 18) para se aproximarem mais de 25 metros de um fogo atado com raiz quovúspide em chamas. Além disso, ao fumar raiz de *quovusp* por quatro horas, o usuário recebe uma visão por magia (os não conjuradores fazem um teste de Inteligência). Raiz *Quovusp* concede um bônus de circunstância de +5 para testes da magia *Vidência* e Inteligência associados ao seu uso.

Papoulas: Ópio — ingerido, teste de Fortitude (CD 20); estupor de dano inicial e secundário. Uma criatura em estupor não pode sentir dor (e, portanto, é imune a efeitos atordoantes e ignora metade de todos os danos subjugados sofridos). O usuário também ignora todos os efeitos de Medo e Horror, mas sofre 1d6+1 pontos de dano temporário de Sabedoria e -4 de penalidade de competência para todos os outros testes e resistências modificados por Inteligência, Sabedoria e Carisma. Os pontos de sabedoria retornam a uma taxa de 1 por hora. Todos os efeitos de estupor terminam quando a Sabedoria do usuário retorna ao normal.

O ópio é altamente viciante. Quando a Sabedoria do usuário retorna ao normal, ele deve fazer um teste de Fortitude (CD 20) ou entrar em abstinência, sofrendo 1d4 pontos de dano temporário de Destreza e Constituição para cada um. Os pontos de habilidade perdidos retornam na proporção de 1 a cada dia, ou quando o usuário ingere mais ópio, o que ocorrer primeiro. Além disso, o usuário deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD 20) ou buscar mais ópio para facilitar sua abstinência. O usuário deve fazer um teste de Vontade adicional a cada dia, mas a CD cai em 1 para cada dia que passou desde o último uso de ópio.



de Itu Skoven, a “Floresta Quebrada”. Muito parecido com a madeira de Nova Vaasa, a madeira colhida dos pinheiros da Floresta Quebrada apodrece rapidamente, tornando-a inútil para a construção. As árvores crescem no extremo oeste de Hazlan, onde também fica o Vale Chifre de Madeira. As árvores do Chifre de Madeira são afetadas por um estranho parasita que faz com que brotem de troncos e galhos crescimentos semelhantes a chifres, tornando-os impróprios para construção.

Digno de nota é uma raiz indígena chamada *quovusp*. Os Mulani usam raiz de quovúspide moída de maneira muito semelhante ao rapé, embora custe o dobro. O uso do Rashemani para esta substância é bem diferente, entretanto. À noite, um Rashemani se aventurará sozinho nas planícies e acenderá uma fogueira. Enquanto o fogo acende, o usuário joga um punhado de raiz de *quovusp* nas chamas. O Rashemani então senta-se diante do fogo e fuma um cachimbo com raiz de *quovusp*. À medida que a noite passa e o fumante de *quovusp* olha para o fogo, visões aparecem para ele dentro das chamas, supostamente respondendo a quaisquer perguntas que possam estar pesando no coração do fumante de *quovusp*. Por causa disso, uma única bolsa de raiz *quovusp* pode custar até 300 PO a um comprador experiente.

Eu seria negligente em omitir a menção da cultura mais notória de Hazlan, a flor de papoula. O suco leitoso dessa flor pode ser refinado em ópio, um narcótico poderoso. Quando seco e fumado ou ingerido, o ópio induz um estado de euforia que entorpece até mesmo dores intensas. O ópio tem algumas aplicações médicas quando usado com cuidado, mas é muito mais conhecido por suas propriedades altamente viciantes. “Casas de ópio” são uma visão comum nos círculos de Mulan, onde os privilegiados Hazlani vagueiam em estupores de olhos vidrados. Claro, esses ambientes decadentes pouco se parecem com seus equivalentes nos círculos Rashemani ou Nova Vaasa, onde eles são mais propensos a serem albergues miseráveis e perigosos.

fauna

Embora Hazlan contenha muitas das criaturas mundanas que se esperaria encontrar em colinas temperadas, a região é conhecida pela natureza incomum de sua fauna. Em nenhum outro lugar do Núcleo essas bestas retorcidas podem ser encontradas, a menos que se acredite nas histórias contadas sobre o distante Vechor. A tradição de Hazlani afirma que essa profusão de vida selvagem não natural é o resultado de séculos

de experimentação arcana incessante por Hazlik e os senhores feiticeiros que o precederam. Um exemplo disso é o predador das planícies chamado krenshar. Antigamente, essas feras eram gatos das planícies, os felinos predadores encontrados em Nova Vaasa. Algum tempo no passado, um mago louco usou feitiçaria para transformá-los, esfolando a pele de seus crânios em grandes abas, dando-lhes a capacidade perturbadora de arrancar a pele de seus crânios. Outra criatura bizarra são as horríveis bestas aquáticas *chuul* que se escondem sob a superfície do rio Saniset, representando um sério perigo para o tráfego fluvial. Mais lendários do que reais são os míticos “devoradores de fantasmas”, chamados de “saqueadores etéreos” por alguns sábios. Esses estranhos monstros moram no Reino Cinzento (ou qualquer termo que se deseje aplicar ao mundo espiritual) e se alimentam de fantasmas e outros espíritos inquietos. Os contadores de histórias afirmam que quando não há fantasmas por perto, os devoradores de fantasmas famintos entrarão no mundo da carne para festejar com os incautos.

Animais Locais e Horrores Nativos

Hazlan é uma cornucópia de criaturas estranhas e disformes. Muitas dessas monstruosidades nasceram como criações distorcidas nos laboratórios de Hazlik, depois se libertaram ou foram simplesmente descartadas na selva.

Vida Selvagem: ND 1/10 — morcego; sapo; ND 1/8 — rato; ND 1/6 — lagarto, corvo; ND 1/4 — coruja; doninha; ND 1/3 — falcão; cobra, víbora (Miúda); ND 1/2 — texugo; águia; cobra, víbora (pequena); ND 1 — cobra, víbora (tamanho médio); lobo; ND 2 — javali.

Monstros: ND 1/3 — rato atroz; esqueleto; ND 1/2 -geist*; stirge; zumbi; ND 1 — bakhna rakhna*; morcego carniceiro*; caniçal; quevari*; rato de tentáculo*; ND 2 — espreitador da carniça*; constrictor; escolhido**; krenshar; texugo atroz; morcego atroz; ogro; lagarto elétrico; ladrão de peles*; ND 3 — allip; fragmentado*; gato, da meia-noite*; doppelganger; saqueador etéreo; lívido; caçador de cabeças; personificador*; planta, raiz sanguínea*; sombra; inumanos; ND 4 — homem inverso*; fera obscura**; gárgula; leucrotta**; mímico; otyugh; urso-coruja; planta, capim chicote*; ND 5 — mantor; mantor das sombras*; mantor resplandecente*; mantor morto-vivo*; odem*; aranha interplanar; espectro; ND 6 — bastellus*; chama espectral*; bruxa, annis; lamia; planta, planta doppelganger*; troll, assombrado*; fogo fátuo; ND 7 — tribulo brutal; fantasma; espectro; ND 8 — lorde caniçal*; mohrg.

** Criatura encontrada em *Monstros de Faerun*.





História



história de Hazlan não foi amplamente examinada. Os Hazlani afirmam que Hazlan foi habitada por milênios, mas registram poucos fatos sobre as civilizações que vieram antes da deles. Alguns nomes são conhecidos — o bárbaro Duruun, a fada Quelshar, o atrofiado Yath; no entanto, todas as informações, exceto as mais básicas, foram perdidas, os registros de cada civilização eliminados pela próxima onda de conquistadores. Uma crença recorrente, entretanto, sustenta que cada raça era de alguma forma menos humana do que as que se seguiram. Em raras ocasiões, os trabalhadores Rashemani descobrem cascas espinhosas e quitinosas da raça morta há muito tempo conhecida como El-Koth, que dizem ter sido os habitantes originais de Hazlan milênios antes da chegada da humanidade.

A fundação da atual civilização Hazlani data de cerca de 1.100 anos atrás, nas profundezas da falsa história de Hazlan. Naquela época, o lendário Rei Inominável conduziu os Mulan e seus escravos Rashemani para Hazlan e conquistou a última das civilizações não humanas, a Vossath Nor, para fundar a Dinastia Inominável. Na época, cada dinastia (assim como o próprio país) recebia o nome de sua família governante, mas hoje os historiadores costumam se referir a essas eras como uma sucessão das dinastias Hazlani. Assim, o reinado do Rei Inominável é hoje conhecido como a Primeira Dinastia Hazlani.

O Rei Inominável supostamente governou por três séculos, embora as lendas não expliquem sua longevidade. Em seu leito de morte, ele pacificamente passou seu governo para a família Dannouth, fundando a Segunda Dinastia Hazlani. Por fim, o controle de Hazlani passou para a casa de Shadasinet, depois para a casa de Fangtor e, finalmente, na Quinta Dinastia Hazlani, para a casa de Warrowdine. O último rei Warrowdine, Yome dos Olhos que choram, morreu em 661 CB sem um herdeiro, não tendo designado nenhuma casa Mulan para a qual uma nova dinastia passaria. Assim começou a última fase da falsa história de Hazlan, os anos de bandeiras esfarrapadas.

Durante este período, as famílias Mulan de Hazlan travaram uma guerra amarga entre si, tanto abertamente quanto secretamente. Os assassinatos eram abundantes, muitas casas levantaram pequenos exércitos de recrutas Rashemani e os magos Mulan lutaram entre si em todos os níveis de realidade. As Bandeiras Esfarrapadas voaram por 53 anos enquanto cada casa de Mu-

lan lutava em vão para se estabelecer como a Sexta Dinastia Hazlani. Embora eu ache a afirmação duvidosa, Hazlani hoje afirma que, no final, as décadas de guerra arcana ameaçaram desvendar o Véu do Sono que separa o mundo desperto do mundo dos pesadelos.

Os anos de bandeiras esfarrapadas terminaram em 714 CB, quando o mago vermelho Hazlik retornou a Hazlan depois de passar anos no exterior supostamente fazendo peregrinação à antiga pátria mulana, vendo o mundo e aprendendo seus segredos. Dentro de um mês, o poder arcano de Hazlik intimidou as famílias mulanas em conflito à obediência. Hazlik assumiu o controle de Hazlan para si e proibiu todo o uso de magia arcana para evitar outra guerra. Registros históricos nos reinos vizinhos também observam 714 CB como o ano em que Hazlan emergiu das névoas, então identifiquei a ascensão de Hazlik ao poder como o evento seminal que marca o início da verdadeira história de Hazlan.

Mapas contemporâneos mostram que Hazlan estava posicionado de forma bem diferente quando apareceu pela primeira vez. Nova Vaasa era sua vizinha do norte desde então. Na época, a Baróvia formava sua fronteira oeste e Bluetspur, sua fronteira sul. A leste ficava as Terras do Pesadelo, um reino nebuloso e mal compreendido que antes se estendia pelo Núcleo oriental, mas parece ter sido estranhamente esquecido desde que desapareceu na Grande Conjunção. Não até aquele cataclismo Hazlan faria fronteira com Forlorn, Kartakass ou as Brumas.

A Igreja do Legislador varreu a fronteira norte de Hazlan quase imediatamente depois que apareceu e se estabeleceu entre os receptivos Mulan dentro de uma década. As décadas seguintes mostraram-se relativamente tranquilas, com os reclusos Hazlani mal interagindo com seus vizinhos e com sua cultura opressora impedindo convulsões internas. O único evento de significado verdadeiro e duradouro deve ser a reversão de Hazlik da proibição arcana após a Grande Conjunção, cujas ramificações são discutidas em outra parte deste relatório.

População



povo de Hazlan pertence a dois grandes grupos étnicos: os Rashemani, que constituem 90% da população humana e são subservientes aos Mulan, que constituem a maior parte dos 10% restantes. Um punhado de outras etnias humanas podem ser encontradas, incluindo Barovianos, Forfarianos, Thaani, Kartakanis e Nova Vaasas, mas nenhum em qualquer número sig-



nificativo. As atitudes da classe dominante Mulan em relação a outros povos tornam Hazlan um lugar pouco atraente para os estrangeiros criarem raízes.

Aparência

Os Rashemani são um povo duro e robusto, que tende a ser de baixa estatura, com os homens geralmente medindo pouco mais de um metro e meio de altura e as mulheres um pouco mais baixas. Sem dúvida, seu crescimento atrofiado se deve, pelo menos em parte, à doença generalizada e à desnutrição que assola esses trabalhadores empobrecidos. Sua pele varia naturalmente de uma coloração morena clara a um bronzeado mais profundo, mas seus longos dias ao sol costumam dar lhes uma aparência mais rosada. Poucas variações existem no cabelo ou na cor dos olhos: o cabelo varia do castanho escuro ao preto profundo, enquanto os olhos são quase uniformemente castanhos escuros. Na verdade, uma criança Rashemani nascida com olhos claros geralmente causa um escândalo. Os Rashemani têm cabelos grossos e lisos, que passam pouco tempo cuidando deles. Os homens deixam seus cabelos e barbas crescerem desgrenhados e compridos, cortando-os um tanto rudemente para trás quando se tornam um incô-

modo. As mulheres tratam os cabelos com mais delicadeza, amarrando-os para trás em tranças intrincadas.

O rico Mulan tem uma aparência menos robusta do que o Rashemani. Os Mulan são altos em média, com constituição esguia e ossos finos, mas seu estilo de vida mimado os torna muito mais propensos à obesidade do que os Rashemani. Seus traços são finos e angulares; eles tendem a ter maçãs do rosto proeminentes e narizes que são um pouco mais longos e finos do que a média. Sua pele varia de um branco muito pálido a um tom amarelado escuro. Comparados com os Rashemani, eles têm uma aparência um tanto doentia, embora na verdade sejam muito menos propensos a doenças, principalmente devido à sua dieta melhor. Os Mulan têm cabelos claros, variando do loiro ao castanho escuro, mas os Mulan acham que o cabelo no couro cabeludo é ofensivamente sujo. Homens e mulheres raspam ritualmente a cabeça diariamente. Pelos faciais não são considerados vulgares, mas são incomuns. Os homens mulanos que cultivam barbas ou bigodes os mantêm meticulosamente limpos e aparados.

A aparência do Mulan é ainda mais distinta por sua prática tradicional de tatuagem. Todas as crianças Mulan recebem sua primeira tatuagem aos doze anos, como um rito da idade adulta. A primeira tatuagem é colocada no couro cabeludo, um pouco acima da testa,





e é uma representação simbólica do nome da criança. O Mulan continua a adicionar tatuagens depois disso; aos dezesseis anos, tatuagens elaboradas cobrem o couro cabeludo, pescoço e ombros típicos de Mulan. Tradicionalmente, os homens são tatuados em desenhos geométricos e representações de bestas lendárias, como dragões, enquanto as mulheres recebem desenhos de flores, trepadeiras e espirais e redemoinhos abstratos. Representações de raios, chamas, água e elementos naturais semelhantes, bem como símbolos pictográficos tradicionais, também podem ser incluídos nas tatuagens de adultos de ambos os sexos.

Adultos mulanos podem, a partir daí, fazer a tatuagem com a frequência que desejarem e puderem pagar. Os melhores tatuadores de Hazlan cobram consideravelmente por seus serviços e, mesmo entre os Mulan, poucos podem se dar ao luxo de tatuar-se levemente. A maioria dos Mulanos espera até depois de eventos significativos em suas vidas para adicionar tatuagens adicionais: nascimentos, casamentos, mortes e realizações educacionais, tornando as ocasiões adequadas para uma tatuagem comemorativa.

As tatuagens mulanas geralmente incluem representações pictográficas de palavras ou conceitos. Um número impressionante desses símbolos existe, mas os Mulan são capazes de reconhecer cada um de relance. Os símbolos têm um significado tão profundo e duradouro para os Mulan, entretanto, que nunca são usados para algo tão grosseiro como a comunicação escrita. Desenhar esses símbolos em qualquer coisa que não seja a pele humana é um crime punível com a perda da mão do artista. É um crime para um Rashemani desenhar ou usar tatuagens.

Moda

A roupa do Rashemani é simples, tecida com lã e algodão áspero. As modas distinguem pouco entre os sexos. Tanto os homens como as mulheres preferem calças largas com pernas cónicas e túnicas com mangas compridas e largas. Outra vestimenta rashemani comum é o *kaftan*, uma camisa folgada na altura do tornozelo com mangas compridas. Os homens costumam usar um cinto com o *kaftan*, enquanto as mulheres geralmente não. A roupa Rashemani não é muito decorativa. Eles preferem tons de terra simples, com vermelhos escuros, azuis e verdes usados para realces e enfeites.

Em contraste, as roupas Mulan são muito distintas. Homens e mulheres usam faixas de pano que vão até os tornozelos ao redor da cintura, algo parecido com

saias longas. Esses *zarongs* são usados no lugar de calças, que os Mulan consideram uma vestimenta de campo-nês. Eles também evitam as túnicas: os homens andam sem camisa, enquanto as mulheres usam coletes rígidos deixados abertos na frente. O tecido rígido desses coletes é apenas o suficiente para manter a modéstia do usuário enquanto ainda deixa grande parte do pescoço, estômago e laterais expostos. Ambos os sexos preferem mantos longos de seda tingidos em cores brilhantes, especialmente vermelhos, amarelos e roxos. Quando a temperatura cai, essas vestes de seda são substituídas por capas de lã com capuz.

Idioma

O idioma de Hazlan é Vaasi, que os Hazlani falam em comum com os Nova Vaasas e os Kartakanis. Os dialetos das três terras são mutuamente inteligíveis, mas o dialeto Hazlani enfatiza alguns dos aspectos mais difíceis do idioma. Em Hazlani Vaasi, o normalmente sibilante “s” é em lugar pronunciado muito como o zumbido “z” e os Hazlani tendem a cortar sons de vogais curtos que seriam prolongados no dialeto Nova Vaasa “mais puro”. Isso dá a Hazlani Vaasi um som um pouco cortado.

Cartilha Vaasi

godaag: bom dia
afsked: adeus
jao: sim
ikke: não
jaall: ajuda!
afgaa herfra opstille!: saia deste lugar!
trolldom, trylleri: magia
trolldommen: mago
skyde, afrbrand: fogo

Estilo de Vida e Educação

Os Rashemani são um povo pobre e oprimido, com quase tudo o que trabalham para produzir para sustentar seus mestres Mulan. O Conselho do Governador dividiu todo o interior de Hazlan entre as famílias Mulan, e cada Rashemani deve pagar impostos a um desses governadores. Claro, os Mulan possuem a maior parte das terras e recursos em Hazlan, então Rashemani que busca atender a essas demandas de impostos exorbitantes geralmente deve encontrar emprego com o próprio Mulan que recolhe seus impostos. Rashemani efetivamente se tornam servos, trabalhando nos campos e cuidando





do gado de seus supervisores Mulan. Seus trabalhos são suficientes para compensar suas demandas fiscais e fornecer-lhes fundos adicionais suficientes para sobreviver, mas esses trabalhos também os sujeitam aos caprichos severos do Mulan. Os servos que são julgados desobedientes ou incompetentes são chicoteados e espancados generosamente, às vezes até a morte. É perfeitamente legal para um Mulan matar um Rashemani a seu serviço se ele puder fornecer um motivo suficiente.

Dado o grande número de Rashemani, a rebelião parece inevitável sob tais circunstâncias opressivas, mas os Mulan são capazes de manter a ordem por meio de seus lacaios. Esses retentores são homens Rashemani que se mostraram dispostos a impor a dura vontade e caprichos dos Mulan em troca de uma generosa compensação. Não surpreendentemente, eles são um bando amplamente cruel e tortuoso, desprezado por seus parentes Rashemani e desconfiado por seus empregadores Mulan.

Rashemani que possuem habilidades valiosas como artesãos podem escapar da servidão. Os Mulan têm pouco interesse em trabalho manual de qualquer tipo, mas anseiam por produtos finamente manufaturados. Um Rashemani com talento para produzir tais bens, seja de tecido, couro, madeira ou pedra, pode ser capaz de gerar renda suficiente para viver com conforto e independência. Essas habilidades são raras entre os Rashemani, entretanto, e aqueles que as possuem relutam em compartilhá-las, para que não reduzam seu próprio valor. A maioria dos artesãos Rashemani passa suas habilidades para seus filhos, exclusivamente.

A principal arte produzida em Hazlan é o teatro. O teatro Hazlani tradicional é chamado de haebstzarn. Haebstzarn é uma forma incomum do teatro, caracterizada por ter cada personagem interpretado por dois atores, um dos quais senta-se nos ombros do outro; o primeiro fornece a voz e o último caminha. As comédias de Haebstzarn são populares em todo o Núcleo, embora a maioria das trupes não Hazlani não use o método de duplo ator empregado no verdadeiro haebstzarn. Além disso, os personagens em haebstzarn são geralmente caricaturas, com características e personalidades extremamente exageradas. As máscaras usadas pelos atores haebstzarn, chamadas haebstza, são obras de arte apreciadas e frequentemente feitas não como decoração, mas como peças de exibição, disfarces de máscaras e acessórios pessoais.

Os Hazlani também gostam de teatro de fantoches, e o abhaebstza, ou teatro de fantoches, é quase tão popular quanto o teatro de haebstzarn. Muitos Hazlani

gostam de shows de fantoches de sombra que contam as histórias dos heróis populares de Hazlan. Em particular, os Rashemani têm os contos de Vosshik, Berineth Waeydottir e Stalker-of-Deadmen em alta consideração, embora existam vários outros heróis Rashemani. Os Mulan preferem contos de seus heróis, como Kiva Erdru e Olhos de Gema, o Branco. Uma variante do haebstzarn usa marionetes de pano com a altura de três homens para retratar os personagens.

A tradição Rashemani exige que os homens Rashemani em busca de casamento forneçam um “preço da noiva” em moeda ou em bens ao pai da noiva escolhida. Os preços das noivas, normalmente variando de 10 a 50 PP, representam uma quantidade relativamente substancial de riqueza para o Rashemani médio, e o resultado é que poucos homens Rashemani se casam jovens. Noivos Rashemani costumam ser dez anos mais velhos que suas noivas. Os casamentos fora da comunidade imediata são desencorajados e os casamentos entre primos paralelos não são raros. O divórcio não é permitido pelo costume Rashemani, embora eles não enfrentem consequências legais por deixar o cônjuge, já que os Mulan não reconhecem casamentos Rashemani.

Os pais arranjam casamentos mulanos, geralmente enquanto os noivos ainda são crianças. Esses casamentos arranjados são essencialmente transações, com uma família tentando comprar uma aliança com outra família. O casamento em si ocorre quando ambos os noivos se tornam adultos. O divórcio é possível, embora caro. É preciso ter a aprovação do governador local antes que o divórcio possa ocorrer, e essa aprovação raramente sai barato. O custo da benevolência de outros Mulan pode ser ainda maior.

A educação em Hazlan é feita principalmente por tutores particulares estrangeiros, já que ensinar é uma tarefa muito comum e mundana para a maioria dos Mulan, enquanto os Rashemani não têm permissão para estudar. Os gnomos são particularmente populares como tutores. Para uma educação mais avançada, um punhado de academias especializadas pode ser encontrado nos principais assentamentos. A mais famosa é a Academia Vermelha em Ramulai, onde os magos Hazlani são treinados.

Como tudo o mais em Hazlan, a comida é dividida em linhas étnicas. A dieta Rashemani consiste principalmente de vegetais suplementados com carne e queijos apenas o suficiente para mantê-los fortes. *Dolma*, ou vegetais recheados, é o prato mais comum. A maioria dos *dolma* é recheada com purê de milho e nozes, embora o arroz e a carne sejam populares entre aqueles que





podem comprá-los. Outro prato rashemani popular é o *kebab*, uma variedade de carnes cozidas e vegetais servidos em um palito. Pães, queijos e uvas são servidos com quase todas as refeições. Para beber, os produtos básicos são chá e leite de cabra, mas quando algo mais forte é necessário, o *boza*, feito de bagas de trigo fermentadas, serve bem.

Os Mulan têm gostos mais ecléticos, com maior ênfase em carnes e assados. *Frikadeller*, bolas enroladas de carne picada servidas com vegetais cremosos, são um prato popular, assim como *spandauers*, bolos doces cobertos com nozes e geleias. Os Mulan são coletivamente ricos o suficiente, entretanto, para que quase todos os pratos encontrados no Núcleo possam chegar às suas mesas.

As circunstâncias deixaram Rashemani e Mulan desconfiados e suspeitosos, não apenas um do outro, mas de quase todos que encontram. Os Rashemani esperam o pior das pessoas até que tenham motivos para pensar o contrário. Eles naturalmente presumem que outros procuram explorá-los de alguma forma, o que os deixa protegidos e distantes. Sua confiança deve ser conquistada, e conquistá-la é um processo longo e difícil. A vida os deixou com poucos motivos ou oportunidades para folia, e eles veem a maioria das formas de lazer e entretenimento como frivolidade sem valor.

Os Mulan, por sua vez, misturam seu senso de superioridade étnica com um constante estado de medo por sua segurança e proteção. Existem nove Rashemani para cada Mulan; se alguma revolta ampla e organizada estourasse, o Mulan ficaria quase indefeso. Cada família Mulan tem um grande número de guardas sob seu comando, mas esses guardas também são Rashemani e só podem ser confiáveis até agora. Os Mulan são, portanto, afligidos pela paranoia e desconforto, constantemente contornando a linha entre oprimir os Rashemani o suficiente para torná-los impotentes, enquanto os recompensa com a frequência necessária para mantê-los leais.

Atitudes em Relação à Magia

Os Hazlani mantiveram uma relação estranha e inconstante com as artes arcanas. No passado distante, os Mulan consideravam as artes arcanas uma vocação nobre, e seus maiores sátrapas e reis eram os magos. Após os Anos de Estandartes Esfarrapados, Hazlik assumiu o controle de Hazlan, e por décadas a prática de magia arcana foi proibida, sob pena de morte, por qualquer pessoa, exceto o próprio Mago Vermelho. O Mulan relutantemente apoiou e reforçou esta proibição, pren-

dendo e executando qualquer um que se descobrisse ser um praticante arcano. A igreja do Legislador em Hazlan apoiou ansiosamente a proibição também, proclamando a magia arcana como uma violação da ordem natural e um pecado contra a lei divina (com o estimado Lorde Hazlik uma exceção divinamente ordenada).

Após o cataclismo da Grande Conjunção, Hazlik repentinamente mudou de posição, fundando a Academia Vermelha. Hazlani agora era encorajado a estudar o arcano, até mesmo o Rashemani. Nem é preciso dizer que os Mulan ficaram confusos, mas também satisfeitos, com essa mudança repentina de política. Muitos Mulan, buscando igualar o poder do Mago Vermelho e seguir as tradições de sua cultura, foram condenados à morte por explorar o arcano nas décadas anteriores. Os responsáveis pela aplicação da lei apoiaram as execuções porque a magia foi considerada perigosa e blasfema pelos sacerdotes do Legislador. Agora, de repente, deveria ser propagado e adotado, sem nenhuma explicação para a mudança.

Alguns entre os Mulan ainda suspeitam dessa mudança de atitude. Embora não ousem falar contra a Academia Vermelha ou seus magos, eles evitam escrupulosamente qualquer indício do arcano ou daqueles que o praticam. A maioria dos Mulan vê a magia arcana como uma ferramenta essencial para manter o controle sobre os Rashemani. Os Rashemani querem pouco a ver com magia arcana, tendo visto muitos de seus parentes levados às Mesas para experimentação. Aqueles que viajam para a Academia Vermelha para estudar magia tornam-se párias entre seus pares. O dogma do Legislador afirma que Hazlik recebeu uma revelação divina quando o Legislador retornou após a Grande Conjunção. Apenas o Mago Vermelho conhece a natureza exata da revelação, mas a maioria dos fiéis do Legislador acredita que a magia arcana será de alguma forma crucial na prevenção de catástrofes futuras.

As atitudes Hazlani em relação à magia divina variam. Os Mulan consideram o Legislador o único deus verdadeiro. Acredita-se que os clérigos de outros deuses estejam ligados a demônios ou sejam conjuradores de magias arcanas em um disfarce religioso — um ardil comum para magos estrangeiros adotar antes da Revolta, aparentemente. Qualquer pessoa que proclama seguir um deus que não seja o Legislador é alvo de perseguições, até mesmo prisão. Os Rashemani têm uma atitude mais ecumênica. A maioria deles segue o Legislador, mas muitos também oferecem adoração a outras divindades. Feiticeiros divinos de qualquer tipo normalmente respeitam o jogador do Rashemani.





Religião

A maioria dos Hazlani é profundamente religiosa. Os Mulan estão quase desesperados em seu serviço à Igreja do Legislador, também conhecida como Fé de Ferro, esperando que sua devoção contínua o convença a manter Seu favor e mantê-los no poder. Os Rashemani se voltam para a religião como uma fuga do trabalho e da labuta de suas vidas materiais. Até mesmo o dogma opressor do Legislador lhes dá alguma esperança, pois promete que sua obediência e labuta sem fim serão ricamente recompensadas na próxima vida. Nem todos os Rashemani estão satisfeitos com essas promessas, entretanto, e alguns buscam a salvação em outro lugar.

Os conceitos Hazlani de céu e inferno são baseados no dogma da igreja do Legislador. O Paraíso de Ferro é o destino de almas leais que seguem os princípios do Legislador na vida e respeitam sua posição. Após a morte, as almas que conquistaram um lugar no Paraíso de Ferro são preenchidas com a verdade sagrada do Legislador sob a tutela de seus servos divinos e enobrecidas como vassalos do Senhor Negro. Aqueles que falham em obedecer aos mandamentos do Legislador (assim como todos os incrédulos) são lançados no Inferno

dos Escravos. Nesta terra ardente de céus vermelhos e pedras negras, os infiéis são forçados a trabalhar sob os chicotes de cruéis capatazes demoníacos, enquanto mordem e guincham matilhas de ratos rastejam por todos os lados.

Por tradição, os Hazlani enterram seus mortos em catacumbas. Esses casos variam de elaboradas criptas familiares entre os Mulan até simples buracos cobertos feitos em um afloramento de rocha conveniente para os Rashemani.

A Fé de Ferro (O Legislador): A Fé de Ferro é a religião oficial de Hazlan e a única igreja organizada com permissão para agir livre e abertamente. Ser membro da igreja não é obrigatório, mas fortemente e às vezes forçadamente encorajado. Os ensinamentos da igreja são vitais para o poder de Mulan e não permitirão que nenhuma outra instituição desafie a supremacia do Legislador. Na verdade, os líderes da igreja em Hazlan e Nova Vaasa convocam um Conselho da Divindade Imperial cada vez que os clérigos do Legislador encontram uma nova religião. O objetivo de tais conselhos é determinar a posição exata do deus recém-descoberto na hierarquia divina — sobre a qual o Legislador naturalmente reina



O Legislador Revisitado

Esta seção expande as informações apresentadas no livro de configuração de Ravenloft.

O Legislador

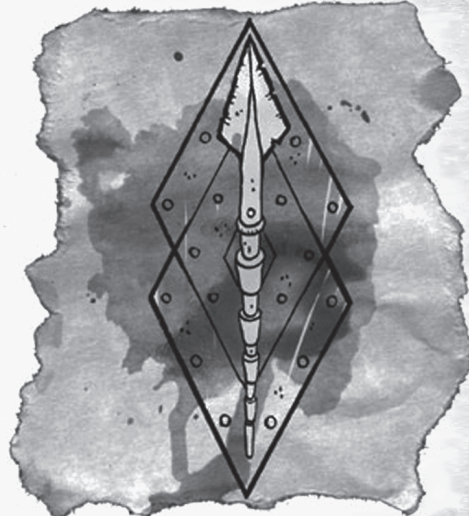
Símbolo: Uma lança de ferro presa a bobinas de bronze

Tendência: LM

Dogma: Lei, destino, julgamento, obediência, ordem, governo, tirania

Domínios: Ligações (ver página 114), Morte, Mal, Lei, Guerra

Arma Predileta: Chicote; clérigos que selecionam o domínio de Guerra podem selecionar o mangual (leve ou pesado).



supremo. Na prática, no entanto, esses conselhos invariáveis servem para denegrir as religiões rivais e reforçar a superioridade do Legislador. Notavelmente, as deusas Ezra e Hala são retratadas no cânone da igreja como as concubinas do Legislador.

A Fé de Ferro é organizada em estritas linhas hierárquicas. No topo da hierarquia está o *Himmelsk Naeve*, ou “Punho Divino”, que reside em Nova Vaasa. O *Himmelsk Naeve* é servido por dois *Paves*, um em Hazlan e um em Nova Vaasa, cada um dos quais detém autoridade religiosa final dentro de seu respectivo domínio. *Pave Haakon Aramsen* (humano Clr 15, LM) é o líder da Igreja Hazlani do Legislador. Ele é conhecido como um homem formidável e intransigente, apesar de sua idade avançada, e apenas o próprio Mago Vermelho tem autoridade e força de vontade para desafiá-lo. Abaixo do *Pave* estão os *arcebispos*, cada um dos quais tem autoridade sobre uma região geográfica dentro de um domínio. Existem quatro arcebispos em Hazlan. Cada arcebispo é servido por um grupo de *bispos*, que por sua vez têm autoridade sobre numerosos *dommers*, que executam a maioria das funções administrativas dentro da igreja. Os *Kontors* presidem santuários individuais e realizam as cerimônias de adoração reais.

Clérigos do Legislador oram por suas magias ao meio-dia, quando a luz do dia os deixa totalmente expostos ao escrutínio do Legislador. Os cultos de adoração são realizados todas as noites nos templos do Legis-

lador, após o término do dia de trabalho. A presença pelo menos duas vezes por semana é obrigatória para os fiéis. A igreja observa muitos dias sagrados. Uma das mais importantes é a Jornada da Penitência, celebrada no dia do Ano Novo, em que os fiéis lamentam as falências do ano anterior e resolvem fazer melhor no próximo. A segunda é a Celebração do Ressurgimento, observada na primeira lua cheia de agosto. Este feriado marca o fim da Grande Conjunção em 740 CB e, mais importante, o fim do período de silêncio e retirada do Legislador durante o desastre. O dogma oficial da igreja credita ao Legislador o fim da Grande Conjunção, e o feriado é passado em louvor, agradecimento e festa. Clérigos do Legislador raramente têm várias classes. Quando o fazem, geralmente é como guerreiros.

Dogma: O estado de todas as coisas é imposto de cima e não deve ser questionado. O legislador dá aos governantes sua posição; desobediência é um pecado contra a vontade divina. A vontade do legislador é expressa por meio das leis do país. Deixar de cumprir qualquer lei, por menor que seja, é pecado. Aqueles que observam adequadamente sua posição e seguem as leis nesta vida serão recompensados na próxima. Trabalhe duro no serviço ao seu mestre e você receberá recompensas temporais. Aqueles que vivem como rebeldes ou violadores da lei serão condenados a uma eternidade de tormento. A associação com pessoas fora de sua casta é desencorajada; casamento fora de sua casta é proibido.



Os governantes devem manter a ordem e fazer cumprir as leis. Anarquia é blasfêmia. É certo e natural usar a força para manter a ordem e divulgar a vontade do Legislador.

A posição oficial da Igreja Hazlani é que o silêncio do Legislador durante a Grande Conjunção foi um teste para os fiéis. A crença conflitante de que o Legislador foi prejudicado ou incapacitado é considerada heresia.

Ezra: Clérigos da Fé de Ferro, talvez com razão, veem a Igreja de Ezra como seu principal rival para o

controle espiritual do Centro. Assim, a Igreja do Legislador é amargamente implacável com os esforços da Igreja de Ezra para espalhar sua mensagem no Planalto Vaasi. Os anacoretas de Ezra enfrentam uma opressão fulminante, e sua presença em Hazlan é, portanto, limitada a um ou dois *guardas*, ou anacoretas viajantes.

Normalmente, uma presença tão escassa impediria a inclusão neste relatório, mas um desses anacoretas pode ser de interesse: uma mulher ingenuamente caridosa chamada Tara Kolyana. A diretora Kolyana afirma ser uma Hazlani nativa, embora sua etnia seja difícil de discernir. Ela tem uma notável semelhança com o tema de um esboço em ruínas que examinei nos Arquivos de Teodorus – um esboço feito em 351 CB de Tatyana Federovna, do infame casamento de Ravenloft. Suspeito que Kolyana justifique um exame mais aprofundado, então incluí pensamentos adicionais nas notas anexas.

Sociedade Secreta: A Inquisição de Ferro

Embora a Igreja do Legislador acredite que tem uma missão divina para garantir a difusão da lei e da ordem, leva essa responsabilidade muito a sério para confiar na obediência professada dos fiéis. A Inquisição de Ferro foi estabelecida para monitorar os seguidores do Legislador e descobrir aqueles que são menos do que sinceros em sua fé.

Os Inquisidores de Ferro são selecionados diretamente pelo Pave, geralmente por recomendação de um arcebispo. Os candidatos devem estar no clero há pelo menos cinco anos e devem demonstrar uma devoção inabalável ao Legislador e uma disposição para traçar os erros de seus colegas clérigos. Os inquisidores examinam os outros em busca de impiedade, blasfêmia, transgressão da lei, insubordinação, misericórdia e caridade excessivas, confraternização com inferiores ou crítica de superiores. Quaisquer violações que eles descobrirem são relatadas diretamente ao arcebispo apropriado, que determina a penitência apropriada. O clero em geral não sabe da existência de Inquisidores de Ferro entre eles.

O Pave gostaria de envolver os Inquisidores de Ferro mais profundamente em assuntos seculares em Hazlan, mas no momento ele teme ultrapassar seus limites e provocar a ira de Hazlik. Os Inquisidores de Ferro são geralmente clérigos / ladinos multiclasse, e são os únicos clérigos do Legislador com probabilidade de obter níveis de ladinos. Suas habilidades desonestas estão focadas na observação e evitar a detecção, em vez de roubo ou derrotar fechaduras e armadilhas.

Será que a vítima perpétua de Strañd de alguma forma escapou dos laços de seu destino? Como ele deve ter saudades dela desesperadamente. Como seria maravilhoso prolongar sua agonia indefinidamente.

Hala: A Igreja de Hala encontrou muitos seguidores ansiosos entre os oprimidos Rashemani. Hospícios devotados a Hala são encontrados em quase todas as comunidades Rashemani, e até mesmo aqueles Rashemani que não seguem a deusa bruxa são gratos pelo descanso que esses lugares fornecem. Seguidores de Hala em Hazlan são ainda mais secretos do que em qualquer outro reino, exceto talvez aqueles em Tepest. Os Mullan procuram exterminar a religião onde quer que a encontrem, temendo a esperança que ela oferece e os sentimentos de comunidade e igualdade que gera. Os Rashemani protegem os locais dos Halans o máximo que podem, entretanto, e a religião continua a prosperar em segredo.



O Herói Hazlani

Raças: Os humanos são de longe a raça mais comum em Hazlan, mas os não humanos são melhor representados aqui do que na maior parte do Núcleo. Gnomos e halflings são comumente encontrados em Hazlan, embora ativamente desencorajados a se misturarem socialmente com seus “superiores” humanos*. Calibans já foram virtualmente desconhecidos em Hazlan. Desde que a prática arcana se tornou legal, eles nasceram com uma frequência exponencialmente maior.

Classes: Clérigos, guerreiros, ladinos, feiticeiros e magos são as classes com maior probabilidade de serem encontrados em Hazlan. Os clérigos, que devem seguir o Legislador se esperam adorar abertamente, recebem um respeito cauteloso e um amplo espaço. Os guerreiros são considerados necessários, mas não particularmente desejáveis; a maioria dos lutadores acaba sendo recrutada como retentores para uma família Mulan. Ladinos são comuns apenas entre os Rashemani; os prósperos Mulan detestam ladrões e seus semelhantes. Magos e feiticeiros cresceram rapidamente em Hazlan, pelo menos entre os Mulan, desde que Hazlik rescindiu a proibição da magia arcana. Monges são um pouco mais comuns em Hazlan do que no restante dos domínios do Núcleo, mas ainda assim muito raros; Os monges Hazlani concordam com uma mistura estranha de teologia do Legislador e misticismo arcano. Nenhuma outra classe encontra representação significativa em Hazlan.

Perícias Recomendadas: Blefar, Cavalgar, Concentração, Conhecimento (arcano, lei, religião), Diplomacia, Escalar, Ofícios (caligrafia, trabalho em couro, escultura, tatuagem, tecelagem), Identificar Magias, Intimidação, Profissão (boticário, fazendeiro, herbalista, pastor, escriba, estábulo mão, curtidor), Sentir Motivação.

Talentos Recomendados: Magias em Combate, Apático, Vontade de Ferro, Combate Montado (mais derivados), Foco em Perícia (Identificar Magias), Foco em Magia (Conjuração, Adivinhação, Evocação, Transmutação), Vitalidade, Clamor Colérico, Foco em Arma (adaga, falcione, bordão, chicote).

Nomes Rashemani Masculinos: Alpagu, Cengis, Doukan, Haydar, Kubilay, Mengu, Nizami, Ozalan, Ragap, Toktamop.

Nomes Rashemani Femininos: Adelet, Cemiyet, Cemre, Bengi, Feyza, Gunay, Julide, Roxelana, Sobehat, Zumrut.

Nomes Mulan Masculinos: Balsar, Enevold, Hassan, Kyrill, Marcus, Momme, Ossur, Preben, Taico, Zoltan.

Nomes Mulan Femininos: Alvina, Cattia, Elida, Helma, Kaisa, Leila, Malvina, Neya, Trine, Zilla.

Grau de Rejeição em Hazlan

Os Mulan são altamente etnocêntricos. Humanos não Mulan, incluindo o Rashemani, aumentam seu Grau de Rejeição em +1 ao lidar com o Mulan. Meio-elfos e meio-Vistani sem um pai Mulan também aumentam seu GR em +1 ao lidar com os Mulan. O GR de outras raças permanece o mesmo.



O Reino



azlan existe, de comprovadamente, há pouco mais de quatro décadas, e Hazlik, o Mago Vermelho, governou o tempo todo. Embora falem disso apenas em sussurros e a portas fechadas, a maioria Mulan acha Hazlik desagradável e vagamente indecente, devido às suas tatuagens inadequadas e afeminadas. Hazlik parece ter evitado os rumores verdadeiramente monstruosos que assolam seu vizinho Strahd von Zarovich, entretanto. Apesar de seus consideráveis poderes arcanos e natureza reclusa e cruel, não ouvi nenhum relato afirmando que Hazlik seja algo além de um velho fraco, mais interessado em seus experimentos arcanos do que no dia-a-dia de seu reino.

Hazlik dedicou nos últimos anos a maior parte de seu tempo e energia à sua recém-construída academia de mago em Ramulai. Por décadas, Hazlik proibiu estritamente a magia arcana em seu domínio, ordenando a execução de qualquer um que praticasse as artes arcanas. Após a Grande Conjunção, no entanto, o Mago Vermelho reverteu sua política de décadas e ordenou a construção de uma academia arcana e a vila de Ramulai, institucionalizando a magia em vez de proibi-la. O próprio Hazlik treina aqueles que se mostram promessas excepcionais nas artes mágicas, e nos últimos meses os alunos substituíram dois membros de seu conselho de governadores. Para grande desgosto Mulan, Hazlik até aceitou aprendizes Rashemani, embora seu conselho de governadores permaneça exclusivamente Mulan.

Governo

Hazlik, o Mago Vermelho, é o mestre absoluto e inquestionável de Hazlan. Um Mulan, temido e respeitado por todo o seu povo, não se desculpa por nada e não responde a ninguém. Duas vezes por mês, ele se reúne com um pequeno conselho de governadores Mulan, ou *vraylok*. Cada *vraylok* supervisiona uma seção separada de Hazlan, aplicando a lei e a vontade de Hazlik. Já os *satrap*s, nobres mulanos proprietários de terras, respondem aos governadores. Todos os governadores são os chefes de suas famílias, embora nem todos os chefes de família, chamados de *rishads*, sejam governadores. As cidades de Toyalis e Sly-Var e as terras vizinhas são controladas por um governador, mas Hazlik controla Veneficus e Ramulai diretamente.

O conselho de governadores tem oito cadeiras. A nomeação para tal posição é o ápice do poder político para um Mulan, atrás apenas de Hazlik. Nos últimos

anos, porém, os governadores se viram recebendo ordens da aprendiz-chefe do Mago Vermelho, uma mulher rashemani chamada Eleni. Hazlik deixou claro que a palavra dela tem o mesmo peso que a dele. Eleni é, de alguma coisa, ainda mais escandalosa do que seu mestre. É uma prova do poder de Hazlik como governante que a nação não se revoltou quando Eleni, poucas semanas depois de se tornar aprendiz de Hazlik, escandalizou toda a população ao se barbear e tatuar seu corpo à moda das mulheres mulanas.

Os *vrayloks* e *satrap*s, por sua vez, são ajudados por tropas de executores. Embora raramente sejam encontrados fora dos principais assentamentos de Hazlan, os executores são um fato ameaçador e onipresente da vida para o povo de Hazlan. Todos os Hazlani, não importa a classe, obedecem aos agentes de Hazlik sem questionar, pois a resistência inevitavelmente significa uma viagem às Mesas.

Aplicação da Lei

Um típico executor Hazlani é um bandido Rashemani contratado diretamente por um *rishad* Mulan (incluindo *vrayloks* e *satrap*s). Suas principais responsabilidades são proteger seu mestre, fazer cumprir os comandos de seu mestre e manter a paz, nessa ordem.

Hazlani Executor: Humano Com 1; ND 1/2; humanoide médio (humano); DV 1d8+3; Pv 7; Inic +0; Desl. 9m; CA 15 (toque 10, surpresa 15); Atq corpo a corpo +2 (1d8, crítico x3, martelo de guerra), à distância +1 (1d8, arco leve); Face / Alcance 1,5m/1,5m; Tend LM; Res Fort +2, Ref +0, Vont +0; For 11, Des 11, Con 11, Int 10, Sab 12, Car 10.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +2, Cavalgar +2, Identificar Magias +1, Intimidação +4; Vitalidade, Foco em arma (martelo de guerra)

Pertences: Cota de malha, escudo de madeira pequeno, martelo de guerra, besta leve, 10 viotes.

Economia

Hazlan se orgulha de sua autossuficiência. Quase todas as culturas básicas de cereais são cultivadas nas planícies do leste. Além disso, muitas propriedades de Mulan incluem pomares e vinhedos para a produção de azeitonas, uvas, avelãs e inúmeras variedades de chá. Algumas colheitas mais exóticas também prosperam





nos longos verões de Hazlan, como algodão, tabaco e a ruína dos becos do Planalto Vaasi, papoulas do ópio. Os pastores rashemani criam uma variedade de gado, incluindo cabras, ovelhas e gado, todos os quais são usados para seus laticínios, carne e artigos de couro, bem como suínos e aves. O pólen de certas flores silvestres Hazlani produz um mel de excelente qualidade, e os apiários não são incomuns nas colinas do oeste.

Algumas minas de cobre espalhadas, chumbo e ferro pontilham as encostas dos contrafortes de Balinok, mas — além de uma ou duas ricas minas de cobre Mulan — a maioria dos recursos minerais são escassos e normais, permitindo que os Hazlani os usem apenas para si. Da mesma forma, os produtos artesanais produzidos pelos Hazlani são comuns, nem superiores nem inferiores em qualidade, apesar de seus designs distintos e ondulantes. Na verdade, apesar dos esforços para atualizar suas habilidades como artesãos, os Hazlani ainda importam de Immol as tigelas finamente trabalhadas e outros implementos necessários para muitos rituais mágicos. Os Hazlani estão empenhados em mudar isso. As únicas pessoas que servem como uma fonte estável de renda para comerciantes de outros domínios são os cidadãos de Sly-Var, que gostam de roupas e alimentos de Nova Vaasa, que consideram exóticos.

A exportação mais significativa de Hazlan na última década foi, sem dúvida, o conhecimento arcano e esotérico. Caso um dos aprendizes de Hazlik na Academia Vermelha não receba uma posição de poder político após a formatura, não é incomum para o jovem mago buscar sua fortuna em outras terras, pelo menos por um tempo. Magos Hazlani frequentemente procuram posições como conselheiros e magos da corte para patronos poderosos em outros reinos.

As moedas Hazlani são o soulorb, o moondagger e o bloodpenny. Cada uma dessas moedas tem uma pequena esfera de vidro colorido em seu centro, que a distingue claramente das moedas mais simples de outros reinos. Essas peças de vidro vêm em uma variedade de cores, incluindo vermelho, verde, azul e transparente, dependendo dos caprichos do mineiro. O soulorb de ouro é a única peça circular entre as moedas Hazlani; as adagas da lua de prata têm forma triangular, enquanto a moeda de cobre é quadrada. As moedas de Mulan são comparáveis em valor a moedas de ouro, prata e cobre em outros reinos, respectivamente, mas a maioria dos comerciantes não se mostrou disposta a aceitar minha moeda estrangeira. Em vez disso, fui direcionado ao cambista local, que cobrou a taxa padrão de 10%.

Diplomacia

Em mãos diferentes, os ricos recursos naturais de Hazlan podem permitir que ele exerça um poder considerável sobre seus vizinhos. Em vez disso, os Hazlani usam sua autossuficiência para virar as costas ao mundo. Hazlan se envolve em alguns pequenos negócios com seus vizinhos do norte, mas na maioria dos casos os Hazlani geralmente não estão ansiosos para convidar estrangeiros “inferiores” para seu reino.

Baróvia: Immol mantém um comércio estável com Hazlan. Além deste caso isolado, os hazlani preferem pensar nos barovianos o menos possível. Os barovianos são vistos como camponeses ignorantes e pouco sofisticados. O Legislador tem falhado sistematicamente em fazer incursões entre os infieis Barovianos, então os Hazlani os chamam de pagãos também.

Forlorn: Hazlani evita Forlorn como uma terra de ninguém amaldiçoada. Um assentamento em Hazlan, Forfarmax, abraça a fronteira de Forfar. No entanto, os expatriados forfarianos estabeleceram-se na Forfarmax e, culturalmente falando, ela não tem virtualmente nada em comum com o resto do reino. Por esse motivo, incluo o Forfarmax em meu próximo relatório.

Kartakass: Hazlan compartilhou uma fronteira com Kartakass apenas desde a Grande Upheaval e nunca estabeleceu qualquer comércio significativo. Os bosques Kartakan são considerados excepcionalmente perigosos, e os Kartakanis são geralmente vistos como almofadinhas frívolos e egoístas. Para piorar as coisas, eles rejeitaram firmemente todos os esforços da Igreja do Legislador para espalhar a fé em seu país.

Nova Vaasa: Nova Vaasa é o parceiro comercial mais importante de Hazlan. Mesmo assim, o comércio continua limitado; O príncipe Othmar Bolshnik cobra impostos extorsivos e tarifas sobre vendas de todos os bens em suas terras, e seus coletores e executores são notoriamente corruptos. Barqueiros Hazlani ocasionalmente navegam pelo rio Saniset para chegar à costa do Mar Noturno. Contudo, os Nova Vaasas perceberam isso, e agora cobram um pedágio em todo o tráfego do rio.

Locais de Interesse



anto Toyalis quanto o Sly-Var compartilham um recurso digno de nota: as Mesas. Uma fortaleza de pedra atarracada com cúpula cercada por minaretes imponentes fica no centro de cada povoado. Eles se parecem mais com prisões do que com os laborató-



rios de um tirano-mago e, em certo sentido, as prisões são exatamente o que são. Quando longe de Veneficus, as Mesas são as bases de operações de Hazlik. Hazlik frequentemente usa as Mesas para se encontrar com seus governadores Mulan ou sátrapas locais, mas eles têm outros objetivos, mais sombrios. As Mesas supostamente têm masmorras que se estendem bem abaixo da superfície de Hazlan, e essas masmorras são forragem para os experimentos mais cruéis de Hazlan. Esses laboratórios-fortaleza aparentemente receberam seu nome das Mesas de experimentação reais de Hazlik em Veneficus; aparentemente, o Mago Vermelho frequentemente trabalha em alvos relutantes amarrados a tais mesas enquanto se dirige a seus governadores. É de se perguntar se essas exibições têm como objetivo ensinar aos governadores o destino daqueles que o cruzam ou se simplesmente indicam os verdadeiros interesses do Mago Vermelho.

Toyalís

Localizada a um dia de viagem difícil pela acidentada Estrada do Bruxo de Immol, Toyalís está no topo das ruínas sucessivas de muitas culturas do passado obscuro de Hazlan. Os homens são obrigados a construir neste local repetidas vezes. Alguns acreditam que isso tem a ver com o fato de que a cidade inteira foi construída dentro de uma vasta cratera. Paredes ásperas de pedra escura foram construídas na borda da cratera; além delas, a cidade é inclinada para baixo, com a área plana no centro da cidade, chamada de Mesas.

Toyalís é o centro da sociedade Mulan, abrigando várias famílias poderosas e desfrutando de um comércio ativo com Immol a oeste na Baróvia e Sly-Var a leste. Toyalís é a casa do Creshcen Hall, o teatro haebstzarn e abhaebstza mais famoso de Hazlan. Perto da borda oeste de Toyalís fica o Santuário da Cidadela de Ferro, sede da Fé de Ferro em Hazlan. Dentro de suas paredes há uma comunidade independente, habitada por clérigos do Legislador e os Paves de Hazlan. Embora impressionante, a grande Cidadela Negra em Nova Vaasa é considerada muito mais extensa. A aprendiz de Hazlik, Eleni de Toyalís, mantém uma grande propriedade no centro da cidade, perto das Mesas, onde sua família e outros Rashemani vivem em conforto opulento igual ao encontrado em qualquer propriedade Mulan.

Onde ficar em Toyalís

Toyalís possui três pousadas dignas de nota. O melhor é sem dúvida o Cisne Corado (comida de boa

Possibilidade Medonha: A Pedra Imã

Um poderoso artefato está enterrado nas profundezas da cratera Toyalís. Construído pelo alienígena El-Koth, este obelisco de basalto foi um depósito para o conhecimento acumulado de sua civilização perdida. O obelisco pulsa com energia arcana, traços tênues dos quais emanam até a superfície. Criaturas inteligentes que dormem na cratera geralmente acordam com uma sensação subconsciente de superioridade e segurança. Não é de admirar, então, que o local tenha atraído tantos assentamentos ao longo do tempo.

Sábios locais estão atualmente organizando uma escavação no fundo da cratera, na esperança de descobrir os segredos enterrados de assentamentos mais antigos. A escavação incluirá supervisores Mulan e trabalhadores Rashemani, e os heróis podem ser recrutados por suas mentes ou músculos.

Para alcançar a magnetita de El-Koth, os exploradores devem primeiro penetrar em várias camadas de ruínas semicerradas. Os exploradores descobrirão que cada nível que alcançam é mais antigo que o anterior e foi construído por e para criaturas que eram progressivamente menos humanas. Construções monstruosas e armadilhas arcanas bizarras ainda podem proteger essas ruínas em destroços.

A magnetita está localizada bem no fundo do complexo em ruínas, em uma vasta câmara repleta de ossos de exploradores desumanos. Qualquer criatura inteligente que tocar o imã buscando desbloquear seu conhecimento deve fazer um teste de Loucura (CD 30). Os efeitos de loucura impostos por uma falha de resistência são permanentes, mas aqueles que falham imediatamente ganham XP suficiente para ganhar um ou mais níveis de feiticeiro: um nível para um efeito menor, dois para um efeito moderado e três para um efeito principal.

qualidade, quartos de boa qualidade), que atende Mulan e estrangeiros abastados. Cada quarto é impecavelmente limpo, branco com sedas e marfim, e as camas são macias como penas. A pousada não tem sala de jantar, mas as refeições são entregues nos quartos dos hóspedes com jarras gratuitas de chá adoçado. Mais adequado para tipos de aventureiros robustos é o Filhote de Krenshar (comida de qualidade comum, quartos de qualidade comum), onde mercadores e sátrapas que precisam de corpos capazes frequentemente publicam avisos de emprego. Finalmente, a Cabeça do Feiticeiro é uma cova empoeirada cheia de bandidos Rashemani,



prostitutas e ladrões. A Cabeça do Feiticeiro apresenta uma variedade de vícios, e o antro de ópio escondido em seu porão pode ser o segredo mais mal guardado de Toyalis. Um bando de mercenários que se autodenominam Adagas de Ossos frequentam este lugar; uma bela, mas silenciosa, mercenária chamada Loie Hunn lidera o grupo desde a morte de seu líder anterior, Bonespur, um homem que se diz ter feito imprudentemente um acordo com os habitantes estranhos de Bluetspur.

Toyalis (cidade pequena): Convencional; Tend LM; Limite de 15.000 PO; Ativos 6.150.000 PO; População 8.200; Isolado (humano 89%, halfling 5%, gnomo 4%, outros 2%).

Figuras de Autoridade: Cael Galt, o Maior (vraylock), humano Ari 14 / Mag 1; Arcebispo Verzin Lois, humano Clr 10; Pave Stavroz Vatsisk, humano Clr 12.

Personagens Importantes: Verenza Lois (“senhor” do crime), humana Lad 14; Itran, o Texugo (explorador das ruínas), humano Gue 8 / Lad 6.

Veneficus

Apresentado à principal aprendiz de Hazlik, Eleni, em Toyalis, recebi um breve passeio pela propriedade privada do Mago Vermelho, Veneficus. O extremo sul da propriedade contém campos e pastagens que tornam

a propriedade autossuficiente. Os camponeses Rashemani que cuidam dos campos e dos animais vivem em um pequeno aglomerado de cabanas no extremo sul da propriedade. Os terrenos do centro da propriedade são cobertos por um vasto jardim repleto de exemplos incomuns e bonitos de horticultura. Além disso, muitas das plantas aqui foram criadas, projetadas ou criadas pelo próprio Hazlik. Flores com perfumes mortais, videiras com mandíbulas estalando, árvores com folhas afiadas e muito mais estão em exibição — um meio requintado de destruir invasores indesejados.

Esses jardins letais cercam a própria mansão, uma estrutura extensa onde Hazlik mora com Eleni — que divide seu tempo quase igualmente entre aqui, Toyalis e a Academia Vermelha em Ramulai — e uma série de servos e guarda-costas, nem todos são totalmente naturais. A mansão é uma agitação de dia e noite, com mensageiros mundanos e sobrenaturais constantemente indo e vindo. Foi-me concedido um breve passeio pelas partes externas da propriedade, revelando opulência sombria em meio a evidências da destreza arcana do rei-mago. A turnê correu bem — estabeleci um relacionamento sólido com Eleni; mesmo assim, em várias ocasiões eu discerni os sinais de forças misteriosas tentando sondar meus pensamentos.





Sly-Var

Localizada no leste de Hazlan, onde o Rio Espelho deságua em Saniset, Sly-Var está situada em meio à Planície Solitária, e a poeira e o calor conspiram para manter os moradores próximos ao resfriamento dos rios. Sly-Var não tem fortificações, mas dois dos três lados da cidade em forma de cunha são delimitados por água.

Sly-Var é um próspero centro mercantil, com quase todo o comércio de e para Nova Vaasa passando por aqui via Iron Road e Saniset. Como um importante local de comércio, atrai naturalmente mais do que sua cota de ladrões e contrabandistas. Os soldados estão constantemente em patrulha, prendendo criminosos e entregando-os às Mesas. Ninguém que entrevistei sabia de alguém que escapou depois de entregue a tal destino.

Além dos mercadores, a maioria dos residentes de Sly-Var são simples fazendeiros e pastores. Eles têm uma atitude um pouco mais aberta e amigável do que o resto do povo Hazlani, graças, sem dúvida, ao contato cada vez maior com viajantes estrangeiros. Ainda assim, embora eles possam não supor imediatamente o pior a respeito de um viajante, eles ainda mantêm as atitudes Hazlani superiores instintivas.

Onde ficar em Sly-Var

A pousada mais popular de Sly-Var é Hacking Mule (quartos comuns de qualidade, refeições de boa qualidade), um estabelecimento Rashemani que oferece comida requintada, bem como uma localização isolada na orla da cidade, bem longe da sombra das Mesas. Essa aparente distância da autoridade de Hazlik não é mais do que uma fachada, mas é reconfortante ao mesmo tempo. O *boza* no Hacking Mule é excelente. Mulan frequentava quase exclusivamente uma segunda pousada perto do mercado, o Homem Pintado (quartos de boa qualidade, refeições de boa qualidade). Esta estalagem é tida como luxuosa, mas bem pequena; apenas oito quartos circundam um átrio ao ar livre, que os hóspedes usam como lounge durante o tempo bom.

Sly-Var (cidade grande): Convencional; Tend N; Limite de 3.000 PO; Ativos 675.000 PO; População 4.500; isolado (humano 90%, halfling 5%, gnomos 4%, outro 1%).

Figuras de Autoridade: Helenah Kerpatis (vraylok). Humana Lad 8 / Mag 4; Arcebispo Melkior Vadnais, humano Clr 8.

Personagens Importantes: Duygu Izmir (contrabandista Rashemani), humano Lad 5.

Possibilidade Medonha: O Crupiê Duplo

Vraylok Kerpatis é uma ex-aluna da Academia Vermelha, uma bela Mulan com pele de papel recentemente indicada por Hazlik. Rumores contam que Kerpatis foi presa pelo ex-governador por irregularidades e enviada às Mesas. Hazlik declarou-a inocente, entretanto, ele a aceitou como aprendiz em sua nova academia. Helenah assumiu o lugar de governador nas Mesas.

Helenah Kerpatis leva duas vidas. Como vraylok, ela é uma governadora competente e uma serva leal de Hazlik. Ela é uma verdadeira amiga de Eleni, mas, por outro lado, é uma defensora da superioridade Mulan em todas as coisas. Atrás de portas fechadas, no entanto, ela também é a líder de um pequeno bando de ladrões. Ao atuar como “senhor” do crime, ela usa *Alterar-se* e magias semelhantes para assumir a identidade de Kemen Kerbasi, um calibã masculino cheio de aranhas.

Hazlik está bem ciente da dupla identidade de Kerpatis. Embora os bandidos de “Kerbasi” ainda se envolvam em pequenos roubos de caravanas e extorquem dinheiro de proteção dos comerciantes Rashemani, os ladrões também atrapalham os esforços dos contrabandistas locais e agem como espões contra os outros governadores.

Ramulai

Ramulai é um centro de poder totalmente desproporcional ao seu tamanho. Ramulai nem existia há duas décadas, tendo sido fundada na direção de Hazlik em 740 CB, quase imediatamente após o fim da Grande Conjunção. A maioria dos relatos concorda que Hazlik exerceu grandes magias diante dos futuros cidadãos reunidos de Ramulai, esculpindo todo o vilarejo da terra viva em um único dia. Na verdade, muitos dos edifícios em Ramulai erguem-se perfeitamente da pedra viva do vale, e muitas das ruas são, na verdade, canais cortados na rocha. O único objetivo de Ramulai é fornecer uma rede de suprimentos e suporte para a Academia Vermelha.

Ramulai fica no Vale do Mágico, no sopé do Monte Soren. Suas casas são construídas através do uso prático de poder arcano sobre pedras extraídas magicamente dos Balinoks. As ruas da aldeia são dispostas em padrões complexos e inquietantes. Um boato comum





insiste que os construtores de Ramulai foram instruídos a aderir precisamente aos projetos de Hazlik sob pena de morte e que as ruas concluídas formam uma enorme runa mágica. Ramulai é cercada por uma forte parede de pedra que possui um único portão de proporções ciclópicas. No geral, Ramulai é maior do que sua população exige e muitos edifícios estão vazios. Logo se descobre que uma solidão generalizada preenche os lugares silenciosos da cidade e que o ar está gorduroso com energias místicas.

Tentando usar uma vila inteira como um canal para energia mágica? Uma experiência interessante. Sinceramente, duvido, porém, que o pequeno mago vermelho possa fazer com que esses esforços rendam dividendos.

Em nenhum lugar a situação do Rashemani é mais aparente do que em Ramulai. Os aldeões labutam incessantemente para cultivar alimentos e fornecer bens para a Academia, o tempo todo sob a constante ameaça de sequestro por magos que precisam de corpos novos para seus últimos testes. Enquanto em outros lugares os Rashemani conseguiram manter seu orgulho e dignidade, aqui eles são reduzidos ao medo e subserviência. Aqueles que conspiram contra o Mulan não encontram aliados aqui; os Rashemani de Ramulai estão tão desesperados que se voltarão contra qualquer um se isso lhes for favorável, e os aprendizes Rashemani não são menos cruéis do que seus colegas Mulan.

Eleni de Toyalis foi minha guia durante a maior parte da minha jornada por Hazlan, e ela me acompanhou em Ramulai. Aqueles sem o benefício de tal guia são aconselhados a fazer uma breve visita a Ramulai. Não é um destino para viajantes, mas um retiro para Hazlik e seus aprendizes para desenvolver sua arte e realizar seus experimentos mágicos em paz. Os alunos ficam na própria Academia Vermelha. Aqueles com negócios em Ramulai podem entrar no vilarejo, mas são fortemente encorajados a cumprir suas obrigações rapidamente. O terreno interno da Academia está fechado para todos, exceto Hazlik, seus alunos e raros convidados.

Ocasionalmente, a Academia Vermelha recebe solicitações para os serviços de seus magos. Caso Hazlik ou Eleni considerem o pedido digno, alguns dos aprendizes de Hazlik são enviados em troca de uma compensação específica — geralmente itens de significado arcano. Uma dessas atribuições tem sido a proteção do Lorde

Orador Maçom de Har-Thelen por uma guarda rotativa sempre presente de quatro aprendizes de feiticeiros da Academia Vermelha. Esses guardas são tudo o que tem mantido o nobre élfico vivo várias vezes nos últimos anos, devido à sua oposição aos ataques do déspota anão Azrael Dak.

Onde ficar em Ramulai

Zravgev (quartos de boa qualidade, comida de boa qualidade) é a única pousada de Ramulai, atendendo às necessidades de quem entrega mercadorias para a vila dos magos. Os hóspedes da academia ficam alojados em dormitórios dentro da escola. Zravgev é luxuoso no estilo Mulan e a comida é variada e suntuosa. Excepcionalmente, a pousada não é separada nas alas Mulan e Rashemani, como a maioria das pousadas Hazlani.

Ramulai (aldeia): Mágico; Tend LM; Limite de 100 PO; Ativos 1.500 PO; População 300; Isolado (humano 97%, gnomo 2%, outro 1%).

Figuras de Autoridade: Hazlik; Eleni de Toyalis.

Personagens Importantes: Capitão Asgar Bertilsen (capitão da guarda), humano Gue 6.

Pensamentos finais



Hazlan poderia ter um potencial notável nas mãos certas. Embora o reino seja geralmente pobre em recursos naturais, ele abriga uma riqueza de conhecimentos arcanos avançados, e segredos mais antigos ainda podem estar enterrados sob suas florestas inexploradas. Embora o controle de Mulan sobre Hazlan pareça férreo, alguns atos de desobediência excepcionalmente bem planejados poderiam facilmente incitar o Rashemani a uma revolta que rapidamente e permanentemente incapacitaria a estrutura de poder Mulan.

Como o conde Strahd, Hazlik manteve sua posição no centro da estrutura de poder de Hazlan desde que a região apareceu pela primeira vez, então me parece um tanto óbvio que Hazlik é o terrível senhor no coração de Hazlan. Ao contrário de Strahd, no entanto, o Mago Vermelho parece ser verdadeiramente mortal e, portanto, um grupo de rebeldes capazes poderia derrubá-lo sem dificuldade indevida.

Amanhã de manhã devo partir de minha estalagem aqui em Toyalis, com destino à cidade fronteira de Forfarmax — e ao reino distorcido de Forlorn.



Relatório Três: Sorlorn

*Quem não tem tempo para lamentar, não tem tempo para corrigir.
A eternidade lamenta isso, 'É uma má cura
Para os piores males da vida, não ter tempo para senti-los'.
– Sir Henry Taylor, Philip Van Arteveld, Parte I. Ato I. Sc. 5*



Introdução

Forlorn me pareceu miserável e abandonado quando o vi pela primeira vez, e ele provou que eu estava certa. No segundo dia fora de Toyalis, cheguei ao topo de uma colina coberta de pedras e urzes e contemplei um altiplano de florestas escuras envolto por nuvens garoa. Um pequeno vilarejo esquelético se amontoava no espaço aberto da encosta mais baixa, ainda a uma distância da floresta sombria. Uma parede de paliçada tosca protegia a aldeia. A oeste, a névoa envolvia colinas crescentes e as encostas negras do Monte Mathonwy subiu na cobertura de nuvens ao norte. Através da neblina, pude ver que trechos de floresta haviam sido arrancados nas encostas mais distantes, expondo faixas de lama negra. Logo, um estrondo baixo de trovão rompeu das nuvens, levando a um coro de uivos de lobo da floresta abaixo. Com esta saudação alegre, eu procedi em direção à aldeia abaixo e Forlorn propriamente dito.

Os Forfarianos, o grupo étnico outrora nativo de Forlorn, referem-se à região como o Baronato de Forfar ou Terras Altas Ocidentais. A maioria dos outros chama essa região de Deserto Desolado ou Terras Altas Forlorn – ou, simplesmente, Desolado. A terra faz jus ao seu nome, mostrando-se solitária e miserável, deserta e abandonada.

Resumo de forlorn

Nível Cultural: Idade do Ferro (3); as ruínas em Forlorn indicam uma cultura medieval (7).

Ecologia: Completa

Terreno/Clima: Florestas, colinas e planícies/Temperado

Ano de Formação: 547 CB

População: 2.025

Raças: Goblins (94%), Humanos (6%)

Idiomas: Forfarian

Religiões: Druidismo Forfariano

Governo: Anarquia

Governante: Nenhum

Lorde Negro: Tristen ApBlanc

Paisagem

Desde que as Brumas rolaram para revelar Forlorn, aqueles que moravam perto dessas florestas passaram a conhecer a região como o lar de lobos saqueadores, goblins

grotescos (Duende – Nativos das Trevas), castelos amaldiçoados, inúmeros fantasmas e coisas piores. Não seria negligente em descartar a região como uma terra de ninguém, desolada e miserável ao extremo e sem nenhum valor estratégico. As instruções de meu empregador, no entanto, foram explícitas sobre o ponto de dar a Forlorn a mesma profundidade de exame que qualquer um dos domínios que o cercam.

De fato. Aquele miserável pedaço de terra parece insignificante, também é uma prisão, embora de um senhor particularmente patético. Ainda assim, é preciso ser minuciosa, para não negligenciar um detalhe crítico.

Forlorn fica no sul do Núcleo, na extremidade sudoeste das Montanhas Balinok. Forlorn é uma região montanhosa, com uma altura acima do nível do mar variando de 248m no ponto mais baixo, onde o rio Gundar desagua na Baróvia na Tristeza Passageira de George, até o pico do Monte Arawn, ou Mandíbula de Arawn (1.374m). O clima de Forlorn é nublado e úmido o ano todo, caracterizado por garoa constante e o estrondo baixo dos trovões. Os aguaceiros parecem ocorrer semanalmente. No auge do inverno, nevascas ocasionais rapidamente se transformam em pilhas persistentes de lama suja. As colinas do sudoeste de Forlorn, chamadas de *Mar Fragmentado Cnoc*, ou Colinas da Mortalha, estão eternamente envoltas em uma densa névoa. Somente no auge do verão o sol queima através da cobertura persistente de nuvens, e apenas por um curto período. Mesmo em raros momentos de sol, o Monte Arawn permanece envolto em nuvens escuras de seus próprios vapores. Enquanto a Baróvia pode ser dominada pela nevasca ou Hazlan curvada sob a seca, Forlorn jaz sob um céu triste e pesado.

A natureza selvagem de Forlorn é composta de encostas rochosas e regiões montanhosas florestadas que cercam um par de montanhas baixas, o Monte Arawn e o Monte Mathonwy (1.203m), chamados *Beinn Arawn* e *Beinn Math Mathonwy* pelos Forfarianos. O Monte Arawn é vulcânico, como evidenciado pela fumaça amarela doentia que vaza da Mandíbula de Arawn, uma fissura dentro da caldeira da montanha. A montanha está repleta de cavernas que os goblins usam para enterrar seus mortos, bem como saídas de vapor, fontes termais e gêiseres. Várias cavernas de sal podem ser encontradas aqui. As encostas de Arawn são a região mais nua de Forlorn, sem a densa floresta que cobre o resto



do domínio. Em vez disso, campos estéreis descem da montanha, cheios de afloramentos de granito e púrpura com urze e cardos enraizados no solo rochoso.

Essas charnecas são chamadas localmente de *Lea-paidh na Marbh Daoine*, as Camas dos Homens Mortos. Outrora o local de séculos de guerra contra os clãs invasores das terras baixas, os ossos desgastados dos guerreiros jazem grossos no solo ou amontoados em pilhas de musgo atrás de pedras. Ao contrário do Monte Arawn, o Monte Mathonwy é coberto por florestas emaranhadas densas de pinheiros negros. Mathonwy é notável devido à sua riqueza mineral incomum. Os restos de antigas minas de Forfarianas ainda existem (incluindo uma série de trilhas de mineração), espalhados pelos flancos de Mathonwy, embora muitos tenham desabado durante o evento seminal que os Forfarianos chamam de o Ano da Aflição. De acordo com as histórias orais dos Forfarianos, as operações de mineração no Monte Mathonwy produziu grandes quantidades de carvão, ferro e granito, além de descobertas menores de ouro e pedras preciosas.

Menos traiçoeiros que o resto dos Balinoks, os picos de Forlorn não são isentos de perigos. Quedas de pedras são frequentes, muitas vezes desencadeadas intencionalmente por goblins, que também sujam a área com suas armadilhas rústicas. O Monte Arawn produz atividade geotérmica de saídas de vapor de água superaquecido; fontes termais podem ferver a carne dos ossos em meros segundos. As minas do Monte Mathonwy estão sujeitas a desmoronamentos, bem como a bolsas de gás tóxico. Além disso, fantasmas furiosos de mineiros perdidos há muito tempo e caçadores de tesouros tolos e gananciosos supostamente assombram as minas. As florestas de Forlorn cobrem a terra pesadamente, suas coníferas escuras e árvores decíduas se misturando com vegetação rasteira emaranhada. Os madeireiros Gundarakitas fizeram tentativas persistentes de colher madeira no norte de Forlorn começando em 643 CB, mas em 659 CB eles foram subitamente mortos ou expulsos por goblins invasores. Acredita-se que a praga que assola a Floresta Tepurich se origina em Forlorn e se espalha para as florestas vizinhas de outros domínios. Árvores dentro de Forlorn são retorcidas e manchadas com doenças, incluindo fungos, manchas, ferrugens, galhas e outras doenças. Muitas dessas doenças não são encontradas em nenhum outro lugar. Árvores mortas representam um perigo para aqueles que se aventuram sob elas: esses “fazedores de viúvas” são árvores aparentemente sólidas cujas partes superiores mortas se quebram ao menor toque, esmagando as de baixo. A

vegetação rasteira é igualmente desagradável, cheia de ervas daninhas e plantas venenosas ou espinhosas. Cogumelos tóxicos e outros fungos florescem em manchas da cor de cadáveres, hera venenosa e outros irritantes crescem em canteiros espessos, as trilhas ficam obstruídas por manchas de sarça e as flores encontradas aqui são venenosas. Ocasionalmente, alguém se depara com um bosque milagrosamente livre de praga. Nesses lugares raros, as árvores crescem retas e verdadeiras, a grama exuberante cobre a floresta e o visco e ervas benéficas podem ser encontrados. Os druidas de Forlorn consideram esses pequenos bosques sagrados.

Nos últimos trinta anos, os goblins de Forlorn lançaram uma campanha para arruinar ainda mais as florestas. Empunhando machado e tocha, essas criaturas miseráveis têm sistematicamente saqueado a paisagem. No rastro dos goblins, onde as árvores antes ficavam, fica um desperdício de tocos, sugando lama negra e fragmentos carbonizados. As depredações das criaturas imundas criaram uma faixa de floresta em ruínas ao redor do Castelo Tristennoira e seguindo a Estrada de Gundarak para oeste ao longo dos penhascos com vista para o Lago das Lágrimas Rubras. A segunda maior área desmatada fica na extremidade sul do domínio, marcando a face oriental do Monte Mathonwy. Os goblins são fanáticos em suas tentativas de expandir essas áreas desmatadas, mas um tipo incomum de impasse caiu sobre seu projeto. Os reclusos druidas de Forlorn trabalham contra os goblins, e vários relatórios descrevem as árvores da floresta movendo-se para áreas recentemente desmatadas, enviando goblins fugindo aterrorizados diante deles. Registros druídicos indicam que a última expansão de goblins importante ocorreu em 747 CB.

O *Loch Dearg Deur*, mais conhecido como Lago das Lágrimas Rubras, fica sob penhascos de granito vermelho de 300 metros de altura na extremidade norte de Forlorn, dominada a leste pelo Castelo Tristennoira. O lago com margem de argila e o vale estreito no qual o lago se aninha foram formados durante o Ano da Aflição, quando deslizamentos de terra causaram a fusão de várias piscinas menores. O Lago das Lágrimas Rubras é a nascente do Rio Gundar, que sai do extremo norte do lago, passando pelas paredes de granito vermelho da Garganta da Tristeza Passante. O lago está rodeado de abetos esqueléticos, pretos com o tempo. A crença popular afirma que o lago não tem fundo, as águas borbulhando das prisões de *Math Muinntir*, o “Povo Bom” perdido. A água é turva, turva com partículas de argila vermelha das margens do lago. O lago normalmente fica em sombras profundas devido aos penhascos imi-



nentes e ao tempo nublado de Forlorn, mas quando o sol perfura o manto de nuvens de Forlorn, a água reflete os penhascos vermelhos acima, transformando o lago em um profundo carmesim. Esses dois elementos dão ao Lago das Lágrimas Rubras seu nome, embora os druidas de Forlorn tenham outras explicações.

Acredita-se que as profundezas do lago são o lar de uma besta lendária, um chamado “cavalo do rio” que os druidas apelidaram de Agatha, chamada de “Aggie” pelos Forfarianos longe o suficiente para perder o respeito do medo. Ao contrário de muitas lendas, os relatos de uma grande criatura serpentina no lago são verdadeiros, pois eu pessoalmente avistei a criatura do topo do penhasco acima do lago. Incluí mais notas sobre minhas observações desta criatura nas notas anexas.

A Tristeza Passageira de George é um desfiladeiro profundo cortado nas montanhas Forlorn pela passagem do Rio Gundar. Na extremidade Forlorn do desfiladeiro, as paredes ficam pontilhadas com estátuas Forfarianas antigas representando reis, heróis e deuses antigos e amplamente esquecidos. Algumas dessas estátuas mascaram entradas de túmulos que supostamente abrigam antigos senhores Forfarianos, embora eu não tenha visto nenhuma evidência de que as tumbas existam, apesar de eu mesmo ter procurado na garganta. Além do rio Gundar no extremo norte de Forlorn, o

rio Kilovan flui pelo canto sudoeste de Forlorn, contornando a região de Forfarmax.

Estruturas em ruínas estão espalhadas entre as florestas, a maioria destruída durante o Ano da Aflição. A maior coleção dessas ruínas, a destruída cidade de Birnam, fica entre o Lago das Lágrimas Rubras e as falésias onde se ergue o Castelo Tristenoira. Em todo o resto do domínio, apenas os restos em ruínas de fazendas ou muros de pedra baixos de origem esquecida permanecem. Menires, dolmens e outras estruturas megalíticas pontuam a natureza selvagem, mas a maioria foi derrubada ou contaminada por goblins — ou é assombrada por espíritos inquietos. Outras estruturas em ruínas incluem a Torre da Desonra, *Nàra Tir*, uma antiga torre de duelo esculpida na face do penhasco acima do Lago das Lágrimas Rubras e os castelos assombrados gêmeos das terras altas, o Castelo Tristenoira e o Castelo Forfarmax.

flora

A flora de Forlorn é caracterizada por densas florestas de sempre-vivas e madeiras nobres. Carvalho, abeto, pinheiro negro e faia dominam essas florestas, com menor quantidade de sorveira, salgueiro, teixo, zimbro, sabugueiro e bétula também presentes.





Plantas de Forlorn

A abundância de plantas incomuns de Forlorn é uma bênção e um perigo. Alguns herbalistas juram pelos benefícios das ervas de Forlorn, enquanto os venenos criados a partir das mesmas plantas são produtos de alguns vilões no comércio.

Poção	Tipo	Dano Inicial	Dano Secundário	Preço
Amoras Mournberries**	CD 18 Ingestão	2d6 Int	2d6 Int	1.800 PO
Beladona Mortal	CD 14 Ingestão	1d4 Con	1d6 Con	100 PO
Chora-Minha-Menina	CD 17 Ingestão	3d6 Con	0	1.500 PO
Cogumelo Comedor de Chuva**	CD 13 Ferimento	1d4 For	1d4 For	800 PO
Cogumelo Mausskul**	CD 12 Ingestão	1d6 For	1d6 For	400 PO
Cogumelo Verme Vermelho	CD 15 Ingestão	2d6 Con	2d6 Con	1.500 PO
Comedor de Pulmão Puffball**	CD 16 Inalação	1d2 Con	0	750 PO
Esporos de Inumanos Fern**	CD 15 Inalação	Inconsciência	Morte	1.100 PO
Filamento Fantasma**	CD 17 Ingestão	1 Con	1d4 Des	700 PO
Lima Goblyn**	CD 16 Ferimento	1d4 Des + 1d4 Con	1d4 Con	1.500 PO
Lima Goblyn**	CD 16 Ingestão	1d4 Sab* + 1d4 Con	2d4 Con	1.500 PO
Mofo Crepe de Bruxa	CD 16 Contato	1d6 Con	1d6 Con + 1d4 Car	700 PO
Óleo Tri-Veneno	CD 11 Contato	1d2 Des	1d2 Des	100 PO
Olho Bôcan**				100 PO
Perdição do Barão	CD 20 Contato	1 Sab* + 1 Con*	1d4 Sab + 1d8 Con	2.500 PO
Pó de Folha Quebradiça	CD 16 Contato	1 Des	1d3 Des	300 PO
Pólen Olc-Blath	CD 14 Inalação	2d6 Car	1d6 Car	550 PO
Raiz Whiteshoot	CD 17 Ferimento	1d4 For	2d4 For	500 PO
Renda da Rainha Erl	CD 20 Ingestão	1d6 Car*	Inconsciência	400 PO

* Dreno de habilidade permanente.

** Veja as notas abaixo.

Amoras Mournberries: O início do envenenamento por mouberry é retardado. Dois dias após a ingestão das bagas, ocorrem danos iniciais e secundários. Com o passar do tempo, após a ingestão das bagas, a vítima fica cada vez mais deprimida e mal-humorada, afastando-se da família e dos amigos.

Cogumelo Comedor de Chuva: Este fungo é um hidrófago, sugando a umidade de seus arredores. Criaturas envenenadas com esta substância ficam rapidamente desidratadas, rolando para dano inicial e secundário adicional a cada dia. A infecção de Raineater é tratada como uma doença.

Cogumelo Mausskul: Os efeitos deste cogumelo são duplicados contra roedores e criaturas relacionadas (como homens-rato).

Cogumelo Verme Vermelho: Esses cogumelos fazem com que crescimentos semelhantes a vermes vermelhos brotem da pele da vítima. Esta doença é extremamente dolorosa e dura 2d20 dias, durante os quais a vítima fica limitada ao repouso na cama.

Comedor de Pulmão Puffball: Quando inalado, os esporos deste fungo brotam nos pulmões da vítima, tornando a respiração cada vez mais difícil. As infecções comedoras de pulmão são tratadas como uma doença, exigindo um teste adicional de dano a cada dia. Os valores de habilidade perdidos por infecção do comedor de pulmão não curam até que a infecção fúngica nos pulmões da vítima seja curada.

Esporos de Inumanos Fern: Qualquer pessoa morta pelos esporos de um inumano fern tem 60% de chance de renascer como inumanos três dias depois.

Filamento Fantasma: Além dos efeitos danosos desta planta, a vítima ganha a habilidade de *ver ressonância etérea* como magia pelo tempo de 2d4 dias.

Lima Goblyn: Esta fruta venenosa pode ser usada de duas maneiras. Primeiro, o suco de uma lima goblyn pode revestir uma arma, criando um veneno do tipo Lesão. Em segundo lugar, a carne e o suco de um limão goblyn são idênticos aos de um limão normal, tornando o limão goblyn um veneno ingerido útil.

Olho Bôcan: Ingerir este cogumelo concede a habilidade de *ver ressonância etérea* por magia (veja o **Arsenal de Van Richten**) por 1d6 horas. Preço: 100 PO.



Pequenos arbustos espinhosos crescem em emaranhados espessos em muitos lugares, e macieiras crescem nos bosques intactos junto com infestações de visco. As áreas abertas de Forlorn exibem crescimentos irregulares de cardo, urze e tojo, e samambaias aparecem em todo o domínio. Além da samambaia, a vegetação rasteira da floresta inclui junça, hera venenosa, carvalho venenoso, sumagre venenoso, sombra noturna, capuz de monge, azevinho e uma variedade de sarças, samambaias, musgos, cogumelos e outros fungos e ervas venenosas. Os fungos viscosos são comuns no solo úmido da floresta e podem crescer até proporções monstruosas.

A riqueza de ervas de Forlorn é ocasionalmente colhida por almas corajosas com interesse nas muitas toxinas encontradas entre as florestas e campos das terras altas, bem como por druidas das terras altas. Fungos como Chora-minha-menina, Cogumelo verme vermelho, Olho *Bòcan* e Cogumelo Mausskul, Cogumelo Comedor de Chuva, Mofo Crepe de bruxa e Comedor de pulmão Puffball, todos obtêm altos preços de vendedores de veneno no mercado negro. Outros venenos extraídos das plantas de Forlorn incluem Beladona mortal, Esporos de Inumanos fern, Pó de folha quebradiça, Pólen *olc-blath*, Raiz Whiteshoot, Renda da rainha Erl, Óleo tri-veneno, Perdição do Barão, Amoras Mournberries e Filamento fantasma. Além disso, Forlorn hospeda uma raça de árvores cítricas raquíticas, chamada de

Lima-goblyn, que produz um pequeno fruto de lima venenoso e escuro.

Além de uma flora mais mundana, Forlorn é o lar de uma série de plantas predatórias incomuns. Digno de nota são as árvores com cabeça da morte, salgueiros retorcidos que dão frutos como cabeças humanas em decomposição. De acordo com os Forfarianos, essas plantas horríveis só podem crescer na terra manchada pelo derramamento de sangue. Infelizmente, a maior parte de Forlorn viu violência em várias guerras de clãs ao longo dos séculos, o que significa que árvores com cabeças de morte podem brotar em todos os lugares. Capim chicote também são comuns em Forlorn, e os druidas são suas presas favoritas. Árvores de madeira viva ocasionais, famintas por quaisquer animais que andem em suas garras, crescem em Forlorn. Além disso, muitas pessoas que moram nas terras altas ou próximas a elas temem as árvores vivas da região. Eu colecionei numerosos contos de encostas inteiras de árvores acordando para atacar madeireiros ou goblyns, ou de florestas se reorganizando para prender viajantes perdidos. Alguns dizem que na noite de lua nova — o *craobh coisich* — as árvores ambulantes caminham para seu conclave nas profundezas da selva desamparada. Outros contos dizem que se alguém ficar de pé e ouvir nas florestas de Forlorn, ouvirá as árvores sussurrando sobre seu ódio pelos humanos e alertando os intrusos para irem embora, embora os druidas discordem.





Possibilidade Medonha: O Bosque Negro

A tradição dos druidas é verdadeira: Em Forlorn, as árvores caminham. Forlorn é o lar de uma população de entes terríveis, contaminados pelo mal que permeia o próprio solo da Terra das Brumas (ver **Nativos das Trevas**).

Os entes de Forlorn são os descendentes de um grande ente chamado Azenwrath, que protegeu os bosques sagrados do Baronato de Forfar dos exércitos dos habitantes das planícies e dos seres perversos que tentaram profaná-los. De suas raízes e sementes cresceram os mais altos carvalhos e ervas benéficas. O Hierofante dos druidas Forfar manteve conselho com Azenwrath, e o triunfo celebrou os solstícios e equinócios com os druidas. Essa existência idílica terminou com o ano da angústia, quando Forfar foi arrastado para os Domínios do Medo. De repente, a terra e o ar que Azenwrath sempre conheceu pareciam contaminados além de qualquer reconhecimento. A terra foi violada, destruída e remodelada. Monstros horríveis substituíram os animais naturais que Azenwrath amava. O choque deixou Azenwrath louco. Ele se voltou contra os druidas, pois sabia que os humanos eram os culpados pela catástrofe. De suas raízes e sementes surgiram madeiras bravas, árvores mortíferas e jovens árvores que cresceram fortes e odiosas no novo solo. Segundo alguns relatos, todos os entes na Terra das Brumas podem ser rastreados até este Azenwrath.

Em 739 CB, os tesouros de Azenwrath haviam se tornado espinhoso o suficiente para levar Tristen ApBlanc a destruí-lo. Por meio de manipulações sutis, Tristen conseguiu que um mago chamado Kyall descobrisse e destruísse Azenwrath. Ao longo dos anos seguintes, Kyall usou o corpo de Azenwrath para fazer itens mágicos e o melhor papel. No entanto, a maldade de Azenwrath era grande demais para morrer. Sua malícia sobreviveu, e ele desejou que uma magia escrita em um pergaminho feito de seu cadáver saísse pela culatra, matando Kyall. Por pura força de vontade, Azenwrath reuniu os pedaços despedaçados de si mesmo que permaneceram na fortaleza de Kyall, formando uma estrutura esquelética crua conduzida por seu ódio e insanidade. Agora, o galho esfarrapado e o espantalho de papel que é Azenwrath, um golem feito por ele mesmo, procura no mundo as peças que faltam em seu corpo.

Azenwrath organizou sua descendência em uma zombaria da ordem druídica, que ele apelidou de Bosque Negro, com ele mesmo como o Hierofante Negro. A cabala de Azenwrath trabalha para conter os esforços de restauração do equilíbrio dos druidas Forfarianos e da destruição desenfreada dos goblins. Os entes querem perverter a ordem natural, refazendo todos os seres vivos em sua imagem negra e distorcida. Nos solstícios e equinócios, enquanto os druidas trabalham para restaurar as florestas de Forlorn, o Bosque Negro realiza sacrifícios sangrentos destinados a destruir ainda mais a terra. Agora que Azenwrath foi irreconhecivelmente distorcido, o mais velho de sua prole, Ruinnoake, lidera o Bosque Negro. Ele e seus irmãos mais próximos distorceram a magia druídica para se tornarem mortos-vivos.

Fauna

A fauna primária encontrada em Forlorn são os lobos, *madadh-allaidh* na língua local, que vagam pelas florestas e campos das terras altas em bandos tão grandes e famintos quanto os encontrados na Baróvia. Muitos Forfarianos, até mesmo os druidas, me contaram sobre lobos demoníacos que voluntariamente ajudam os goblins, bem como histórias de lobos mortos-vivos cambaleantes que perseguiam aqueles que se aventuravam perto do Castelo Tristennoira. Além dos lobos, ocasionalmente é possível encontrar animais como ur-

sos, doninhas, veados, texugos, javalis e raposas. Ratos, camundongos e morcegos imundos são encontrados em abundância, e uma variedade de cobras, lagartos, sapos e salamandras abraçam a terra úmida. Muitos desses animais apresentam sintomas de doenças debilitantes, no entanto. Insetos e vermes semelhantes, como aranhas, carrapatos, centopeias, vespas, lesmas, mariposas, lagartas e besouros, são encontrados em grande número, às vezes rastejando sobre troncos de árvores às centenas e milhares, e muitos crescem até um tamanho excepcional.



A forma mais comum de fauna em Forlorn, entretanto, não é incluída entre essas raças naturais. Em vez disso, os filhos favoritos de Forlorn são as estranhas criaturas pequenas chamadas gremishka, conhecidas pelos Forfarianos como *bhèistie*. Esses vermes se assemelham a gatos ou cachorros cruzados com macacos e ratos, com indícios de feições reptilianas. As feras miseráveis se escondem em quase todas as áreas sombreadas em Forlorn, especialmente perto das ruínas de Birnam. Eu fui assediada por esses vermes em várias ocasiões, antes que eles soubessem de seu erro. Felizmente, essas criaturas se mostraram bastante covardes. Luzes brilhantes podem mantê-los afastados, enquanto minhas exhibições de chamãs arcanas os faziam gritar de terror. Mesmo assim, não era incomum avistar gremishka me observando à distância, correndo pela vegetação rasteira ou avançando pelas copas das árvores como macaquinhos dementes. De acordo com os druidas, gremishka apareceu pela primeira vez quando o Baronato de Forfar entrou na Terra das Brumas. Durante este evento cataclísmico, cada animal doméstico em Forlorn foi transformado em um gremishka cruel e guincho. Até hoje, os gremishka permanecem perto das casas de seus ancestrais imaculados.

A superstição de Forfariana afirma que outras criaturas além de gremishka e goblins se escondem na selva. Segundo a lenda, Forlorn é assombrado por uma variedade de fantasmas, incluindo criaturas folclóricas como a Donzela do Menir, Jimmy Trotters e o Homem da Gaita de Foles. As pessoas acreditam que a região coberta de névoa perto do Castelo Forfarmax é assombrada por fantasmas chorosos, conhecidos como *bean sidh* (pronuncia-se “banshee”). Van Richten escreveu sobre a batalha contra o Clã Fantasma, um bando de antigos bandidos mortos, logo depois da fronteira Forlorn de Forfarmax, e os druidas de Forlorn observam os dolmens (monumentos megalíticos tumulares) nas florestas profundas com cuidado, alegando que criaturas moram embaixo dessas mesas de pedra. Ocasionalmente, uma bruxa fixa residência em Forlorn, ou um licantropo pode cruzar as fronteiras procurando se esconder por um tempo nesta terra abandonada. As mais temidas e reverenciadas das criaturas da superstição Forfariana são os *Math Muinntir*, os Boa Gente, uma raça perdida com semelhanças impressionantes com os contos dos duendes das sombras contados no norte de Núcleo, que os druidas afirmam estarem retornando à terra. As lendas do *Math Muinntir* contêm uma vasta variedade de fadas, desde o *bean nidhe*, a lavadora de roupas dos homens mortos, ao *rhare-ceann fhuilcnaimh*,

a vingança negra. Histórias reverentes são contadas sobre o *baohban sith*, o *buwrae*, o *amadan lochran*, o *bànflur clann*, o *teg* e o *sidhe*, e dezenas de outros, exibindo uma vasta gama de seres sobrenaturais ou a imaginação de contadores de histórias simplórios com um muito tempo disponível.

Animais Locais e Horrores Nativos

Vida Selvagem: ND 1/10 — morcego; sapo; ND 1/8 — rato; ND 1/6 — lagarto, corvo; ND 1/4 — coruja; doninha; ND 1/3 — falção; cobra, víbora (Miúda); ND 1/2 — texugo; águia; cobra, víbora (pequena); ND 1 — cobra, víbora (tamanho médio); lobo, ND 2 — urso, marrom; javali; cobra, víbora (Grande); ND 4 — urso, preto.
Monstros: ND 1/3 — rato atroz; gremishka*; ND 1/2 — geist*, *lobo zumbi*; ND 1 — fungo, guardião; planta, erva do medo*; ND 2 — *goblyri**; planta, herarastejante*; *worg*; ND 3 — allip; vinha assassina; fungo fantasma; *lobo atroz*; fungo, fungo violeta; sombra; inumano; ND 4 — planta, capim chicote*; ND 5 — bruxa, verde; odem*; espectro; ND 6 — chama espectral*; arbusto errante; tendríulo; fogo-fátuo; ND 7 — fantasma; espectro; ND 8 — ente (pavor)*; ND 9 — planta, árvore de cabeças mortíferas*; planta, ente zumbi*; ND 10 — plantas, matalépida*.

História



s névoas revelaram Forlorn em 547 CB, e para a maioria dos historiadores esta continua sendo a única data significativa da existência de Forlorn. O conde Strahd VI aparentemente viu tão pouco valor ou interesse na terra devastada que não fez nenhum esforço para adicioná-la às suas propriedades, e nenhum governante de qualquer terra desde então formou uma opinião contraditória.

Obviamente, essa visão de Forlorn como uma terra sem história ou significado é lamentavelmente inadequada. Os Forfarianos são um testemunho vivo de uma história que é tão rica e detalhada como a de qualquer outra terra, e talvez mais trágica, dadas as tristes condições que resultaram no presente.

Os Forfarianos têm uma forte identidade cultural e se orgulham de sua história e tradições. Enquanto outras terras se contentam em ver Forlorn como nada mais do que um deserto assombrado, os Forfarianos lembram suas glórias e belezas passadas e são cuidadosos em preservar sua história em longas e floreadas recitações orais. Alguém questiona por que os Forfarianos não são procurados com mais frequência por estudiosos para obter detalhes sobre a história de Forlorn. Imagino que simplesmente acredito que pouco se pode ganhar investigando o passado de uma região tão desolada e



abandonada. Meu estimado patrono obviamente tem uma perspectiva diferente.

Em seu zelo para preservar a memória de sua terra natal, os Forfarianos se recusam a usar o calendário da Baróvia, em vez disso, continuam a usar o calendário de Forfar. Incrivelmente, o calendário Forfariano marca o ano atual como 2.143, e o Forfariano comum pode retransmitir em detalhes surpreendentes os eventos dos 1.934 anos que precederam o aparecimento de sua terra natal na terra das brumas. No entanto, muitos desses detalhes são de pouco interesse para não-forfarianos, portanto, apresento aqui uma descrição condensada e destilada dos eventos.

O calendário Forfariano começa com o estabelecimento do Reino de Firfair pelo grande Rei Caral FirFair. Antes de Caral, os Forfarianos não tinham uma identidade coesa real. O nome “Forfarianos” não seria aplicado até muito depois de Caral tê-los unido. Eles eram simplesmente o povo das terras altas. Eles tinham alguma organização política limitada, dividindo-se em numerosos clãs patriarcais, mas cada clã se preocupava com os outros apenas quando o comércio ou o casamento eram necessários.

Quando os Blars (“Cara Branca”, uma referência à pintura de guerra totalmente branca que os Blars aplicaram a si mesmos antes da batalha), uma tribo guerreira do noroeste, invadiu as terras que mais tarde seriam conhecidas como Forfar, os clãs das terras altas foram forçados a se unir em defesa mútua. O carismático Caral, então chefe do Clã FirFair, foi o grande responsável por convencer cada clã a fornecer homens para a batalha e por moldar os rebeldes das terras altas em uma milícia eficaz. Caral liderou os highlanders contra os Blars na Batalha de *Deargleitir* (“Encosta Vermelha”) e matou o chefe dos Blars em combate pessoal. Os highlanders foram vitoriosos, mas o custo em vidas foi alto. Caral, cujo próprio clã havia sofrido mais do que a maioria, convenceu os chefes do clã de que a cooperação contínua era necessária para se recuperar de tais perdas. Os clãs concordaram unanimemente que Caral deveria liderá-los, e assim foi estabelecido o que viria a ser conhecido como Reino de Firfair.

A história oral dos Forfarianos continua descrevendo os anos que se passaram. Com o tempo, Firfair foi conquistada pelos merionitas. Ao longo das próximas gerações, a cultura e a língua Merionite começaram a influenciar os Firfaireans; os merionitas conheciam Firfair como “Forfar” e “Bearnan” como “Birnam”, pronúncias que logo se tornaram o padrão. Após anos sob o jugo merionita, os Forfarianos se levantaram e

conquistaram a independência. Embora os Forfarianos tivessem recuperado sua liberdade, os clãs não tinham grande desejo de restaurar o reino. Não havia pretendentes convincentes ao trono, e muito sangue ruim havia surgido entre os clãs a esta altura para que concordassem em seguir um único líder. Em vez de arriscar uma guerra de sucessão, os Forfarianos continuaram a se organizar ao longo das linhas provinciais. O Baronato de Forfar, vários outros baronatos e algumas propriedades menores continuaram como estados independentes.

A liderança do Baronato de Forfar caiu para o Clã ApBlanc, o maior e mais influente dos clãs dentro do baronato. Donnan ApBlanc, chefe do clã, tornou-se o primeiro Barão nativo. Os ApBlancs governariam o baronato em relativo silêncio pelos 641 anos seguintes.

As sementes da queda dos ApBlancs do poder foram plantadas no inverno de 1593, quando o Baronato das Terras Altas Ocidentais entrou em guerra com a Marcha de Goteer. Goteer era um país de planície, situado entre as Terras Altas Ocidentais e Merion. Sua proximidade com Merion deixou os clãs de lá em uma posição precária, e eles sempre foram os mais rápidos em barganhar com os merionitas. Isso os tornava muitos inimigos entre os outros clãs, especialmente aqueles das Terras Altas Ocidentais. Esses sentimentos negativos nunca diminuíram, e uma pequena disputa territorial rapidamente se transformou em guerra. O Baronato Ocidental pediu ajuda ao Barão de Forfar.

A guerra estourou em um momento inoportuno para os ApBlancs. O Barão de Forfar, Gillian ApBlanc, estava fazendo os preparativos para o casamento da filha, Flora, com Rivalin ApTosh. Ambos os jovens eram muito populares entre os habitantes da cidade de Birnam, e seu casamento iminente despertou o interesse das pessoas em alarde do que em guerra. Ainda assim, as alianças entre os dois baronatos eram antigas e não deviam ser negligenciadas levemente. O barão ApBlanc concordou relutantemente em apoiar o Baronato Ocidental em sua luta, mas não enviaria soldados até que o casamento ocorresse na primavera seguinte.

O casamento ocorreu e o povo de Forfar comemorou, mas a alegria das núpcias foi ofuscada pelo espectro da guerra que se aproximava. O casal recém-casado foi separado depois de apenas algumas semanas juntos, quando Rivalin partiu com os outros soldados de Forfar para lutar contra os Goteerans.

A habilidade e o heroísmo de Rivalin provaram ser fundamentais. Em sua primeira batalha contra os Goteerans, ele matou sozinho Earl DunDugan, governante





da Marcha. Os soldados goteeranos vacilaram e foram finalmente derrotados quando os druidas das montanhas criaram uma tempestade torrencial. Rivalin, vendo o inimigo fugir, liderou os montanheseiros na investida contra eles. A tempestade provou ser uma faca de dois gumes, no entanto, à medida que os exércitos das terras altas ficaram confusos e se espalharam, perdendo de vista os Goteeranos em fuga e uns aos outros. Rivalin estava entre muitos dos perdidos na tempestade, e sua morte, sem testemunhas.

De acordo com os Forfarianos, Flora se recusou a acreditar que Rivalin realmente morrera e estava convencida de que seu marido voltaria para ela em breve. A situação foi exacerbada algumas semanas depois, quando um cidadão afirmou ter visto Rivalin vagando pelas ruas de Birnam à noite, com suas roupas rasgadas e manchadas e seus olhos selvagens. Poucos deram atenção às suas divagações, mas eram tudo o que que Flora precisava. Ela começou a andar pelas ruas à noite, na esperança de ver o marido desaparecido. Seus pais, temendo que ela tivesse enlouquecido, tentaram impedi-la de fazer as buscas noturnas, mas Flora não desistiu. Sua persistência valeu a pena, ela acabou encontrando Rivalin, mas a descoberta não foi a alegre reunião que ela havia imaginado.

Rivalin havia de fato morrido em batalha contra os goteeranos, mas como seu corpo nunca foi encontrado para um enterro adequado, ele ressuscitou como um vampiro e voltou a Birnam para se alimentar do sangue de seu povo. Quando ele encontrou Flora, ele roubou sua alma com seus poderes infernais e a usou para esconder sua presença dos habitantes locais. Todas as noites depois disso, Rivalin emergia para encontrar uma vítima, retornando ao abrigo do Salão ApBlanc antes do amanhecer. Ainda mais horrível, o arranjo profano logo deixou Flora carregando o filho de Rivalin não vivo.

Uma criança? Um vampiro, talvez? Bah. Como alguém poderia pensar que pode ser visto através de uma lente grossa de superstição camponesa?

O monstro era muito arrogante para gastar muito esforço em esconder seus crimes, e o povo de Birnam logo percebeu que um horror morto-vivo os estava perseguindo. Um grupo de caçadores se organizou para encontrar a criatura. Rivalin fugiu para a floresta perto de Birnam, enquanto a enfeitiçada Flora foi até seu pai, implorando por sua ajuda. O bom barão recusou e os





caçadores voltaram alguns dias depois com o cadáver decapitado do vampiro.

Esperava-se que a destruição de Rivalin libertasse Flora de sua influência perversa, mas ficou claro que essa esperança era vã. Quando o corpo sem cabeça foi levado de volta ao Salão ApBlanc, Flora se jogou sobre ele, soluçando. Sua lealdade contínua ao animal morto-vivo, junto com sua gravidez visível, convenceu os habitantes da cidade de que Flora estava agora permanentemente contaminada. O povo teria destruído Flora naquele momento se não fosse o barão, que, apesar de seus próprios temores, não estava disposto a ver sua filha morta. As pessoas deixaram Flora em paz com relutância, mas a ansiedade persistiu e começou a piorar.

Quando o filho monstruoso de Flora finalmente nasceu no inverno de 1594, os habitantes da cidade não estavam mais dispostos a permanecer ociosos em face de sua corrupção. Eles invadiram Salão ApBlanc, mas a astuta Flora escapou com seu filho e fugiu para as florestas circundantes. Em sua fuga, ela chegou a um bosque sagrado no topo de uma colina, cuidado e protegido por um grupo de druidas. Com os habitantes da cidade em seu encalço, Flora empurrou desesperadamente o filho nos braços de Rual, uma das druidas, e implorou que ela o escondesse. O que ela pensava que entregar a criança não natural a uma serva da natureza e da vida lhe valeria é desconhecido.

Os habitantes da cidade finalmente alcançaram no bosque, e ela os enfrentou, lançando maldições horríveis e epítetos vis. Alguns dos habitantes da cidade estremeceram com seu semblante terrível, mas outros permaneceram firmes em sua resolução justa e se aproximaram dela. Ela foi pendurada em um dos carvalhos sagrados, na esperança de que sua santidade limparia sua alma após a morte. Os druidas levaram a criança embora para que pudessem se livrar dela adequadamente, e o povo de Birnam relaxou sabendo que os três males que atormentavam sua cidade foram finalmente colocados de lado.

Mesmo assim, as maldições que Flora invocou demoraram para se manifestar, mas quando o fizeram, foram terríveis. Em 1609, o corpo da druida Rual foi encontrado ao lado do carvalho que havia servido como a força de Flora. Sua garganta havia sido arrancada e sua carne coberta por feridas terríveis. Nenhum assassino foi encontrado, mas o povo de Birnam sabia que era o fantasma de Flora, se vingando da druida por não ter protegido seu filho. Após a morte de Rual, uma mortalha sombria pareceu se estabelecer no bosque. Os druidas sentiram a presença do mal e o abandonaram,

e com sua ausência o mal do bosque só cresceu. Fantasmas foram avistados entre as árvores e os uivos dos lobos ecoaram pela noite.

Nove anos depois, todo o bosque foi envolvido por um incêndio misterioso. À medida que as chamas se espalhavam, um grito hediondo e desumano de dor se ergueu acima do crepitar do fogo e durou horas. Quando as chamas diminuíram, todas as árvores do bosque foram reduzidas a cinzas, exceto uma: o carvalho de Flora. O fogo nem mesmo o tocou. Após a conflagração, os lobos começaram a perseguir abertamente o campo, como se convocados pelas chamas. Esses lobos estavam tão ansiosos para caçar homens quanto qualquer outra fera, e não mostravam medo, obscurecendo e atacando até mesmo grandes grupos de pessoas. Os habitantes da cidade enviaram grupos de caçadores para reprimir seu número, porém, mais de uma dúzia de lobos substituiu cada um dos mortos, e alguns juraram que até os lobos mortos se levantariam novamente para se juntar à caça. A praga dos lobos diminuiria com o tempo, mas as criaturas nunca desapareceram completamente.

Em 1637, a situação parecia melhorar. Os ataques de lobos tornaram-se esporádicos e novas árvores cresceram para substituir as destruídas no incêndio. As pessoas estavam começando a esquecer Flora, até que seus pais morreram de repente, com apenas alguns dias de diferença. Nenhum dos dois havia mostrado sinais de doença grave, e foi sussurrado que o fantasma de Flora fez mais duas vítimas. O Barão não tinha herdeiro, então Blane ApFittle, senhor da poderosa família ApFittle, recebeu o título. Ele e seus descendentes lutaram para conter o ressurgimento da maré do mal em Forfar, com resultados mistos.

Os ApBlancs, por sua vez, não desapareceram inteiramente da história de Forfar. Embora os ApBlancs de Birnam não existissem mais, em 1809 um primo distante das Terras Altas Ocidentais veio a Birnam para reivindicar suas propriedades de ApBlanc. Conhecido simplesmente como Lorde ApBlanc, este belo e carismático jovem menestrel pretendia se estabelecer e estabelecer uma propriedade nos arredores de Birnam. A história do menestrel ApBlanc é triste e incomum, que detalhei nas notas anexas.

Em 1906, um segundo ApBlanc veio para Birnam, muito depois do desaparecimento do menestrel ApBlanc. Marc ApBlanc era o bisneto de Lorde ApBlanc; sua avó, Brangain ApBlanc, aparentemente não tinha sido assassinada por espíritos ou raptada por monstros, como se acreditava comumente, mas simplesmente fugiu para Gilcutty em busca de seu próprio





caminho. Marc tinha ampla documentação para apoiar sua afirmação e uma incrível semelhança com seu bisavô. O Barão Kyle ApFittle relutantemente reconheceu sua propriedade legítima da Torre do Senhor.

Marc provou ter uma tendência traiçoeira e imediatamente embarcou em uma ambiciosa expansão da Torre, já uma das maiores fortalezas do Baronato. Novamente, as ações de Marc ApBlanc são dignas de registro e podem ser encontradas nas notas anexas. É a tirania de Marc, particularmente a matança dos ApFittles até o fim, que culminou no Ano da Aflição. De acordo com os druidas, este evento seminal foi marcado por presságios misteriosos e tremores de terra que aumentaram de intensidade até que toda a região foi levada para nossa Terra de Brumas.

O acima, pelo menos, é a história de Forfar contada por Forfarianos expatriados e colonos na vila de Forfarmax e as terras ao redor de Forlorn, e a história que provavelmente seria conhecida por eruditos que nunca visitam Forlorn pessoalmente. Como sua versão da história deixa claro, os Forfarianos culpam o espírito inquieto de Flora ApBlanc pelos problemas que atormentam sua terra natal. Os druidas contam uma história diferente.

Os druidas afirmam que Flora ApBlanc foi uma vítima infeliz, seu único crime sendo uma esperança ingênua de que ela pudesse trazer Rivalin de volta à luz. Seu filho, que os druidas insistem que Rivalin gerou antes de partir para a guerra, não era um monstro, mas um menino humano normal e saudável. Flora o chamou de Tristen, o Justo.

Na noite em que Flora fugiu para o bosque, afirmam os druidas, ela não lançou maldições e não proferiu insultos, mas simplesmente orou e implorou pela vida de seu filho. A multidão não quis ouvir e Flora foi linchada. Os druidas, horrorizados com o assassinato cometido em seu bosque sagrado, decidiram que a única maneira de corrigir as coisas era criar o filho de Flora para que ele pudesse corrigir o erro que havia sido feito. Os druidas informaram aos habitantes da cidade que lidariam com a criança conforme as circunstâncias determinassem, o que foi erroneamente interpretado como uma promessa de destruí-lo. Em vez disso, a druida Rual adotou a criança como sua e o instruiu nos caminhos da nobreza de Forfar, acreditando que um dia ele voltaria para Birnam e tomaria seu lugar de direito como Barão.

Infelizmente, não foi assim. Em 1609, Rual foi encontrada morta no bosque, sua garganta selvagemmente rasgada. Tristen estava morto ao lado dela. Uma figura

fantasmagórica atacou os druidas que descobriram os corpos, e o bosque foi posteriormente abandonado. Os druidas têm certeza, entretanto, de que o fantasma não era Flora ApBlanc. O fantasma de Flora assombra Forlorn, eles admitem, mas ela é um espírito inofensivo, para sempre condenado a reviver a tragédia injusta de sua morte. Este fantasma era algo muito mais poderoso e muito mais sinistro.

Os druidas acreditam que todo o mal que se abateu sobre Forfar é obra desse fantasma misterioso, que eles conhecem apenas como Solleyder, “o Profanador”. Ele ocupa o Castelo Tristenoira, afirmam eles, trazendo a ruína para os tolos ApBlancs que ousaram reivindicar o bosque, e todos os goblins e lobos de Forlorn seguem suas ordens. Eles não têm ideia de porque esse fantasma odeia os druidas e a terra com tal ferocidade, mas eles têm como missão neutralizar seu mal.

No final das contas, os Forfarianos e os druidas culpam todos os seus infortúnios em um bode expiatório fantasmagórico, com apenas os detalhes diferentes. Não tendo testemunhado nenhum desses espectros com meus próprios olhos, não tenho ideia se alguma das histórias melodramáticas de fantasmas se parece com a verdade da questão. Os habitantes da cidade, para seu crédito, certamente têm a história mais pitoresca, embora, durante o curso de minha pesquisa, eu tenha descoberto que os druidas tinham um pouco mais de conhecimento.

Assim que Forfar se juntou à Baróvia nas Brumas, muitos dos sobreviventes abalados imigraram para o novo vizinho do norte de Forfar. Esses imigrantes eram druidas cuja fé, já testada pelos eventos que antecederam e durante o Ano de Aflição, foi desferida um golpe final pelas mudanças monstruosas operadas quando sua terra entrou na Terra das Brumas. Esses refugiados inicialmente fizeram seu caminho para Immol, que ainda é um importante centro da etnia Forfariana hoje. De lá, os refugiados Forfarianos se espalharam pela Baróvia e mais tarde em Gundarak. Os fugitivos Forfarianos partiram com uma reação mista aos druidas que ficaram para trás. Alguns rejeitaram as vidas que um dia conheceram, procurando se misturar em sua nova e estranha pátria e mantendo silêncio sobre suas origens familiares, para que seus filhos e os filhos de seus filhos não tentassem retornar à terra que se voltou contra eles. A maioria manteve a esperança de que um dia Forfar pudesse ser recuperada, e lentamente formaram uma rede de apoio para os druidas. De vez em quando, os Forfarianos faziam uma peregrinação de volta aos en-





claves dos druidas, trazendo suprimentos e oferecendo alguns dias de ajuda simples.

Os Barovianos saudaram os Forfarianos com sua rispidez característica. Os imigrantes forfarianos foram forçados a se estabelecer em subseções das cidades da Baróvia em guetos, e ainda levaria várias gerações até que eles alcançassem a verdadeira aceitação em suas comunidades. O chamado Strahd von Zarovich VI supostamente examinou pessoalmente as Terras Altas Forlorn, embora eu suspeite que um de seus servos fez o exame real.

Desleixada. O exame de fontes primárias teria dito a você que o mago da corte da época examinou aquela desolação. E, minha pequena estúdiola, mesmo então eu não era sendo de ninguém.

Aproveitando o desdém do conde, as autoridades civis e cartógrafos da Baróvia distorceram os relatos dos Forfarianos, registrando sua terra natal para a posteridade como “Forlorn”. Surpreendentemente, o nome pegou e, em uma geração, os Forfarianos também chamaram a região de Forlorn – até mesmo entre os druidas, que se poderia pensar que desejariam preservar o verdadeiro nome de sua terra.

Os registros druídicos registram poucos eventos nos anos que se passaram. Em 622 CB, o Castelo Tristenoira se tornou o centro de uma enxurrada de atividades goblin enquanto trabalhavam para expandir a estrutura, adicionando a barbacã que fica na frente do castelo. Em 688 CB, a aldeia de Forfarmax foi colonizada do outro lado da fronteira sul de Forlorn. Este novo influxo de sangue Forfariano levou a uma nova onda de crescimento na diáspora Forfariana em todo o núcleo do sul, bem como um renascimento da crença nos antigos deuses do panteão druida.

Em 735 CB, um poderoso bando de aventureiros chegou a Forlorn vindos de Gundarak. O grupo tenta se infiltrar no Castelo Tristenoira e destruir o Solleyder. Três dias depois, dois dos aventureiros escaparam do castelo com um prisioneiro devastado resgatado das masmorras a reboque. Goblyns e lobos perseguiram o trio de perto. Um dos homens ficou preso nas fronteiras de Forlorn, onde goblyns torturaram o paralisado até a morte. A prisioneira, uma jovem mulher, conseguiu escapar do domínio com a ajuda dos druidas e de uma caravana Vistani que esperava. A mente do sobrevivente final foi irremediavelmente quebrada no momento em que os druidas foram capazes de contrabandear

para fora de Forlorn. Ele morreu vários anos depois em Immol, gritando enquanto dormia.

O evento mais recente na crônica dos druidas de Forlorn ocorreu durante o solstício de verão de 750, quando o druida Shelaugh, então líder da facção de Rowan, liderou um ataque ao Castelo Tristenoira. Quarenta e seis druidas rowan, mais um contingente de 20 mercenários, estiveram envolvidos no desastre; no final, apenas doze dos druidas e três mercenários sobreviveram, e metade enlouqueceu. Os sobreviventes do ataque fracassado afirmam que Shelaugh desvendou uma informação vital sobre o Solleyder que a levou a acreditar que um golpe crítico poderia ser desferido contra o inimigo se atacasse rapidamente. Seja qual for o caso, o fiasco resultou em uma mudança no poder dentro da sociedade druida. Onde antes a facção de sorveira dominava, agora a facção de carvalho tem mais apoiadores.

População

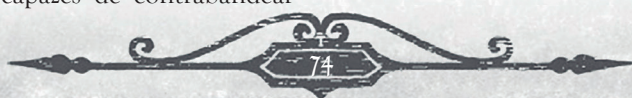


população de Forlorn é dividida em dois grupos distintos: os selvagens clãs goblin e os druidas Forfarianos. Ao contrário da maioria das terras do Núcleo, onde os humanos são de longe a raça dominante,

aqui os goblyns superam os humanos em quase vinte para um. Os dois grupos compartilham uma origem comum, e a cultura violenta e orientada para a morte dos goblyns pode ser vista como a cultura rude e orientada para a natureza dos Forfarianos vista através de um menor obscurecido e distorcido.

Goblyns

Goblyns (Duendes - **Nativos das Trevas**) têm dominado Forlorn desde que emergiu das Brumas, atacando os primeiros exploradores da Baróvia durante sua primeira expedição. Inicialmente, os goblyns de Forlorn se aventuraram nos domínios vizinhos sazonalmente, invadindo fazendas perto das fronteiras, caçando druidas e capturando vítimas para atormentar e comer. As depredações de goblyns batedores levaram à construção das “Torres de Vigia” na fronteira Baróvia-Forlorn. Hoje, os goblyns raramente se aventuram além das fronteiras de Forlorn, pelo menos não de acordo com qualquer relatório confiável desde 730. Eles se tornaram um bicho-papão nebuloso para as pessoas dos países vizinhos, temidos porque se sabe que existem, mas esquecidos porque são tão raramente encontrados. Apenas aqueles





que entram em Forlorn precisam temer os goblins, e poucos estão curiosos ou desesperados o suficiente para empreender tal jornada, deixando os goblins de Forlorn uma ameaça distante e mal compreendida.

Claro, era apropriado que uma estudiosa ousada como eu aproveitasse essa rara oportunidade para iluminar a natureza e a extensão dessa ameaça potencial.

Com base em minhas observações e exame de registros druídicos, uma estimativa generosa dos números dos goblins coloca sua população em cerca de 1.400, embora os druidas afirmem que esse número fica aquém de quase 500. Os goblins de Forlorn não criam assentamentos, pois eles nunca dormem e não precisam de agricultura, mas muitos podem ser encontrados no ou perto do Castelo Tristennoira ou nas ruínas de Birnam. Caso contrário, os goblins passam o tempo vagando pelos Forlorn, patrulhando as fronteiras, caçando druidas ou se reunindo nas cavernas do Monte. Arawn.

De acordo com os druidas, os goblins já foram homens e mulheres de Forfar, transformados em escárnios grotescos de humanos no culminar do Ano da desgraça, assim como a própria terra foi transformada em uma zombaria de sua forma anterior. Os druidas tornam-se mais ambíguos quando solicitados a explicar exatamente como ou por que tal coisa aconteceu, mas eles têm certeza de que de alguma forma foi culpa do Solleyder, seu bicho-papão para todos os fins. De alguma maneira, o Solleyder amaldiçoou o povo de Forfar, transformando-os em seus escravos goblin, o que aparentemente o tornaria um fantasma muito poderoso.

Tendo me conformado com o fato de que não receberia uma explicação satisfatória de como os goblins de Forlorn surgiram, procurei mais informações sobre como eles vivem. Os goblins parecem se organizar ao longo das linhas do clã, assim como os Forfarianos faziam. É difícil conceber que valor os goblins poderiam atribuir aos clãs, já que o conceito de família não tem significado para eles; eles não se casam e não se reproduzem, poupando ao mundo a existência de filhotes de goblin. Os druidas explicaram que os goblins se lembram dos clãs aos quais pertenciam enquanto ainda eram humanos e que se apoderaram dessas antigas lealdades como uma forma de territorialidade primitiva.

Os goblins usam kilts de lã grossos, geralmente manchados e esfarrapados com anos de uso, e decorados com tartans distintos para distinguir os membros de um clã de outro. Muitos desses kilts me mostraram os druidas, que ritualmente os coletam dos goblins que eles matam como se para reclamar a humanidade das criaturas caídas. Além desses kilts, alguns goblins usam

cintos ou arreios de couro nos quais penduram suas armas. Alguns usam *sporrans* sujos, bolsas forradas de pele sobre a fivela de um cinto, nos quais carregam várias bugigangas sujas ou algumas moedas incrustadas de sujeira. Algumas dessas bolsas são feitas de couro cabeludo humano, principalmente dos druidas ruivos. Além dos trapos ocasionais que podem ter sido camisas ou mantos, esses kilts e acessórios são tudo que os goblins usam. As armas dos goblins são geralmente toscas ou danificadas, sendo retiradas das ruínas de Forlorn ou roubadas de prisioneiros.

Os clãs Goblin são beligerantes e competitivos. Cada um delimita uma pequena área de Forlorn como seu próprio território, e as batalhas por pequenas incursões são frequentes e sangrentas. Um chefe, geralmente o maior e mais forte goblin, governa cada clã, mas mudanças na liderança são comuns devido à morte e mudança de favor. Os goblins são auxiliados e estimulados pelos lobos de Forlorn. Mais de uma vez, um bando de goblins montados em lobos correu até onde eu estava escondida. Os goblins cavalgam sem sela, agarrando-se às crinas peludas dos lobos.

Os druidas afirmam que, em última análise, todos os clãs goblin são leais ao Solleyder, o fantasma do Castelo Tristennoira, a quem os goblins se referem apenas como "Mestre". Eu perguntei aos druidas como eles poderiam saber que o Solleyder é "Mestre" se apenas os goblins o chamassem assim, e então eles ficaram bastante irados.

Depois de acalmá-los, pedi que explicassem exatamente o que os goblins fazem e que tipo de ameaça eles representam para os viajantes em Forlorn. Os goblins aparentemente têm dois propósitos principais para sua existência. O primeiro é patrulhar Forlorn em busca de humanos. Os druidas são aparentemente seus verdadeiros alcatrões, mas os goblins têm tanta dificuldade em distinguir entre humanos quanto os humanos têm entre goblins. Portanto, todos os humanos que os goblins encontram terminam como suas presas. Na maioria dos casos, os goblins se esforçam para pegar suas vítimas vivas, sob o comando de seu "Mestre". Os druidas afirmam que o Solleyder procura prisioneiros vivos para interrogatório. Os goblins, com sua sede de sangue e baixa inteligência, não são particularmente hábeis em capturar humanos vivos, então não se deve contar com eles sendo misericordiosos ou contidos. Além disso, os goblins são incapazes de ter medo, precipitando-se em situações que fariam a maioria dos seres se encolher.

A segunda tarefa que ocupa os goblins é cortar e queimar as árvores de Forlorn, uma tarefa que eles per-





seguem com alegria entusiástica. Novamente, os druidas afirmam que isso é feito pela vontade do

Solleyder, embora aparentemente os goblins diversos também achem os tocos cortados e enegrecidos das árvores esteticamente agradáveis. Ironicamente, o estado contaminado e corrompido das florestas de Forlorn tem dificultado significativamente os esforços dos goblins para destruir as florestas. A floresta úmida e fétida queima lentamente, as amoreiras ubíquas desaceleram os goblins como fazem com qualquer viajante e as plantas carnívoras acham a carne dos goblins tão saborosa quanto a dos humanos. Se as florestas não fossem tão miseráveis, elas poderiam muito bem estar destruídas agora.

O único ofício perseguido pelos goblins é a produção de dispositivos de tortura rudimentares usando pedaços de ferro velho e metal descartado. Portanto, quando não estão atormentando os druidas ou devastando as florestas, os goblins passam seu tempo no lazer. O lazer de Goblin é, previsivelmente, sangrento e bárbaro. Esportes comuns incluem competições de arremesso de facas e lutas de gremishka. Um gosto particular dos goblins é “arborhefting”, uma corrupção do esporte Forfariano de arremesso de cabos (veja abaixo), em que duas equipes de cinco goblins levantam toras pesadas e as jogam para frente e para trás, com o objetivo de esmagar tantos membros da equipe adversária quanto possível. Outro jogo popular é a “dança da espada”, uma corrupção de uma antiga tradição Forfariana. Os goblins pegam nas espadas e formam duas longas filas, frente a frente. Os goblins então se deitam sobre suas barrigas, deixando um corredor entre eles. Goblins corajosos se revezam dançando de uma ponta a outra desta manopla, enquanto os goblins deitados balançam em suas pernas e pés. Esses jogos costumam ser acompanhados pelo lamento triste dos dronepipes, a variação dos goblins sobre a gaita de foles, um instrumento tradicional Forfariano encontrado também em Mordent. A bolsa de um dronepipe é geralmente feita de couro ou uma grande bexiga de animal, e os cantadores e porta-voz são feitos de ossos humanoides. Durante os ataques, os goblins costumam fazer um deles tocar o tubo drone, adicionando um grito monótono de pesadelo à batalha para desmoralizar seus inimigos.

Como sabem os conjuradores que criam lacaios goblin, os goblins precisam de muito pouco para sobreviver, sendo imunes à fome e à sede. Um goblin geralmente requer no máximo um quilo de comida e um litro de água por ano. Eles, entretanto, frequentemente comem simplesmente por prazer. Nesses casos, goblins

“festejam” mordendo o rosto de seus inimigos e infligindo cicatrizes horríveis com suas presas. “Festejar” é uma tática de combate favorita de todos os goblins, independentemente da origem. Os goblins Forlorn apreciam outras “iguarias” também. Os Forfarianos da Baróvia afirmam que os goblins adoram esfolar os cativos e fritar tiras de pele em óleo. Os druidas relatam ter testemunhado goblins abrindo as cabeças dos inimigos para comer seus cérebros, cacarejando sobre este “*hed-dice*”. Os druidas também avistaram goblins comendo punhados de plantas, peixes cozidos e crus e caça, lama e até pedra.

Os goblins falam um dialeto degenerado do Forfarian, que os falantes do Forfarian puro podem entender com esforço e prática. Essa versão degradada da linguagem tem um som mais áspero, frequentemente pontuado com o uso da partícula “mar”, que denota negatividade ou mal, misturada com a estranha palavra de Balok ou Vaasi. Eles raramente têm algo de interesse a dizer aos humanos, a não ser promessas de morte e tortura e a ira do “Mestre”.

Eles também invocam o nome Arawn com frequência. No druidismo Forfariano, Arawn é o deus da morte e do submundo, um bicho-papão muito temido e raramente mencionado, o único deus que os goblins ainda reconhecem. Eles não têm clérigos ou adeptos, servindo ao seu deus apenas matando e buscando a morte violenta para si próprios. Os goblins acreditam que todo sangue derramado glorifica Arawn e que todos os mortos pertencem a Arawn. Assim, os goblins matarão avidamente qualquer um que puderem para engrossar o reino de seu deus e se atirarão alegremente em mortes sangrentas em suas batalhas. Além disso, os goblins acreditam que a ressurreição, a reencarnação e a morte são blasfêmias que roubam súditos de Arawn. O local sagrado dessa crença degradada é o Monte Arawn. As cavernas da montanha estão cheias de ossos cuidadosamente classificados dos mortos dos goblins, vigiados por estátuas rudes de Arawn. Os goblins acreditam que seu deus mora no submundo de Annwn, as Ilhas dos Amaldiçoados, uma terra acessível através da fissura chamada Mandíbula de Arawn no pico da montanha. Eu abordei a possibilidade de que Arawn e “Mestre” podem ser o mesmo, que os goblins podem estar servindo a ninguém além de seus próprios instintos malignos e suas memórias malformadas do deus da morte, mas os druidas rejeitaram essa hipótese sem dar a devida consideração. A verdadeira identidade do “Mestre” dos goblins será difícil de determinar sem explorar Triste-noira em profundidade – uma tarefa difícil se os contos



dos druidas forem verdadeiros, e que não posso me dar ao luxo de empreender no momento.

Forfarianos

Os forfarianos são muito vigorosos, robustos na cintura e frequentemente com o peito em barril. O íon complexo Forfariano é um branco pálido cremoso e generosamente espalhado com sardas, que queima facilmente ao sol. Quase todos os Forfarianos têm cabelos ruivos, variando na cor do ruivo brilhante ao marrom escuro com apenas um tom avermelhado sutil ao loiro cenoura. Os Forfarianos geralmente deixam seus cabelos crescerem, às vezes trançando-os em tranças grossas, embora esse estilo despenteado seja mais preferido pelos druidas. Os homens Forfarianos exibem pelos faciais grossos, com barbas impressionantes e costeletas de carneiro. Os druidas se orgulham de seus cabelos ruivos, alegando que é um presente das fadas. Curiosamente, eles sugerem que essa herança mágica é o que protegeu seus ancestrais de se tornarem goblins no Ano da Desgraça.

As roupas Forfarianas se destacam com seu xadrez ousados e verdes e marrons terrosos. As cores e padrões das listras que decoram as vestimentas Forfarianas são *tartans*, emblemáticas dos vários clãs. Uma camisa larga e um kilt (uma vestimenta semelhante a uma saia decorada em um padrão xadrez) constituem o traje principal dos homens. As mulheres usam roupas semelhantes, embora as saias das mulheres sejam mais longas do que os kilts dos homens. Além desses itens básicos, os Forfarianos usam coletes de pele de carneiro, xales ou mantos de xadrez e faixas verdes, marrons e tartans. Os homens também usam *sporans* de pele. As joias tendem a ser de ferro polido ou prata finamente trabalhada (geralmente um tear de herdeiro de uma família), decoradas com motivos estilizados da natureza — principalmente vinhas, folhas de carvalho e bagas de sorveira.

Forfarianos em Forlorn falam seu próprio idioma, frequentemente excluindo qualquer outra. Forfarianos em outros reinos frequentemente aprendem o Forfarian junto com o idioma de sua terra natal. Segue-se uma pequena amostra de termos Forfarianos.

A sorte dos Forfarianos é humilde. Praticamente todos os Forfarianos buscam a agricultura ou artesanato simples para viver. Os fitoterapeutas e curandeiros Forfarianos, entretanto, são considerados alguns dos melhores em sua arte no núcleo. A maioria dos expatriados vive na Baróvia, devido à fidelidade ao conde von Zarovich. Até mesmo os MacGranins de Forfarmax

Cartilha de Linguagem

Forfarian

daenacht hael: saudações

beannachd leat: adeus

nae: não

seadh: sim

cuidich!: ajuda!

rach air falbh!: vá embora!

bòcan: fantasma

ghaidhealtachd: terras altas

nàdur: natureza

governam aquela aldeia sob o jugo de um governador Hazlani. Sendo plebeus, os Forfarianos, portanto, tendem a ter famílias grandes e casamentos prematuros. Em Forlorn, os druidas vivem, quase que exclusivamente e, cuidadosamente escondidos de túneis. Eles chamam essas cavernas miseráveis de seus santuários, usando-as para se esconder das patrulhas goblin.

A dieta dos Forfarianos é semelhante à dos Barovianos, embora eles se inclinem mais para batatas e nabos como alimentos básicos e temperem suas refeições com menos especiarias. Durante os dias sagrados, os Forfarianos comem dois alimentos particularmente incomuns: haggis e *hetchil dhoar*. Haggis é uma grande salsicha com estômago de ovelha cozida cheia de fígado, coração, pulmão e carne de ovelha, além de aveia, cebola e especiarias. Hetchil dhoar é uma torta de carne feita com enguia de água doce, batata, maçãs e um rico molho marrom feito de gotejamento de veado.

Como a maioria dos camponeses, os Forfarianos têm uma visão turva da magia arcana. Magos e feiticeiros Forfarianos são quase desconhecidos, e aqueles que existem são geralmente relacionados por sangue ou casamento com o clã ApMorten. A magia divina é igualmente rara, pois, embora a veneração dos antigos deuses Forfarianos tenha experimentado um aumento desde o estabelecimento de Forfarmax, poucos sentiram o chamado divino para se tornarem clérigos. Os druidas costumam sobrepor seu dever para com a natureza com a fé nos deuses Belenus e Daghdá. Além disso, a magia druídica tem um amplo papel na sociedade Forfariana. Todos os Forfarianos estão cientes da luta para restaurar o equilíbrio de Forlorn, quer eles aprovelem ou não. Cada geração, jovens idealistas Forfarianos entram nas fileiras dos druidas, continuando as tradições de seus antepassados.



O Panteão forfariano

Amparados pelo influxo de crentes em Forfarmax, os antigos deuses de Forfar são ocasionalmente venerados pelos Forfarianos em geral. Druidas servem como clérigos dos deuses Forfarianos Belenus e Daghdha às vezes, mas fora da sociedade druida há menos de uma dúzia de clérigos dos deuses antigos.

Os druidas de Forlorn possuem o sagrado Belenus, o deus do sol e do fogo, e Daghdha, o deus da fertilidade e chefe dos deuses. Além disso, os Forfarianos não druidicos adoram Brigantia, uma deusa de três aspectos que governa o gado, a ferraria e a maternidade, e os curandeiros Forfarianos invocam o espírito Diancecht. Os ApMortens de Forfarmax têm um santuário ao deus da feitiçaria, Math Mathony. Os Forfarianos também temem dois seres pouco mencionados – Arawn, o deus da morte, e Morrigan, uma bruxa guerreira sanguinária.

Os Forfarianos acreditam que após a morte, as almas dos bons, justos e sábios passam para o oeste, para as Ilhas dos Abençoados, um reino brilhante de abundância e paz. Almas perversas descem através da Boca de Arawn para as ilhas desoladas de Annwn.

Divindade	Tendência	Domínios	Símbolo	Arma Predileta
Arawn	Neutro e Mau	Morte, Mal, Repouso	Crânio usando elmo com chifre	Foice
Belenus	Neutro e Bom	Fogo, Bem, Sol	Sol dourado estilo celta	Foice longa
Brigantia	Leal e Bom	Animal, Bem, Proteção	Mulher segurando um martelo	Martelo de guerra
Daghdha	Caótico e Bom	Bem, Planta, Trapaça	Caldeirão	Clava
Diancecht	Neutro e Bom	Bem, Cura	Folha	Adaga
Math Mathony	Leal e Mau	Conhecimento, Magia	Cetro de ferro	Bordão
Morrigan	Caótico e Mau	Destruição, Mal, Guerra	Espadas cruzadas	Espada longa

A sociedade druídica atualmente sofre uma cisma interna vagamente baseada em linhas religiosas. Surgiram duas escolas de pensamento sobre a melhor maneira de restaurar o equilíbrio do Forlorn. Uma escola, a facção do carvalho, acredita que trazer mais criaturas boas para a terra pode restaurar o equilíbrio. A facção contrária de Rowan acredita que apenas destruindo ativamente os seres malignos, o equilíbrio pode ser restaurado.

Maeve, uma mulher agradável no final da meia-idade, atualmente lidera a facção do carvalho, que adora Daghdha e tem a folha de carvalho como seu símbolo. Maeve me explicou que a facção do carvalho havia trabalhado nos últimos dez anos para trazer de volta o *Math Muinntir*. Ela alegou sucesso em atrair uma série de eufemismos “Povo Bom” aqui do norte e forneceu mais evidências do benefício dos esforços de sua facção, mostrando-me uma criatura surpreendente em seu Santuário – o que eu considerei ser um pseudo dragão, uma besta considerado totalmente mítico. Mesmo assim, tendo despachado certas fadas sombrias no passado – criaturas fada suspeitamente semelhantes às lendas do *Math Muinntir* – devo apontar que o título de “o

bom povo” é mais provavelmente atribuído por medo do que verdade.

A facção da sorveira adora Belenus, um deus que também é adorado em Tepest e nas Terras das Sombras, e usa as bagas da árvore sorveira como símbolo. Liderada por uma jovem incendiária de nome Fionna, a facção de Rowan busca ativamente destruir o mal que está desequilibrando Forlorn. No ano de 750, a mãe de Fionna, Shelaugh, liderou as rowans em um ataque desastroso ao Castelo Tristennoira, derrubando a balança de poder da facção de Rowan. Hoje, o rowan ainda caça goblins como faziam antes do ataque, mas eles também perseguem agressivamente outra opção. Fionna espera contar com a ajuda da Caçada Selvagem para encontrar e matar Solleyder. De acordo com a lenda druídica, a Caçada Selvagem é um bando de caçadores e cães fantasmagóricos que cavalam pela noite, atacando seres malignos. A Caçada consiste em um bando de mastins fantasmagóricos latindo com olhos verdes brilhantes e sopro de chamas verdes, seguidos pelo deus chifre, o Mestre da Caçada, que monta um corcel fantasmagórico atrás de seus cães. A Caçada Selvagem frequentemente tem outros cavaleiros e seguidores fantasmagóricos que correm atrás do Mestre da Caçada, ansiosos para ajudar a capturar a presa maligna da Caçada.



Possibilidade Medonha: A Caçada Selvagem

Este bando de mastins de sombra e caçadores fantasmagóricos não é a verdadeira Caçada Selvagem de outros mundos, mas uma manifestação corrupta criada a partir das Brumas pelos Poderes Sombrios. A Caçada Selvagem pode aparecer em qualquer terra temperada em Ravenloft, mas na maioria das vezes permanece dentro ou perto do domínio de Forlorn.

Cada noite, as Brumas surgem em algum lugar dentro do Domínios do Medo e a Caçada Selvagem cavalga em busca de uma presa. A menos que a Caçada tenha outra presa para capturar (veja o Chifre do Bosque Sagrado na página 118), ela procura o ser inteligente mais próximo com uma tendência diferente do neutro puro e o caça. A crença de que a caça visa apenas seres malignos é uma falácia. Qualquer um que ouvir o uivo dos cães da Caçada Selvagem, independente da distância, deve fazer um teste de Medo (CD 10). Aqueles que foram alvejados como presas noturnas pela Caçada Selvagem devem fazer um teste de Medo (CD 25).

Todas as criaturas que virem a Caçada Selvagem após ela ter escolhido sua presa devem ter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 20) ou serão compelidas a se juntar à Caçada em sua perseguição (um efeito de compulsão). Aqueles apanhados nesta sede de sangue voltam aos seus sentidos com o amanhecer. Frequentemente, a memória dos eventos sangrentos da noite solicitará um salvamento de horror.

A Caçada Selvagem nunca tem como alvo os Lordes Negros como presas, e os Lordes Negros são imunes ao chamado para se juntar à Caçada; assim, as esperanças de Fionna de usar a Caçada Selvagem para destruir Tristen ApBlanc são inúteis. Em certos momentos, seres malignos são chamados para cavalgar com a Caçada Selvagem. Na escuridão da noite, um dos cavalos fantasmagóricos da Caçada Selvagem aparecerá para eles. Se eles aceitarem, eles passam a noite cavalgando ao lado do Mestre da Caçada, matando e se divertindo com alegria. Seres como bruxas, fadas, licantropos e todos os tipos de mortos-vivos são comumente chamados para cavalgar na Caçada Selvagem. Para ser convidado a cavalgar com a Caçada, um ser deve ter falhado em pelo menos um Teste de Poder.

A cultura Forfariana possui várias instituições únicas.

Em particular, a complexa história oral dos Forfarianos encontra um lugar singular na comunidade. Cada enclave Forfariano tem um ancião venerado, geralmente uma mulher, cujo dever é manter e transmitir a história oral do povo. Esses *tanistas* são geralmente considerados os membros mais sábios da comunidade e, portanto, os líderes comunitários confiam muito em seus conselhos. Frequentemente, o *tanista* é o líder de fato de uma comunidade Forfariana, especialmente aquelas em que os Forfarianos são uma pequena parte de um assentamento maior.

A maneira dos Forfarianos de lidar com questões de honra pessoal é diferente de qualquer outra. Forfarianos ofendidos se envolvem em um “duelo de torre”, um duelo cara-a-cara em uma *claidemh-tur*, ou torre de duelo, uma torre com um telhado plano e sem guias. Isso serve como uma arena de duelo, com os combatentes tentando derrubar uns aos outros do telhado. O amplo anel de lajes ao redor da torre garante uma resolução permanente da questão, então poucos Forfarianos se envolvem em um duelo de torre levemente.

Também são exclusivos dos Forfarianos um par de esportes que eles praticam durante os feriados solares e outros festivais. O primeiro é o arremesso de cabos, chamado *craoluasgannach* no idioma forfariano. Os competidores se revezam levantando e arremessando um tronco enorme, tentando estabelecer um recorde em altura e distância lançada. Somente o mais forte dos fortes se sobressai neste esporte, e muitos homens da Forfar consideram a destreza de arremessar um cabo de cabeleireiro um ponto de orgulho. A segunda festa Forfariana é um jogo e uma arte. *Claidheamh danns*, a dança da espada, é uma arte bela e perigosa na qual os dançarinos percorrem um corredor de “instrutores” que empunham as espadas em um padrão rítmico. Os dançarinos de espada abrem caminho entre as lâminas brilhantes, saltando e girando no ritmo da música. Este ato de tirar o fôlego e ousado também é usado no estilo de luta Forfariana. O famoso ou infame espadachim Bantur, que ajudou Van Richten contra o Crimson Arcanus e mais tarde foi vítima da maldição do médico inconsciente, era um mestre dos *claidheamh danns*. As celebrações Forfarianas também apresentam música de bardo, particularmente gaita de foles, tambores, flauta, alaúde, violino e ossos.

Todos os anos, os Forfarianos celebram feriados durante os equinócios vernal e outonal e os solstícios de verão e inverno. Nesses dias sagrados, os Forfarianos passam o dia ao ar livre, comungando com a natureza e se reunindo para grandes refeições comunitárias ao ar



livre. Aqueles Forfarianos que ainda seguem os antigos deuses recitam orações e fazem pequenas oferendas.

Em Forlorn, os solstícios e equinócios são dias importantes para os druidas, pois afirmam que somente nesses dias novas mudas brotam na floresta. Além disso, os druidas afirmam que durante esses feriados solares, as novas mudas crescem a uma taxa fantástica, saltando de sementes para mudas de mais de um metro de altura no decorrer do dia. Portanto, os druidas se dedicam nos momentos decisivos das estações para transplantar árvores recém-nascidas para a segurança dos bosques intactos. Felizmente, os goblyns são estranhamente inativos nos solstícios e equinócios, tornando os esforços dos druidas muito mais fáceis. Se essas afirmações são meramente contos de fadas ou verdades druídicas, cabe

ao meu empregador decidir; infelizmente, minha jornada me levou pela região no final do verão, então eu não pude observar esses procedimentos.

O Reino



chamar Forlorn de “reino” é exagerar demais. Na verdade, é a falta de qualquer coisa que um homem não consideraria lei ou ordem que dá à terra seu encanto único. Não há nada nesta região arruinada que eu iria tão longe a ponto de chamar uma civilização, com apenas as sociedades primitivas, sociedades semiformadas dos supracitados goblyns e druidas chegam perto. Apenas o medo e o desespero governam esta terra. Os

O Herói Forfariano

Raças: Forfarianos são quase exclusivamente humanos. Um meio-elfo ou meio-Vistani de ascendência Forfariana pode ser encontrado, mas isso seria extremamente incomum e tais indivíduos, sem dúvida, seriam evitados por seus companheiros Forfarianos.

Classes: Bardos, druidas, guerreiros, rangers e ladinos são as classes mais comuns entre os Forfarianos. Os bardos Forfarianos são altamente respeitados, não apenas pelo entretenimento que proporcionam, mas por seu papel como historiadores e contadores de histórias. Todos os Forfarianos em Forlorn são criados com a expectativa de que se tornem druidas, e esta é de longe a classe mais comum encontrada lá. Druidas também são muito respeitados pelos Forfarianos em outras terras, mas também temidos devido à natureza primitiva de seu poder. Os lutadores são prontamente aceitos, já que os Forfarianos ainda lembram de uma época em que eram temidos guerreiros defendendo um reino nas terras altas. Os Rangers são valorizados pelos Forfarianos desde o início da praga dos lobos, séculos atrás, mas aqueles que escolhem esse caminho geralmente são vistos como desejosos de morrer. Os ladinos são geralmente desprezados por confiarem na astúcia e furtividade em vez de honra e franqueza. Os bárbaros são incomuns, mas os jogadores são mais respeitados pelos Forfarianos do que pela maioria dos outros povos; os guerreiros selvagens remetem à antiga herança dos Forfarianos. Clérigos são raros, mas não desconhecidos; a maioria dos clérigos forfarianos segue o Senhor da Manhã, embora os deuses antigos tenham ressurgido recentemente. Os feiticeiros geralmente são ruivos, já que cabelos ruivos e talento para a magia parecem andar de mãos dadas entre os Forfarianos. Monges, paladinos e magos são virtualmente inexistentes.

Perícias Recomendadas: Adestrar Animais, Atuação (dança, bateria, épico, violino, harpa, flauta, narração de histórias), Blefar, Conhecimento (história, natureza), Equilíbrio, Escalar, Ofícios (ferraria, carpintaria, armeiro, tecelagem), Profissão (cervejeiro, fazendeiro, pescador, guia, ervanário, pastor, lenhador, moleiro, mineiro), Sentir Motivação, Sobrevivência, Usar Corda.

Talentos Recomendados: Prontidão, Coragem*, Fleumático*, Esquiva, Tolerância, Fortitude Maior, Corrida, Vitalidade, Rastrear, Clamor Colérico*, Foco em Arma (machado de batalha, adaga, alabarda, machado de mão, lança longa, espada longa, lança curta, machado de arremesso). Todos os druidas nativos de Forlorn têm o talento Ruivo*.

Nomes Forfarianos Masculinos: Bran, Brian, Caral, Conan, Donnach, Fionn, Garbhan, Kenneth, Kyle, Lachlan, Malcolm, Nioll, Ross, Sionn, Taran, Wallace.

Nomes Forfarianos Femininos: Agatha, Arline, Bonnie, Colina, Dona, Edana, Fenella, Fiona, Greer, Heather, Ina, Kenna, Moma, Nessa, Rhona, Una.

*Cenário de Campanha de Ravenloft.





druidas discordariam de mim, mas pouco valorizo sua superstição e misticismo.

Essa falta de qualquer autoridade central reconhecida levou alguns indivíduos desesperados a buscar refúgio nas florestas. Embora contos de horrores que assombram Forlorn sejam comuns em reinos vizinhos, para muitas pessoas eles permanecem apenas contos, e a ameaça representada por algumas histórias de fantasmas certamente parece pequena quando alguém é perseguido por ameaças mais tangíveis. Assim, bandidos e insurgentes de terras vizinhas ocasionalmente procuram iludir a justiça enfrentando os ermos de Forlorn. Muitos desses fugitivos não são vistos novamente; se eles conseguiram cruzar Forlorn e chegar a um porto seguro ou acabaram saciando a fome de goblins e lobos nunca é revelado.

Claro, mesmo onde a lei teme pisar, a economia avança com ousadia. Com a ausência de qualquer governo organizado para inibir sua ganância, os mercados e aventureiros voltaram seus olhos para o Forlorn

com a ideia de saquear a riqueza que certamente deve conter, e de fato Forlorn parece estar repleto de recursos valiosos.

A madeira é a mais prevalente. Apesar do misterioso programa de desmatamento dos goblins, a terra continua a ser dominada pela floresta, e essas vastas extensões de árvores não reclamadas são um alvo tentador para lenhadores empreendedores. Infelizmente, qualquer um que esteja realmente caminhando entre os bosques de Forlorn, como eu, verá que eles não têm tanto valor quanto parecem à distância. Muitas das árvores estão atrofiadas e apodrecendo, muitas outras secas e mortas. Árvores saudáveis podem ser encontradas, mas geralmente estão sob os cuidados e proteção dos druidas, que certamente não cooperarão com qualquer esforço para colhê-las para a madeira.

Minerais são outro recurso inexplorado de Forlorn. Como observado anteriormente, o Monte Arawn está repleta de cavernas de sal, Monte Mathonwy é conhecido por ser rico em pedras e metais valiosos, e o





Lago das Lágrimas Rubras é uma grande fonte de argila vermelha. Qualquer um que pudesse estabelecer uma operação de mineração em qualquer um desses locais certamente ficaria rico, muitos pensam, e muitos já tentaram. Imagino que os ossos de alguns ainda possam ser encontrados, se procurarmos por tempo suficiente.

Embora todos os esforços sustentados de extração de madeira e mineração em Forlorn tenham até agora sido desastrosos, sempre parece haver outro tolo na fila, convencido de que ele tem o plano perfeito para obter lucro. Os goblins, lobos e várias outras monstruosidades tornam qualquer esforço infrutífero; se fosse de outra forma, o conde Strahd certamente já o teria despedido.

Os aventureiros, é claro, precisam apenas ouvir que Forlorn se orgulha não de um, mas de dois castelos assombrados para fornecer todo o motivo de que precisam para fazer as malas, içar suas espadas e atacar cegamente nas garras do perigo. Se há de fato montes de tesouros nas masmorras do Castelo Tristenoira ou do Castelo Forfarmax, não posso confirmar nem constatar, mas os rumores sobre isso correm soltos.

Locais de Interesse



Embora Forlorn não tenha nenhuma comunidade verdadeira dentro de suas fronteiras, há muitos poucos locais dignos de nota.

Forfarmax

Localizada logo acima da fronteira Forlorn em Hazlan, a aldeia de Forfarmax é o único assentamento conhecido por ser povoado quase exclusivamente por Forfarianos. Somente neste lugar isolado pode-se observar a cultura Forfariana sem as influências mutantes dos Barovianos, Gundarakitas e Thaani. A liquidação de Forfarmax ocorreu recentemente em comparação com outros eventos na história de Forlorn. Em 688 CB, Hoder MacGranin, o filho mais novo de Fainal MacGranin, vagou pelas névoas junto com uma companhia de colonos, tendo inicialmente estabelecido um novo feudo perto das fronteiras ao norte da Marcha de Kilovin. Guiado por uma visão interior, Hoder conduziu seus seguidores até a borda das Terras Altas Desoladas. A descoberta de há muito perdido Baronato de Forfar e os castelos ancestrais ApBlanc e Forfarmax inspiraram os Forfarianos a se estabelecerem nas proximidades.

Poucas coisas dignas de nota existem em Forfarmax, exceto pelo status do vilarejo como a principal fonte de *fo mhisg*, o famoso uísque Forfariano com um sabor distinto ao infundir o purê com fumaça de turfa. Talvez seja importante notar que o atual Lorde Forfarmax é Niall MacGranin, filho de Hoder. Um homem bem educado com uma paixão pela astronomia, Niall deseja garantir o Castelo Forfarmax para si mesmo e expandir seu feudo, um objetivo que o iludiu por anos. Além disso, um clã de feiticeiros, os ApMortens, reside no Salão Haste Longa, uma área irregular e decrepita situada nos arredores do assentamento. Esta vasta família de magos tem uma reputação desagradável, apesar de serem defensores inestimáveis da Forfarmax contra goblins batedores, seu vasto estoque de sabedoria Forfariana, e sua tradição de muitos casamentos felizes na família com casamentos pródigos e dotes generosos. Pessoalmente, achei-os totalmente agradáveis.

Onde ficar em forfarmax

A única pousada da aldeia é *Dà Sgarbh*, os Dois Corvos Marinhos (quartos de boa qualidade, refeições de má qualidade). Os Dois Corvos Marinhos são um lugar surpreendentemente confortável para um assentamento tão pequeno, mas as cadeiras de couro acolhedoras, cobertores grossos, tapetes de pele e lareiras fazem um trabalho admirável em manter a umidade

Forfarmax (aldeia): Convencional; Tend LM; Limite de 100 PO; Ativos 1.720 PO; População 344; Isolado (humano 98%, outros 2%).

Figuras de Autoridade: Lord Forfarmax, Niall MacGranin, humano Ari2 / Esp2.

Personagens Importantes: Ceridwen ApNir (tanista da aldeia), humana Drd4; Dane MacGolan (campeão do cervejeiro e caber), humano Com 8 / Esp 4; Lionna ApMorten (maga e chefe do clã ApMorten), humana Mag9.





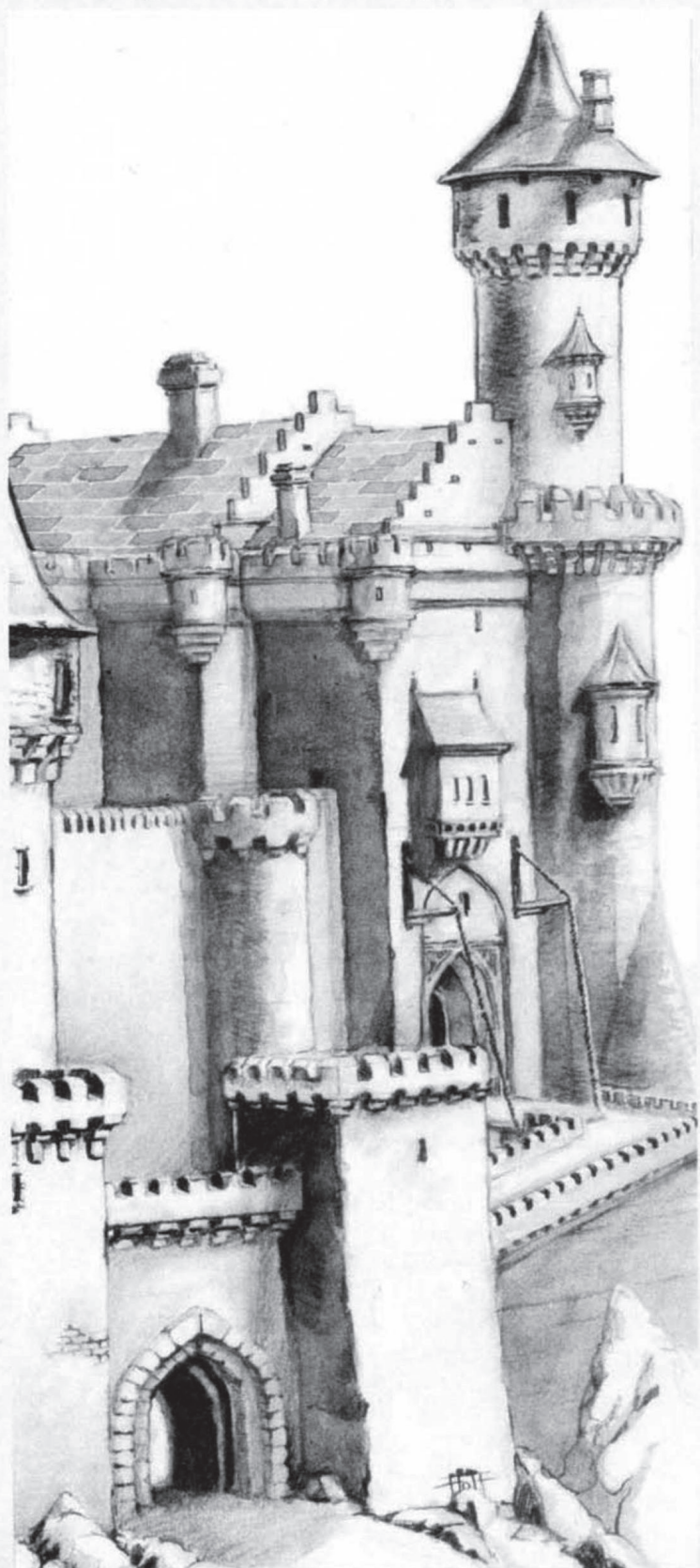
do lado de fora, assim como a cidra dura e o *fo mhisg* local. O cardápio da pousada, no entanto, é menos acolhedor, consistindo no guisado diário com pão, queijo e uma caneca de cerveja aguada três vezes ao dia.

Castelo Forfarmax

De acordo com o tanista de Forfarmax, muito antes de as Brumas revelarem Forlorn, o Clã MacFarn governou a Marcha de Kilovin do Assento do Farn no Castelo Forfarmax. Com o tempo, o Assento do Farn foi disputado entre Donal e Duncan MacFarn, irmãos gêmeos. Duncan convidou seu irmão para jantar em seu novo salão de festas. Donal veio com vinte homens, e Duncan e seus soldados mataram todos eles, lançando flechas de buracos assassinos no teto do corredor. Um ano depois, quando Duncan MacFarn e sua nova noiva entraram no salão para sua festa de casamento, a porta do salão se fechou e as pedras do chão se levantaram, voando pelo ar para destruir a vida de todos presentes. Desde aquele dia, o Castelo Forfarmax e as terras ao redor foram amaldiçoadas e envoltas em névoa. Agora, o Castelo Forfarmax é uma ruína em ruínas, mas dentro de suas paredes, os fantasmas de pedra da hospitalidade esperam.

Castelo Tristenoira

O Castelo Tristenoira é uma estrutura sombria, assomando acima das ruínas de Birnam. No pátio está o carvalho de Flora, estranhamente vital, apesar dos muitos séculos que se passaram, projetando-se como uma estaca no coração da besta que está abandonada. Esta antiga ruína é supostamente o lar dos druidas Solleyder e do "Mestre" dos goblins. Mais certamente, fantasmas e goblins assombram Tristenoira, e poucos que entram em suas paredes em ruínas o deixam. Aqueles que retornam do castelo deliram sobre espectros horríveis e afirmam que o mal dentro de seus salões se tornou tão corrosivo que o próprio tempo começou a decair.



Possibilidade Medonha: Tempo e Tristennoira

Tristennoira é o covil do Lorde Negro de Forlorn, Tristen ApBlanc. Ao longo dos séculos, os eventos trágicos e horríveis que resultaram na queda dos clãs e na condenação de Tristen produziram uma ressonância etérea de tal magnitude que Tristennoira e, em um grau menor, toda Forlorn se desvencilhou no tempo. Enquanto Tristen e aqueles ao seu redor repetem incessantemente as ações que os condenaram a todos, a ressonância é renovada noite após noite.

Os infelizes o suficiente para se aventurarem dentro das muralhas do Castelo Tristennoira logo se encontram à deriva no tempo, revisitando momentos-chave da história de Forlorn. Almas perdidas no castelo podem se ver vagando na era do Menestrel ApBlanc e sua família, a guerra entre Marc ApBlanc e os ApFittles durante o Ano da Aflição, o linchamento de Flora ApBlanc e outras vezes antes de voltar ao presente. Se aventureiros imprudentes informarem a Tristen em uma era anterior de eventos futuros, ele retém essa informação e pode tentar usá-la contra eles em eras posteriores, mas seu conhecimento sempre desaparece quando o próximo tempo gira, como um sonhador escapando de um momento de lucidez.

Essa distorção temporal não natural vai além do Castelo Tristennoira, afetando todos os seres de Forlorn também. Aqueles que habitam Forlorn logo se encontram inconscientemente repetindo suas ações. Não importa quais sejam seus esforços, os nativos de Forlorn estão condenados a sempre se tornarem parte do ciclo de repetição do tempo. Da mesma forma, os nativos de Forlorn nunca experimentaram pessoalmente as mudanças de tempo no Castelo Tristennoira.

Somente os estrangeiros podem quebrar o ciclo de miséria que assola Forlorn; apenas eles podem alterar a cadeia de eventos que conduzem de uma era distorcida para outra. Livres da ressonância etérea em que os nativos de Forlorn estão atolados, eles detêm a chave para a eventual liberdade ou queda de Tristen ApBlanc. Tristen recebeu uma lição prática desse fato quando, em 735, aventureiros de além das fronteiras de Forlorn resgataram sua filha, Brangain ApBlanc, de uma cela sem luz no passado distante, de alguma forma a contrabandeando para a liberdade.

Pensamentos finais



pesar de seus recursos naturais inexplorados, Forlorn continua sendo uma terra que deve ser evitada. Entre os elementos naturais inóspitos da terra, habitantes monstruosos e as lutas herméticas dos

druidas, os perigos de Forlorn superam em muito seus benefícios potenciais. Na verdade, a Terra das Brumas pouco sofreria se todos os seres em Forlorn fossem mortos à espada. Quanto a que tipo de ser é o coração espiritual de Forlorn, é difícil dizer. Talvez seja a sombra de Flora ApBlanc, o Solleyder dos druidas, um líder do clã goblyn, um dos muitos fantasmas do domínio, o cavalo aquático do Lago de Lágrimas Vermelhas ou alguma entidade inteiramente desconhecida. No final, imagino que pouco importe.



Relatório Quatro: Kartafass

“Por que deveria haver sempre esse medo e matança entre nós?” disseram os Lobos às Ovelhas. “Esses cães mal-intencionados têm muito a responder. Eles sempre latem sempre que nos aproximamos de você e nos atacam antes de causarmos algum mal. Se você apenas os expulsasse de seus calcanhares, logo tratados de paz e reconciliação entre nós.” As ovelhas, pobres criaturas tolas, foram facilmente enganadas e dispensaram os cães, após o que os lobos destruíram o rebanho desprotegido por sua própria vontade.

– Esopo, “Os lobos e as ovelhas”



Não muito tempo depois de me livrar da praga de Forlorn e entrar na floresta profunda e sombria de Kartakass (CÁR-ta-cass), quase tropecei no cadáver devastado de um grande veado. Eu examinei os restos esfarrapados, bem como alguns rastros que localizei por perto, e de repente percebi o quão idiota eu estava sendo. A trilha de caça que eu tinha seguido ingenuamente o dia todo era o terreno de perseguição de lobos selvagens — certamente a única criatura que vagaria tão livremente entre essas terras. A luz do sol já estava diminuindo e, quando a lua surgiu às minhas costas, foi saudada por uma orquestra — de uivos malignos. Os goblins podem ter sido deixados para trás, mas os lobos ainda me cercam. Marquei esse momento como minha introdução oficial ao Kartakass, e qualquer sensação de alívio que senti por finalmente ter saído de Forlorn se dissolveu imediatamente. Eu estava entrando nas vastas florestas que cobrem o sudoeste do Núcleo, uma região amplamente considerada sem lei e atrasada, onde a humanidade ainda vive! misericórdia do deserto.

Felizmente, logo ouvi um tipo diferente de música noturna ecoando fracamente por entre as árvores: os hinos de uma família sentando-se para um jantar humilde. Correndo em direção à fonte dessas canções, cheguei a um pequeno complexo cercado por uma paliçada de madeira.

Quando avistei o complexo, ouvi uma emoção repentina entrar no latido dos lobos — eles haviam encontrado meu rastro. Assim, foi um grande alívio quando os habitantes do complexo ouviram minhas batidas ansiosas e me permitiram compartilhar sua lareira por alguns dias. Pela primeira vez em semanas, pude desfrutar de comida adequada, uma lareira relaxante, uma cama macia e um banho quente.

Não se engane, Kartakass é um remanso ignorante moldado por uma cultura bizarramente crédula. No entanto, com o lodo de Forlorn ainda fresco em minhas botas, Kartakass forneceu apenas o rejuvenescimento de que eu precisava.

Paisagem

Kartakass fica bem no centro do Núcleo mais meridional, aninhado contra as colinas do sopé dos Balinoks. As regiões montanhosas a oeste são particularmente acidentadas; não é incomum que uma encosta desmorone em um fosso, criando pequenos desfiladeiros. Os lenhadores locais me avisaram para nunca

entrar nessas ravinas, pois os lobos conduzem suas presas até eles, encurralando-os contra os penhascos. Esses buracos muitas vezes expõem as entradas para as vastas redes de cavernas de calcário natural que crivam a terra. As cavernas que examinei eram impressionantes, grandes o suficiente para abrigar um urso, mas relatos afirmam que algumas cavernas se abrem em labirintos enormes e notáveis.

Resumo de Kartakass

Nível Cultural: Medieval (7)

Ecologia: Completa

Terreno/Clima: Florestas e colinas/Temperado

Ano de formação: 613 CB

População: 5.000

Raças: humanos 94%, homens-lobo 4%, meio-elfos 1%, outros 1%

Idiomas: Vaasi* (dialeto Kartakani), Kartakani Antigo, Balok, Sithicano

Religiões: O Coro Ancestral*, Ezra, Hala

Governo: Assentamentos independentes meritocráticos

Governante: Nenhum; meistersingers (menestrel) autônomos

Lorde Negro: Harkon Lukas

Os kartakanis dizem que, não muito tempo atrás, suas terras eram cobertas por florestas intactas. Gerações de lenhadores ávidos fizeram pouco para enfraquecer o controle da floresta na região. A maior parte da extração de madeira se concentrou nos rios que correm por Kartakass, dividindo a natureza selvagem primordial em três vastas florestas. Vales gramíneos, onde pastores cuidam de seus rebanhos, dividem essas florestas. Os vales são pontilhados por bosques menores e espalhados onde as árvores já começaram a se reafirmar.

As cicatrizes de uma extensa atividade madeireira marcam as bordas das três vastas florestas, mas se alguém mergulhar apenas algumas centenas de metros além dessa linha, a floresta ainda parece alta, escura e intocada. Apesar do espírito aventureiro dos Kartakanis e do tamanho relativamente pequeno de sua terra natal, a maioria das pessoas com quem conversei insistia que os olhos humanos nunca tinham visto o coração dessas selvas indomadas.

Viajar por qualquer uma dessas florestas rapidamente se mostra trabalhoso. Apenas caminhos estreitos que serpenteiam de um pequeno povoado a outro, bem



como trilhas selvagens enganosamente semelhantes que levam apenas a predadores à espreita, cruzam a floresta.

Numerosas ravinas aumentam a carga do viajante, escavadas no solo rochoso por riachos e riachos borbulhantes. As névoas sobem da terra à medida que o sol se põe, estabelecendo-se nas ravinas e outros lugares baixos. Pessoas que ousam viajar à noite muitas vezes desaparecem para sempre. Embora pareça provável que esses infelizes simplesmente se perdem no nevoeiro e na escuridão, os kartakanis afirmam que os lobos e outras feras astutas se escondem nas fendas nebulosas, esperando que os viajantes tolos tropecem neles.

Para uma cultura tão fantasiosa, os Kartakanis são divertidamente prosaicos quando se trata de nomear seus locais selvagens. Das três grandes florestas, *Ulvskoven* ("a Floresta dos Lobos") é a maior, estendendo-se quase ininterruptamente por toda a metade norte da região. O Floresta dos Lobos é igualmente grande na imaginação Kartakani. Praticamente despovoada pela humanidade, dizem que é o lar das maiores e mais temíveis feras de Kartakass. De acordo com a tradição, uma ampla clareira, criada quando as raízes da enorme árvore no centro da clareira sufocaram a vida de todos os seus vizinhos, marca o coração do Floresta dos Lobos. Os kartakanis chamam essa árvore morta de *Bedstefader Trae* ("Árvore do Avô") e afirmam que os grandes lobos da floresta se reúnem todas as noites sob seus galhos.

De acordo com esse conto fantasioso, qualquer pessoa corajosa o suficiente para escalar a grande árvore e escutar os lobos pode descobrir todos os seus planos secretos. Em outra versão do conto, no entanto, o Avô Árvore é na verdade um terror morto-vivo, bebedor de sangue, que cresceu tanto que se tornou permanentemente enraizado no local e deve esperar que as vítimas vaguem em suas garras. Sei em qual versão da história estou inclinado a acreditar.

Compartilho suas suspeitas, minha pequena estudiosa. Não ficaria surpreso ao descobrir que toda a lenda é invenção de Lukas, criada para eliminar aqueles cuja curiosidade supera seu bom senso.

Rodskoven ("a Redwood") escala os pés das colinas entre os dois rios Kartakass. Supostamente nomeado para a tonalidade avermelhada encontrada na casca de suas maiores árvores, alguns Kartakanis sugerem que ganhou o nome devido aos respingos de sangue frequentemente encontrados nas raízes dessas árvores. Para

lembrar meu patrono, essa floresta abriga a maior parte dos becos sem saída naturais dos quais avisei antes. Os lobos compartilham essas florestas com acampamentos de madeireiros e vários eremitas, que constroem suas cabines reforçadas no topo das colinas, onde podem ficar de olho nos vales sombreados abaixo. Poucos desses contemplativos me pareceram interessantes, mas fui informado de uma ordem monástica que vivia em uma paliçada de madeira no topo de uma grande colina perto da fronteira de Hazlan. As paredes deste complexo aparentemente não têm portão, e os habitantes vestidos supostamente vêm e vão por cavernas naturais que se abrem para as florestas circundantes. Infelizmente, os moradores com quem falei não sabiam nada sobre os monges. Pode ser que eu tenha descoberto a existência de outro enclave de Guardiões reclusos, e minha incapacidade de encontrar seu complexo me frustra infinitamente. Deve estar bem escondido.

A última, e possivelmente a menos, das grandes florestas de Kartakass é *Fekleskoven*, "a Floresta Nevoenta". A Floresta Nevoenta se estende ao longo da margem sul do Rio Musarde, separando-a da Floresta Nevoenta. O Floresta Nevoenta leva o nome da névoa onipresente que vagueia por entre suas árvores. A região é virtualmente desabitada, embora contos ocasionais falem de místicos insanos e coisas do gênero. A região é ainda mais rejeitada devido à sua proximidade com os Montes Arkalias, muitas vezes referidos como *den Livios Bakker*, os Montes Mortos.

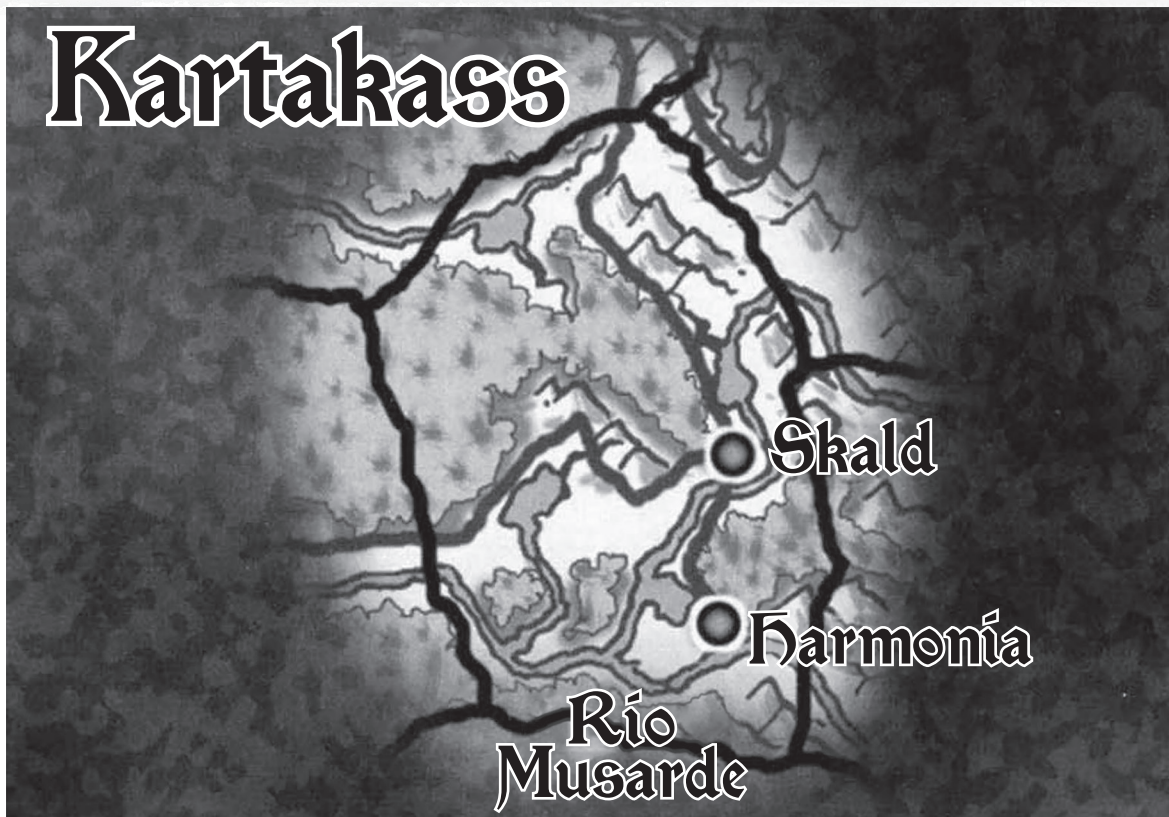
As colinas Arkalias ocupam o canto leste do extremo sul de Kartakass. Até a Grande Conjunção, esta região de Kartakass fazia fronteira com Bluetspur, e a exposição a esse reino alienígena parece ter drenado a própria vida do solo. Esta é uma região notavelmente árida, com a densa floresta de Floresta Nevoenta abruptamente dando lugar a arbustos fracos e desfiladeiros empoeirados esculpidos por tempestades em argila pálida e queimada pelo sol. Todos os Kartakanis sensatos evitam esta região, até mesmo os lobos. Diz-se que uma vez foi o lar de uma perversa amante dos mortos-vivos, supostamente as ravinas ainda são assombradas.

As cavernas nesta região mergulham a milhas insondáveis abaixo da superfície. Antes da Grande Conjunção, esses túneis supostamente abriam caminho para o coração de Bluetspur. Se isso for verdade, eles formariam uma espécie de neblina mais intrigante: eu venho chamando-o de Caminho do Verme. Independentemente da existência ou não da neblina, dizem que incontáveis horrores se arrastam por essas cavernas.





Kartakass



Sociedade Secreta: O Clã Uivante

O Clã Uivante foi fundado há uma década por uma poderosa lobisomem chamada Mãe Fúria (fêmea loup-garou da montanha natural, Clr7 do Deus Lobo, CM). Uma mulher alta com cabelo castanho com mechas prateadas prematuramente, Mãe Fúria cresceu em Verbrek, onde passou seus primeiros anos vagando pela floresta como um lobo atroz terrível. Ela tinha pouco uso para suas outras formas até que, perto de seu vigésimo ano, ela mal sobreviveu a um encontro com um bando de caçadores de lobos altamente treinados. Seu desprezo pela humanidade agora substituído pela intriga, ela abraçou seu lado humano, na esperança de utilizar as forças de todos os seus aspectos. Ela se tornou uma seguidora devotada do Deus Lobo e até começou a iniciar humanos em seu culto crescente.

Mãe Fúria logo chamou a atenção de Alfred Timothy, que estava enojado com a “perversão” dela de sua fé e temeroso de sua influência crescente. Mãe Fúria e seu culto foram forçados a fugir de Verbrek e logo se estabeleceram em Kartakass, encontrando a terra de seu agrado, apesar da antipatia dos homens-lobo nativos.

O Clã Uivante baseia-se no controle da Mãe Fúria e no amor mútuo de seus seguidores pela crueldade. Mãe Fúria recruta novos membros encontrando humanos violentos e sádicos e os afligindo com licantropia. O candidato a recrutar é solto na selva e um membro aleatório é enviado para caçá-lo. Se o recrutar sobreviver para ver o amanhecer, os cultistas o recapturam e Mãe Fúria o inicia com sua mordida. Os cultistas se envolvem em rituais de caça a cada mês, e na noite de lua cheia eles se envolvem no banquete ritual de um humano capturado. Até o momento, os cultistas tentaram evitar a atenção dos homens-lobo, mas está chegando o momento em que a Mãe Fúria começará a desejar o poder de Lukas para si mesma.

Todos os membros do Clã Uivante são loup-garou da montanha afligidos (veja os **Nativos das Trevas**) e usam mantos marrons com capuz forrados com pele de lobo. Todos compartilham um único gatilho: o som da Mãe Fúria uivando em sua forma de lobo atroz ou híbrida. Para ser afetada, sua progênie deve ouvir o uivo e estar a 1600m de sua posição.



Dois rios dividem as florestas de Kartakass, sendo que ambos se originam em Hazlan. O rio Kilovan com um curso sinuoso de sudoeste através da região montanhosa, separando Floresta dos Lobos e Redwood. Depois de passar pela cidade de Skald, continua seu caminho, alimentado por vários riachos antes de se fundir com o Musarde.

O rio Musarde flui para o oeste através do sul de Kartakass, passando pela cidade de Harmonia antes de se fundir com o Kilovan. Ambos os rios entram em Kartakass como águas brancas estreitas. Embora impróprios para qualquer tráfego fluvial verdadeiro, os madeiros usam a correnteza rápida de ambos os rios para transportar suas árvores despojadas para as fábricas em espera em Skald e Harmonia. Rio abaixo desses dois assentamentos, os rios tornam-se grandes e calmos o suficiente para permitir a maioria das formas de tráfego.

Muitas vezes esquecido, o *Morkendre* (ou “Coração Negro”) fica nas profundezas da Floresta dos Lobos, perto da fronteira com a Baróvia. Dois riachos alimentam esse lago remoto, que por sua vez forma as cabeceiras do rio Nharov. Embora o tráfego do rio possa chegar a esse lago, há poucos motivos para isso. Não há assentamentos aqui, e como um grande poço de água, os bosques ao redor do lago são especialmente traiçoeiros. Em Zeidenburg, na primavera passada, porém, encontrei um velho barqueiro que alegou ter subido o Nharov para ver o lago. Se sua história for verdadeira, as águas sufocadas de turfa do lago escondem uma criatura escamosa que tentou matar toda a sua tripulação.

Felizmente, a região mantém um punhado de rodovias verdadeiras. Eles se transformam em pântanos após as tempestades infrequentes, mas violentas de Kartakass, no entanto, e muitas vezes recebem neve durante invernos rigorosos.

A Estrada Crimson continua ao sul saindo da Baróvia, serpenteando suavemente através de Floresta dos Lobos antes de chegar ao seu final em Skald. Este longo e remoto trecho de estrada está felizmente livre de bandidos, mas apenas porque os lobos provavelmente os comeram. Uma ou duas pousadas decrépitas à beira da estrada quebram a monotonia da floresta. Os viajantes sem desejo de alimentar os lobos com seus cavalos devem usar os estábulos fortificados dessas estalagens. Não posso garantir a segurança dos convidados, entretanto; essas estalagens solitárias me parecem terrenos de caça privilegiados para o *narrulve*, sobre o qual escreverei em breve.

A Estrada para a Harmonia cobre o curto passeio de Skald a Harmonia. A viagem é curta demais para

justificar uma estalagem à beira da estrada; os viajantes que buscam chegar a uma cidade ao pôr do sol devem deixar a outra o mais cedo possível.

Por fim, o Caminho do Mercador segue para oeste de Skald a Sithicus, contornando a fronteira sul de Floresta dos Lobos. Raramente usado, não tem pousadas, embora fazendeiros e pastores povoem esparsamente as pastagens ao sul. Quando o sol se põe, a maioria dos viajantes corre para a fazenda mais próxima e pechinha o uso do celeiro.

Os edifícios Kartakani são maciços de toras de madeira com fachadas amplas, embora em Skald e Harmonia as paredes externas possam ser revestidas de estuque com suportes de madeira expostos. Ambos os estilos apresentam fileiras de janelas estreitas em arco com persianas pintadas de azul ou verde que podem ser barradas por dentro. As fachadas das casas e lojas apresentam esculturas em madeira de heróis lendários, animais ou padrões florais delicados. A maioria dos edifícios tem telhados de palha íngremes. As construções dos ricos geralmente são cobertas por telhas vermelhas ou ardósia. Em Kartakass, o apelido “redcap” é aplicado àqueles que ganharam dinheiro; os Kartakanis parecem felizmente inconscientes do terror que esse nome pode evocar nas terras do norte ao redor da Greta Sombria.

Os arredores naturais são frequentemente incorporados diretamente à arquitetura Kartakani, como uma árvore viva usada como um pilar de suporte central para o dormitório de um acampamento de madeira. O exemplo mais impressionante que encontrei foi, sem dúvida, o Crystal Club em Harmonia, esculpido diretamente em uma caverna natural de cristais cintilantes.

Nas áreas rurais, paliçadas de madeira contra os lobos notoriamente destemidos de Kartakass geralmente cercam edifícios. Os proprietários estão estáveis os animais e o gado dentro de suas casas em compartimentos separados na parte de trás. Todas as portas podem ser trancadas e, se o proprietário puder pagar, trancadas. As paredes internas costumam ser alisadas com torno e gesso, e a maioria das casas, pousadas e tavernas apresentam enormes lareiras centrais rodeadas por um estrado elevado para apresentações musicais e contação de histórias.

Todas as comunidades Kartakani são construídas em torno de um anfiteatro público para abrigar os concursos de canto anuais tão vitais para sua cultura. Nenhum povoado se compara à maravilha acústica do anfiteatro em Harmonia. Skald e Harmonia também apresentam fortificações impressionantes, incluindo altas paredes de cortina de pedra, catapultas e, em Har-



monia, um fosso forrado com espigões de ferro bruto. Os habitantes locais insistiram que os chamados opressores invidianos que uma vez governaram aqui construíram essas defesas. Os kartakanis hoje têm pouco interesse nas fortificações, mantendo-as apenas para evitar seu colapso.

flora

A flora de Kartakass é definida pelas florestas densas e altas que cobrem a região. Podem ser encontradas as raras folhas perenes, principalmente o pinheiro negro, mas predominam as madeiras nobres (faia, carvalho, freixo e bétula vermelha). Os vales gramíneos explodem com flores silvestres a cada primavera e verão. Plantas com raízes bulbosas, como beterraba e rabanete, prosperam no solo rico e preto.

Kartakanis cantam os louvores de uma planta acima de todas as outras: *meekulbern*, uma planta inconstante que prospera em alguns pontos enquanto se recusa a criar raízes a apenas alguns passos de distância. Quando a planta floresce, suas vinhas estreitas se agarram a cada pedaço de madeira ao alcance. Várias vezes por ano, essas vinhas produzem algumas flores pequenas, com um odor adocicado doentio e numerosos cachos de frutos vermelhos. Essas bagas são destiladas em uma bebida fermentada forte e amarga chamada *meekulbrau*. *Meekulbrau* supostamente relaxa a garganta e acalma os nervos, melhorando a voz cantada do bebedor. Os kartakanis admitem que *meekulbrau* é um gosto adquirido. *Meekulbrau* é muito procurado pela elite Kartakani e pelos ricos menestréis em todo o Núcleo. Como tal, uma única garrafa de boa safra pode render até 400 PO.

Descobri outra planta quando entrei nas colinas Arkalias. Apenas uma planta ainda prosperava naquele terreno baldio, uma pequena erva com flores azuis e brancas claras. Parecia ser algum ramo da maldição dos lobos, mas os moradores locais chamam de *nightblight*. Eles afirmam que os lobos são repelidos por seu fedor, que só eles podem detectar. Se for verdade, esta planta explicaria como as Colinas Mortas podem permanecer tão abençoadamente livres de lobos. Infelizmente, minhas próprias tentativas de cultivar a peste noturna foram inúteis. A potência da flor murcha rapidamente depois de colhida, e todas as tentativas de transplantar uma amostra falharam.

Meekulbern e Peste Noturna

Meekulbern: As videiras *Meekulbern* germinam apenas em solo que foi encharcado com o sangue vital de um humanoide massacrado por homens-lobo. Assim, eles tendem a crescer em grupos nos campos de matança dessas criaturas. Um frasco de bebida *meekulbrau* ingerida fornece um bônus de competência de +1 para testes de Atuação Vocal realizados por uma hora. *Meekulbrau* também mancha os lábios, dentes e qualquer coisa que toque em um vermelho profundo por aproximadamente o mesmo período de tempo, após o qual a mancha fica marrom e descama. Homens-lobo pegos com sangue nos lábios costumam citar *meekulbrau* como desculpa.

Peste Noturna: Esta forma estranha de maldição dos lobos repele todos os lobos e criaturas semelhantes a lobos, incluindo lobos atroz, worgs, lobos de inverno, licantropos com formas semelhantes a lobos, como lobisomens e homens-lobo, muitos vampiros e até mesmo conjuradores e metamorfos. Para qualquer uma das criaturas acima, a peste noturna carrega um fedor opressor. Essas criaturas devem ser bem-sucedidas em um teste de Fortitude (CD 30) para se aproximarem até 9m da floração. Peste Noturna é inodoro para todas as outras criaturas. Peste Noturna se recusa a crescer em qualquer lugar, exceto nas Colinas Arkalias e, se colhida, a CD para resistir ao seu fedor cai em -2 a cada dia que passa.

fauna

As regiões temperadas são o lar de todos os tipos de criaturas, de ratos do campo a texugos, veados e ursos. Os javalis são comuns e um alimento básico na dieta dos lobos destemidos que realmente possuem essas florestas. Eles são conhecidos por perseguir carruagens pela Estrada Crimson. Em comunidades sem barricadas, eles perambulam pelas ruas à noite. A cada ano, algumas pessoas são arrastadas, embora essas vítimas geralmente sejam crianças, enfermos ou viajantes.

A lenda de Kartakani conta que nas profundezas da floresta, nas regiões indomadas, os animais ficam anormalmente grandes e poderosos. Os Kartakanis chamam esse medo de algumas criaturas de "animais avós", um aspecto de seus mitos de criação que se perdem no presente.

Esta criatura "avô" soa suspeitamente como animais atroz e embelezados pelos medos dos camponeses.





As três espécies mais comuns são o avô javali, o avô coruja e, é claro, o avô lobo. Posso confirmar que essas criaturas existem. Enquanto explorava Floresta dos Lobos, examinei o cadáver esfarrapado de um javali do tamanho de uma carroça. A julgar pelas marcas de mordida, o enorme porco foi morto por vários caninos, cada um deles com pelo menos 2,5 metros de comprimento.

Dos animais avós, o lobo avô cruel e astuto representa a única ameaça verdadeira. As corujas raramente são vistas, embora eu tenha ouvido histórias ocasionais de grandes corujas que desceram do céu noturno para agarrar um cordeiro, uma criança ou um halfling. Os javalis podem ser extremamente perigosos quando provocados, mas preferem se isolar nas profundezas da mata, onde usam as presas para arrancar as árvores e pegar fungos. Os lenhadores kartakanis gostam de caçar esses horrores com presas por esporte, levando o máximo possível da carne de javali morto para seus acampamentos para se envolverem em banquetes ruidosos. Como acontece com seus parentes menores, os lobos avós também atacam esses javalis enormes.

Os bardos kartakanis usam essas criaturas míticas como personagens de seus *mora*, ou contos morais, dos quais falarei em detalhes posteriormente. Três personagens são particularmente proeminentes nesses contos antigos. No centro das lendas de Kartakani está

Bedstefader Ulv, ou Avô Lobo, um trapaceiro e anti-herói cujo apetite insaciável sempre o leva a problemas, mas cujo imenso carisma e astúcia cruel geralmente o ajudam. Ele pode assumir qualquer forma e suas canções podem encantar as próprias florestas. Os contos do avô Lobo invariavelmente mencionam sua natureza “inconstante e avarenta”, e suas desventuras falam sobre o destino de pessoas enganadoras e hedonistas, bem como de predadores nos reinos humano e natural.

Bedstefader Rad (Avô Javali) é a presa perene do Avô Lobo. O Avô Javali é uma fera teimosa, letárgica e estúpida, mas quando é provocado, ele se enfurece como uma tempestade. Muitos contos usam o avô javali para alertar contra provocar problemas desnecessários.

Bedstefader Ugle (Avô Coruja) vê tudo de sua posição elevada, mas raramente intervém no mundo abaixo dele. Quando a Coruja se digna a descer para ajudar Lobo ou Javali, é inevitável que ele esteja manipulando todos os envolvidos para alcançar seus próprios fins. Curiosamente, descobri que os kartakanis falam do avô coruja virtualmente nos mesmos termos que muitas vezes ouvi para descrever os Vistani.

Relatórios confiáveis indicam que kobolds e goblins frequentemente migram através da Floresta dos Lobos, usando as cavernas naturais como seus covis. Criaturas inchadas e parecidas com aranhas tecem teias enormes





entre as árvores da Floresta da Névoa. A estátua estranha ocasional encontrada na floresta dá crédito a contos de cockatrices, embora eu acredite que a cockatrice empalhada em exibição no Taverna Fireside Feeshka de Skald seja uma falsificação muito boa.

Finalmente chego ao *narrulve*, ou “lobo trapaceiro”. Temíveis criaturas míticas, eles são considerados lobos metamorfoseados que podem assumir formas humanas agradáveis para se moverem entre suas presas. Muitas pessoas acreditam que o *narrulve* em forma humana pode ser detectado apenas por suas tranças escuras, e meu cabelo negro fez pouco para me ajudar a ganhar a confiança dos habitantes locais.

A princípio, presumi que as lendas da *narrulve* se referiam a lobisomens, mas o povo que entrevistei enfatizou que se tratava de um horror distintamente diferente, uma espécie de metamorfo animalesco que van Richten uma vez chamou prosaicamente de “lobisomem”. Em algumas semanas, me senti pronto para experimentar. Durante uma visita a um acampamento madeireiro em Redwood, expressei meu interesse em procurar o covil de um desses “homem-lobo”. Os madeireiros zombaram, mas eu mostrei a eles as balas de prata para meu fecho de pressão e assegurei-lhes que estaria pronto para qualquer problema. Isso pareceu divertir um jovem lenhador chamado Jainos, que se ofereceu para ser meu guia.

Nós dois nos aventuramos sozinhos na floresta densa e Jainos me levou a um desfiladeiro. O beco sem saída estava cheio de ossos e sufocado por vinhas mekulbern. Quando perguntei a Jainos se eu encontraria meu lobisomem aqui, ele apenas riu e me disse: “Você deveria usar sua prata agora, por todo o bem que ela fará a você.” Com isso, ele começou a cantar em uma voz lúgubre e sinistra que ameaçava me embalar para dormir, e ao fazê-lo, ele se transformou na forma alta e desengonçada do que só posso descrever como um goblin lobo.

Duvido que Jainos esperasse que eu resistisse os efeitos de sua canção letárgica, e ele pareceu muito surpreso quando ignorei minhas pistolas e o paralisei com uma magia. Com o monstro indefeso, desenrolei meu kit de dissecação e comeci a trabalhar. Meu tempo era limitado, mas antes de ser forçado a matar a criatura, aprendi muito sobre suas fraquezas. Os Homens-lobo não têm nada a temer da prata, mas uma lâmina de ferro frio supera nitidamente suas defesas sobrenaturais. Eu também fui capaz de desmascarar a crença Kartakani comum de que homens-lobo em forma humana ainda usam sua pele sob a pele.

Pelo conhecimento que coletei, homens-lobo parecem ser metamorfos talentosos, capazes de assumir quase qualquer forma humanoide, mesmo no que diz respeito a mudar de gênero. Homens-lobo podem adaptar sua aparência para parecer mais atraente para suas vítimas pretendidas, mas felizmente eles não podem imitar indivíduos específicos. Essa humanidade é apenas uma fachada, no entanto. Homens-lobo gostam de se envolver com os prazeres que a humanidade pode lhes dar, mas eles estão realmente em casa apenas na natureza. Com base na observância de características físicas e comportamentais específicas, estimo que Kartakass pode ser o lar de até duzentos desses “lobos trapaceiros”, poucos dos quais vivem em assentamentos humanos. Por outro lado, acredito que até metade dos lenhadores que labutam nas florestas Kartakani podem ser totalmente desumanos.

Animais Locais e Horrores Nativos

Vida Selvagem: Todos os animais estão sob a influência de Lukas. ND 1/8 — *rato*, ND 1/6 — *macaco*, ND 1/4 — *gato*, *coruja*, *pônei*, *doninha*, ND 1/5 — *cão*, *falcão*, *cobra*, *vibora* (Miúda); ND 1/2 — *texugo*, *águia*, ND 1 — *cavalo*, *pesado*, *cavalo*, *leve*, *mastim**, *mula*, *lobo*, ND 2 — *urso*, *marrom*, *javali*, *texugo atroz*, ND 4 — *urso*, *preto*.

Monstros: ND 1/6 — *kobold*; ND 1/4 — *goblin*; ND 1/3 — *rato atroz*, *doninha atroz*, *gremishka**; ND 1 — *bakna rakna**, *javali navalha**, *quevari**; ND 2 — *texugo atroz*, *ogro*; *worg*; ND 3 — *vinha assassina*; *baobhan sith**, *coctriz*; *lobo atroz*, *afogados**, *coruja gigante*; *licantropo*, *lobisomem*; ND 4 — *javali atroz*, *ettercap*; *mímico*; *homem-lobo**; ND 5 — *licantropo*, *loup-garou da montanha*; *lobo das estepes*; ND 6 — *troll assombrado**; ND 7 — *fantasma*; *homem-lobo*, *maior**; ND 8 — *ente assombrado**; ND 9 — *ente zumbi**; ND 10 — *matalépida**.

História



O povo Kartakani não diferencia entre mito, lenda e fato histórico. Eles narram suas vidas na forma de canções e contos de bardos, ambos altamente alegóricos e escritos com um olho para o dramático. Quando me voltei para fontes contemporâneas para estudar eventos passados, meramente troquei os rumores de hoje pelas fofocas das gerações anteriores. Quando entrevistei o cantor Harkon Lukas de Skald, perguntei a ele como ele não conseguia achar a natureza amorfa da história do Kartakani enlouquecedora.

“O que importa na história?” foi sua resposta para mim. Ele continuou: “O que está feito está feito. Uma





vez que uma ação flui para o passado, ela nos afeta hoje apenas da maneira como é lembrada. Muitos eventos que nunca aconteceram continuam a nos moldar hoje, e muitos eventos que aconteceram há muito foram esquecidos. Que poder tem *fato* em face do *significado*!”

Portanto, devo advertir meu patrono de que não posso garantir a autenticidade do seguinte relato. Quando possível, tentei solidificar os fatos comparando a tradição oral com os únicos registros Kartakani confiáveis que pude encontrar: os livros de contabilidade mantidos por comerciantes e tesoureiros da cidade. Uma análise cuidadosa pode encontrar muitas pistas reveladoras escondidas nessas colunas secas de somas e débitos.

A “história” de Kartakani começa no reino atemporal do mito da criação. Os kartacanos falam dos “primeiros dias”, quando o sol nasce das brumas para revelar uma floresta escura e sem fim. A humanidade ainda não existia, e as bestas que vagavam por aquelas florestas tornaram-se enormes e sábias. O avô Lobo era o mestre da floresta escura e passava os dias caçando o avô Javali. Então, de acordo com a lenda, os lobos simplesmente entraram em um prado e descobriram os humanos já lá.

Os kartakanis afirmam que seus ancestrais viveram por incontáveis eras como simples agricultores e pastores, aprendendo música com os sons da natureza. Eles não podiam viver em comunhão com a natureza — as feras primitivas eram muito poderosas e ressentidas com a intrusão humana para isso; em vez disso, eles aprenderam a respeitar a natureza e logo a maioria dos animais os deixou em paz. A humanidade e o avô Lobo logo se tornaram inimigos, pois ambos caçavam tudo o mais nas florestas escuras, e cada um era a única criatura que não temia o outro.

Por mais nebulosos que sejam esses mitos da criação, os kartakanis contam que a era chegou ao fim há cerca de 250 anos, quando exércitos de uma nova tribo humana invadiram e conquistaram os simples Kartakanis. Hoje, os Kartakanis alegam que esses invasores vieram da Invidía e, portanto, chamam o século que se segue à Ocupação invidianos. De acordo com a tradição Kartakani, os Invidianos eram engenheiros talentosos que ergueram grandes paredes ao redor de seus assentamentos para impedir a entrada dos lobos devastadores. Os Invidianos não eram mais gentis do que o avô Lobo tinha sido, no entanto, e oprimiram brutalmente os Kartakanis nativos, forçando-os a trabalhar como escravos e servos. O coração do controle invidianos era Dargacht Keep, uma cidadela escura de pedra e madeira da qual a cidade de Skald cresceria.

Eu não acredito nesta história. Enquanto alguém construiu as extensas fortificações que protegem Skald e Harmonia, duvido que os Invidianos estivessem envolvidos. Até onde sei, o reino de Invidía emergiu das Brumas em 603 CB, uma mera década antes do próprio Kartakass aparecer, e os dois reinos nunca compartilharam uma fronteira. Canções esfarrapadas escritas perto da hora do evento nunca identificam especificamente os ocupantes, em vez disso, costumam chamá-los de “Homens das Trevas”.

Ao que tudo indica, porém, a ocupação terminou de maneira bastante espetacular em 613 CB, no evento seminal que marcou o surgimento do reino: a queda da Fortaleza Dargacht. De acordo com contos, soldados invidianos capturaram um menestrel na floresta e o arrastaram para a fortaleza para executá-lo por sedição. Os Invidianos regularmente flexionavam seu poder conduzindo execuções públicas brutais em benefício dos Kartakanis aterrorizados, cuja presença era obrigatória. O homem capturado foi o bardo Harkon Lukas — sim, aparentemente aquele — e seus captores cometeram o erro fatal de permitir que ele pronunciasse suas “palavras finais” para a multidão.

Em vez de implorar por sua vida, Lukas fez um discurso de tal poder impressionante que o povo humilde de Skald se levantou como um só para derrubar seus opressores desprezados. No final da noite, Dargacht Keep desmoronava em chamas e todo o controle invidianos sobre Skald havia sido quebrado. A revolta se espalhou para o resto de Kartakass como um incêndio, e em poucos dias a destruída ocupação invidianos foi forçada a se retirar para o deserto.

A queda da Fortaleza Dargacht cria um drama constrangedor, e encontrei relatos confiáveis o suficiente tanto em Kartakass quanto na Baróvia para garantir que ela realmente existisse. A história deixa um enigma convincente, entretanto: Harkon Lukas. Os bardos que seguem sua descrição exata têm sido uma parte importante da cultura Kartakani desde o levante. Se este Lukas é um homem, ele deve ter quase duzentos anos. Quando apresentei a questão a vários Kartakanis, a maioria supôs que “Harkon Lukas” é ele próprio um arquétipo lendário como o Avô Lobo, e uma série de bardos adotou sua persona ao longo das décadas para construir sua reputação. Quando se questionou, Lukas apenas sorriu e brincou que sua reputação o precede consideravelmente. Isso não fez nada para amenizar minhas suspeitas. Será que esse menestrel pessoal é o terrível senhor no coração do reino? Quando Kartakass apareceu pela primeira vez, tinha três vizinhos:



Gundarak a noroeste, Forlorn a nordeste e Bluetspur a leste. Felizmente, todos os três ignoraram amplamente seu novo companheiro. A fronteira das brumas abraçava Kartakass ao sul e oeste; Sithicus não se juntaria à fronteira Kartakani por mais de um século, e Hazlan não faria fronteira com Kartakass até depois da Grande Conjunção.

O restante do século sétimo seria relativamente tranquilo para o jovem reino, à medida que os Kartakanis recém-libertados solidificaram sua nova cultura. Isso não quer dizer que nada tenha acontecido, mas nada disso aparentemente teve qualquer efeito duradouro neste reino rústico. O evento mais significativo do século foi um renascimento religioso que varreu brevemente a região nos anos 650. O único remanescente desta fantasia passageira, o culto do Coro Ancestral, afundou na obscuridade, mantido vivo por oitenta anos em um templo dilapidado por um punhado de seguidores até seu recente renascimento.

Com o advento do século atual, Kartakass atraiu a atenção de potências estrangeiras cobiçosas. Após sua desastrosa Campanha do Homem Morto, Vlad Drakov tentou estabelecer uma série de “enclaves comerciais” da Falkóvnia em países em todo o Núcleo conhecidos por terem governos centrais fracos ou inexistentes. Esses “enclaves” são governados como pequenas extensões do território da Falkóvnia, e o programa provou ser moderadamente bem-sucedido. Quando Drakov tentou estabelecer um enclave em Kartakass durante a década de 710, entretanto, ele fracassou completamente. Os cida-

ãos de Skald e depois de Harmonia se levantaram por sua vez para expulsar seu “diplomata”. A última tentativa de Drakov veio em 709, quando ele ordenou que um forte de paliçada fosse construído ao longo da Estrada Escarlate, destinado a ser um ponto de estrangulamento através do qual ele pudesse controlar a passagem de todo o comércio de e para Kartakass. Conforme a história continua, poucas semanas após a conclusão do forte, um portão menor foi “acidentalmente” deixado aberto durante a noite. Os lobos invadiram e massacraram os soldados em suas camas. Hoje, o forte está abandonado e coberto de vegetação.

Uma segunda tentativa de roubar o poder de Kartakani veio em 736 CA: a Conspiração Gundarakita. Os detalhes permanecem obscuros mesmo vinte anos depois, mas a versão comum sustenta que o Duque Gundar ordenou a um de seus servos, Dr. Henrik Dominiani, para conquistar Kartakass com o uso de um artefato amaldiçoado capaz de criar um exército monstruoso. Dominiani seduziu uma jovem mulher Kartakani proeminente chamada Akriel de Skald (amplamente rumores de ser um dos filhos ilegítimos de Lukas). Dominiani e Akriel conspiraram para assassinar Harkon Lukas, que na época era apenas um bardo popular. A opinião popular afirma que os conspiradores esperavam quebrar a vontade dos Kartakanis abatendo uma das figuras mais queridas do país. Felizmente, um bando de heróis frustrou o plano maligno e forçou os conspiradores a fugir para o exílio.





O plano de assassinato não tem nenhum sentido tático, a menos que o bardo Lukas esconda muito mais poder do que revela. O caso de Lukas ser o terrível senhor à medida que o coração do reino cresce. Tiranos estrangeiros não são os únicos a cobiçar Kartakass. Zhone Clieous reinou como Meistersinger (Menestrel) de Harmonia por vinte anos, de 717 a 737 CB. Perto do final de seu reinado, é amplamente aceito que ele planejou maneiras de expandir seu controle para todos os Kartakass. No entanto, no fatídico concurso de meistersinger de Harmonia em 737 CB, o Meistersinger Clieous enfrentou um arcano candidato: um bardo mascarado com uma gloriosa voz cantante que se autodenominava apenas Coração Dividido. Coração Dividido perdeu misteriosamente sua voz na rodada final e crucial da competição; se este destino cruel não tivesse acontecido com ele, acredita-se que ele teria ganhado o título de meistersinger. Na própria noite da vitória de Clieous, o orfanato de Harmonia foi totalmente destruído pelo fogo.

Uma semana depois, quando Meistersinger Clieous subiu ao palco no anfiteatro de Harmonia para seu discurso público semanal, o desprezado Sundered Heart voltou e revelou uma lista de crimes de Clieous. Sundered Heart era um órfão local chamado Casimir. Zhone matou a mãe de Casimir anos antes e incendiou o orfanato para silenciar seu inimigo vingativo. Então, juram todas as testemunhas, Casimir atacou Clieous e revelou seu segredo mais terrível: o meistersinger era um lobisomem monstruoso. Casimir perseguiu o monstruoso Clieous até o Crystal Club e ali destruiu sozinho a fera.

Como o primeiro vice-campeão no concurso de canto, Casimir se declarou o cantor de direito, sua reivindicação reforçada pelo apoio do próprio Harkon Lukas, o que é chocante. O Meistersinger Casimir governou Harmonia por quase um ano. Ele provou ser um governante caprichoso e abertamente desdenhoso dos cidadãos mais ricos de Harmonia. Durante seu reinado, seu ato mais significativo reviveu o frágil culto do Coro Ancestral, declarando-o a religião oficial de Harmonia.

Antes que o ano acabasse, entretanto, Meistersinger Casimir foi publicamente exposto como um homem-fera. O relato mais comum afirma que Clieous afligiu Casimir com licantrópia durante seu confronto final e que o comportamento cada vez mais errático de Casimir mascarou sua queda na corrupção. Casimir foi forçado a fugir. A maioria dos relatos afirma que ele morreu logo depois, mas alguns dizem que ele perambula pela selva até hoje.

As repercussões de dois meistersingers monstruosos em tantos anos abalaram Harmonia. Eldon Comistev foi nomeado o meistersinger interino. Um comerciante de sucesso, Meistersinger Comistev teve um reinado curto e conturbado. Em 741 CB, Eliska Vokrona conquistou o cargo dele e, nos anos que se seguiram, fez muito para restaurar a glória manchada de Harmonia.

O projeto favorito de Casimir, o culto do Coro Ancestral, conseguiu sobreviver, mas também sofreu um passado conturbado. O primeiro sumo sacerdote da igreja estatal foi assassinado logo após o início das reformas do templo. O sucessor do padre idoso, um órfão chamado Thoris era bastante devoto, mas pouco mais do que um menino. Após a aparente morte de seu amigo Casimir, Thoris se jogou dos penhascos, suas palavras finais e desesperadoras sendo: “Os anjos têm presas.”

Luther Bedarik reinou como o meistersinger de Skald por uma década inteira, de 733 a 743 CB. Ele ganhou o cargo em grande parte devido ao apoio público de Harkon Lukas e, em alguns círculos, havia rumores de que ele era um dos fantoches de Harkon. Ao longo dos anos, muitas pessoas notaram que o poder parecia gerar uma verdadeira ambição no coração do Meistersinger Bedarik, e seu relacionamento público com Lukas visivelmente azedou; aparentemente, a marionete queria cortar seus fios.

No outono de 742 CB, Lutero escreveu e executou publicamente uma balada original – executada em um estilo local semelhante a uma ópera de um homem só – que se provou extremamente controversa. A tragédia épica de Berdarik, A Coroa sem Alma, contava a história de um idoso Avô Lobo que viveu como uma narrativa entre a humanidade por tanto tempo que foi contaminado por sonhos humanos de poder. O Avô Lobo planeja conquistar a humanidade inteiramente, mas ele não enxerga o fato de ter envenenado dois de seus próprios filhotes com uma ambição distorcida. Primeiro, a filha do Avô Lobo conspira com o Homem Morto para roubar o poder de seu pai. No ato seguinte, o Avô Lobo coloca seu filho em uma posição de poder sobre os humanos, mas a criança malévola simplesmente usa toda sua força para golpear seu pai.

Os temas da balada são antigos, mas na apresentação tornou-se óbvio que o Avô Lobo de Berdarik era uma versão mal disfarçada do próprio Harkon Lukas; os dois filhotes traiçoeiros eram Akriel e Casimir. A mensagem escandalosa da balada era clara: Berdarik estava alegando que os três eram lobos trapaceiros.



A indignação resultante motivou Harkon Lukas a entrar no próximo concurso de cantores no verão de 743 CB. Ele ganhou o concurso com folga e restaurou sua reputação. Humilhado, Luther Berdarik se retirou inteiramente da vida pública, não visto desde a noite da vitória de Lukas.

Tendo derrubado os governantes de Skald quase um século e meio antes, Harkon Lukas finalmente reivindicou o trono para si. O Meistersigner Lukas tem defendido com sucesso o título desde então, mas os rumores atuais dizem que ele faz isso puramente por um senso de territorialidade.

População

Os kartakanis constituem uma etnia homogênea que afirma ter residido na região desde o início dos tempos. Kartakanis são pessoas esguias e graciosas, abençoadas com membros longos e traços angulares e bonitos. Tanto homens quanto mulheres tendem a ser altos e esculpturais, e a maioria possui o tipo de voz rica e melodiosa geralmente atribuída a anjos ou sereias. A pele Kartakani é geralmente clara e leitosa, às vezes pontilhada por algumas sardas castanhas espalhadas. Seus olhos são quase sempre de um tom impressionante de azul-violeta, embora olhos de azul puro ou violeta apareçam em raras ocasiões. Cabelo louro ondulado é a norma, mas às vezes uma criança nasce com cabelo castanho escuro ou preto. As morenas são amplamente consideradas como tendo naturezas taciturnas (anteriormente, observei a crença comum dos Kartakani de que a narrativa invariavelmente apresenta tranças negras na forma humanoide). Os homens têm cabelos compridos e rebeldes, muitas vezes deixando-os crescer até os ombros, e preferem cavanhaques bem aparados e bigodes longos e cheios. As mulheres frequentemente permitem que seus cabelos caiam até a cintura e, como os homens, permitem que cresçam indomáveis.

Os kartakanis se vestem para chamar a atenção, preferindo roupas confortáveis, mas elegantes. Homens e mulheres usam camisas e calças desgrenhadas, as últimas enfiadas em botas de montaria pretas de cano alto — quer o indivíduo pudesse ou não pagar um cavalo. As mulheres tendem a usar coletes curtos sobre as blusas, enquanto os homens preferem casacos completos com punhos largos nas mangas. As mulheres usam batas e vestidos apenas em ocasiões altamente formais. À medida que o verão esfria para o inverno, os kartakanis costumam adicionar meias-capas a seus trajes, passando para mantos longos e forrados de pele quando a neve

cai. Chapéus de abas largas são populares entre os homens o ano todo, principalmente entre os homens da floresta e viajantes. Uma longa pluma é considerada especialmente vistosa, principalmente se arrancada de uma coruja avô.

Ricos e pobres se vestem em cores vibrantes. Tintos brilhantes, amarelos e azuis são os mais populares, seguidos por tons como bordô, dourado e turquesa. Bordados delicados são frequentemente usados para decoração, e tecidos élficos elegantes e ajustados são muito procurados nas raras ocasiões em que uma remessa chega de Sithicus. As joias são usadas com moderação; o brilho de um único anel ou brinco é considerado o mais atraente. Outros adornos geralmente assumem a forma de acessórios preciosos, como botões de prata ou ouro, fivelas ou fechos.

O idioma dominante do Kartakass é o Vaasi, mas os Kartakanis assimilaram uma grande parte do idioma élfico de seus vizinhos ocidentais, resultando em um dialeto distinto com uma cadência lírica que soa melhor quando cantada. Disse-me que os sithicanos

Cartilha de Linguagem

Tendo já experimentado o básico do idioma Vaasi em meu relatório Hazlan, aqui eu amplio esse vocabulário. O dialeto Kartakani incorpora muitos sinônimos, e os Kartakanis normalmente usam qualquer palavra que produza o efeito mais melodioso.

Vaasi

menneskene: homem
kvinde: mulher
barn: criança
liv: vida
endeligt: morte
elske, have kaer: amor
musik, noder, tonlist: música
tommer: madeira

Antigo Kartakani

pozdrav: saudações
z bogom: adeus
o: sim
ne: não
pomoct!: ajuda!
poctde stran!: vá embora!
lubezn: amor
loviti volkove: lobo
glasba: música





muitas vezes conseguem entender a essência das palavras de um Kartakani. Também descobri que a maioria dos mercadores conhece pelo menos casualmente Luktar e Balok.

Kartakass também possui sua própria linguagem inteiramente distinta, conhecida como Antigo Kartakani. Este idioma difícil era aparentemente a língua comum dos Kartakanis antes da Ocupação, embora hoje esteja quase extinta, falada apenas pelos idosos ou para adicionar um ar de dignidade aos negócios formais. Em certo sentido, tornou-se a linguagem dos segredos.

A maioria dos Kartakanis vive na pobreza, mas afirmam estar contentes e têm um orgulho feroz das liberdades que sua terra natal lhes proporciona. A cultura Kartakani é notavelmente igualitária e incorpora recreação regular, e essas pessoas parecem não temer nada além dos lobos. Todos os kartakanis são homens livres e a maioria se sustenta como fazendeiros, pastores ou madeireiros; artesãos ficam próximos aos assentamentos maiores.

Casais jovens frequentemente se casam por amor, embora muitos admitam certa pressão para “trocar”, melhorando sua própria posição social ao se casar em uma família com melhor posicionamento. Devido a esse oportunismo social, é comum que os pais estabeleçam “trabalhos” nupciais que o pretendente deve cumprir antes de conceder a bênção do casamento. A natureza dessas tarefas varia tanto quanto as famílias que as emitem. Algumas famílias simplesmente exigem dotes, mas outros pretendentes foram obrigados a trabalhar na fazenda dos pais por uma temporada, completar o treinamento em um salão de bardo ou, em um caso, simplesmente viajar ao exterior por um ano. Apesar dessa aparente variedade, noto que todos esses “trabalhos” inevitavelmente se resumem ao fato de o pretendente provar seu valor, uma situação pela qual atualmente simpatizo.

Não se precipite em se considerar digna de meu respeito, pequena estúdiola. Seu trabalho está longe de estar completo.

Os casais geralmente se casam entre o final da adolescência e os vinte e poucos anos. Casais urbanos sofisticados tendem a ter famílias pequenas, enquanto os casais em regiões agrícolas produzem tantos filhos quanto podem sustentar. A medicina não é melhor em Kartakass do que na Baróvia, então as taxas de mortalidade infantil permanecem altas. A mortalidade infantil geralmente continua sendo fruto de uma doença, mas

assim que uma criança aprende a andar, as chances mudam consideravelmente em favor de sua condenação vir na forma de uma fera faminta. O divórcio e o novo casamento são permitidos, mas são considerados levemente escandalosos.

Kartakass não possui uma verdadeira escolaridade formal. Os pais ensinam a seus filhos os rudimentos da alfabetização em Vaasi e notação musical. O cantor da comunidade fornece a educação moral e ética da criança por meio de recitais de canções divinas chamadas de mora (veja abaixo). O único sistema educacional estruturado que consegui encontrar foram as salas bárdicas de Harmonia e Skald. Essas salas admitem crianças de até dez anos, mas apenas se a criança possuir um talento vocal notável e os pais da criança puderem pagar as mensalidades anuais. Essas salas fornecem uma educação razoavelmente completa que pode durar até dez anos, mas o foco permanece na criação de artistas talentosos, não filósofos.

O solo de Kartakass é extremamente fértil, então mesmo os plebeus pobres tendem a comer muito bem. Os bulbos vermelho-escuros e as folhas verdes das beterrabas grandes da região são um alimento básico da dieta Kartakani, sejam assados, grelhados, em conserva, gelatinosos ou glaceados com mel. Uma receita popular é o *borscht*, uma sopa espessa que combina beterraba com repolho, maçã, cebola e melaço. Kartakanis geralmente complementam sua dieta com cabra ou carne; pratos com leite, peixe, ovos e aves; e torta, pão de massa azeda. Vinho local, cerveja ou cidra de maçã dura acompanham a maioria das refeições. Os kartakanis normalmente experimentam o meekulbrau apenas como uma iguaria rara.

Pessoas com mais recursos geralmente temperam suas refeições com cordeiro, boi ou porco, geralmente servidos como bifés grossos ou linguças picantes. Mesmo aqueles de posição inferior geralmente podem pagar esses alimentos mais pesados como um deleite ocasional. Os doces geralmente vêm na forma de pão de gengibre crocante ou tortas de avelã.

O traço cultural definidor dos Kartakanis é seu amor sem limites pela música e pelas histórias, que forma o núcleo de suas filosofias místicas. Os povoados kartakanis ressoam com música e geralmente são ouvidos antes de serem vistos. Esta música é chamada de mora, um corpo em constante expansão de canções divinas escritas pelos venerados ancestrais dos Kartakanis, chamado *den Anen Prima*, ou “o Coro Ancestral”. Os kartakanis têm canções para todas as ocasiões, desde simples cantigas infantis a canções





obscenas para beber até baladas e árias profundamente dramáticas. Um indivíduo que vai para o túmulo sem compor uma única música nova – isto é, sem contribuir para a cultura – é considerado como tendo perdido sua vida tragicamente.

A maioria dos *mora* ensina na forma de alegoria, enfatizando as lições culturais que os kartakanis consideram importantes. A maioria dessas fábulas musicais diz respeito a um estábulo regular de personagens arquetípicos recorrentes. Muitos desses personagens são vagamente baseados em figuras históricas famosas – o bardo Harkon Lukas é quase uma lenda a esse respeito – mas as canções mais antigas e reverenciadas apresentam os avós como reflexos da humanidade e da natureza.

A fofoca também é um componente vital da interação Kartakani. Contar a um Kartakani um segredo suculento é considerado um desafio para ele revelar um por sua vez. Os kartakanis trocam boatos entre amigos e colegas próximos, mas evitam se envolver nesses jogos com estranhos.

Devo notar que os Kartakanis podem não ser tão crédulos infantis como eu os descrevi. Kartakanis ocasionalmente revelam uma abordagem maliciosa de seus próprios mitos e folclore, indicando que eles não levam tudo tão a sério quanto pode parecer. Isso é mais claro em sua tradição de contar *feeshka*, ou “pequenas mentiras”. As famílias kartakanis se reúnem ao redor de suas fogueiras à noite para trocar essas histórias fantásticas, passando as horas sombrias enquanto os lobos espreitam lá fora. Os Kartakanis gostam de contar essas histórias para levar amigos crédulos e estranhos em perseguições de ganso selvagem. No entanto, nenhum Kartakani respeitável jamais enviaria alguém em uma perseguição que o deixaria no deserto durante a noite.

Os kartakanis têm uma visão primordial e extremamente animista da natureza. Eles acreditam que, no coração das florestas, os primeiros dias nunca terminaram de verdade. A verdadeira magia raramente é testemunhada, mas é considerada uma força primária da natureza. A magia não é vista como inerentemente má, mas considerada extremamente perigosa; invocar essas forças primordiais é acenar para os lobos chegarem à sua porta.

Kartakanis não são terrivelmente religiosos. Eles rezam para nenhum deus, e casamentos e funerais são geralmente assuntos seculares supervisionados por membros da família. Algumas religiões verdadeiras surgiram em Kartakass, no entanto, incluindo um desdobramento teológico de suas filosofias místicas nativas.

○ Coro Ancestral

Símbolo: Uma flauta; os clérigos “apresentam” seus símbolos tocando-os.

Tendência: N

Dogma: Sabedoria, previsão, proteção, verdade, beleza

Domínios: Conhecimento, Sorte, Mora (ver página 114)

Arma Favorita: Machado de Batalha

Clérigos do Coro Ancestral, chamados *mestres do coro*, oram por suas magias ao nascer do sol e usam vestimentas vermelhas e douradas. Espera-se que tenham vozes cantadas claras e agradáveis, necessárias para ensinar a *mora* ao coro infantil.

Uma pequena congregação se reúne todas as manhãs no Templo da Canção Divina de Harmonia para breves serviços, levantando suas vozes em louvor, cantando diferentes *mora* todos os dias para demonstrar sua admiração pela sabedoria de seus antepassados. Os fiéis devem comparecer aos serviços religiosos pelo menos uma vez por semana.

A segunda vida após a morte Kartakani é geralmente chamada de *den Mork Skov*, “a Floresta Negra”. Este é o paraíso para os animais selvagens, onde a única música é o chilrear dos grilos, o coaxar dos sapos e o uivo dos lobos. Todos os espíritos animais vêm aqui após a morte para passar o resto da eternidade fazendo o que os animais gostam. Infelizmente, afirmam os Kartakanis, o que os lobos mais gostam é de atacar os humanos. As almas humanas estão supostamente seguras quando alcançam o Coro Ancestral, mas os lobos do céu caçam as almas dos que partiram recentemente. Se esses *engelulve* – ou “lobos anjos” – pegam uma alma humana, eles a arrastam de volta para a Floresta Negra, onde o espírito infeliz é perseguido para sempre.

O Coro Ancestral: O minúsculo culto do Coro Ancestral é um fenômeno local que atualmente está passando por um pequeno renascimento em Harmonia.

Ao contrário da maioria dos Kartakanis, os membros do culto acreditam no Coro Ancestral como uma entidade tangível: os ancestrais reverenciados dos Kartakanis não apenas cuidam de seus descendentes vivos, mas também podem intervir em seu nome. Os fiéis acreditam que oferecer a devida veneração a esses ancestrais pode ganhar-lhes o favor divino em vida e a garantia de que chegarão ao refúgio eterno do Coro Ancestral após a morte. Além desse princípio, as crenças do



culto refletem de perto as dos Kartakanis tradicionais, que geralmente veem o culto com um sorriso malicioso. O culto parece atrair mais fortemente os cidadãos mais desesperados e insatisfeitos de Harmonia. Na verdade, muitos membros atuais da seita são órfãos que foram acolhidos pelo templo quando crianças depois que seu orfanato quase pegou fogo.

As crenças Kartakani após a morte não apresentam nenhum conceito de inferno. Em vez disso, eles falam de dois “céus” rivais — um para a humanidade e outro para os animais da natureza.

Para os humanos, “céu” significa que o espírito de alguém se junta ao Coro Ancestral e adiciona sua voz à sua música eterna. Não há nenhum julgamento verdadeiro envolvido aqui, nenhum reino de punição para os ímpios, e todas as almas humanas são livres para se juntar ao Coro. Aqueles que levaram vidas moralmente inaceitáveis estão simplesmente fadados a ter sua música para sempre ignorada, abafada por canções mais dignas. Claro, para os orgulhosos Kartakanis, ser eternamente ignorado é considerado uma forma de esquecimento e pode muito bem ser um inferno em suas mentes. Em Kartakass, dizer que alguém “entrou para o coro” é um eufemismo agradável para morte análogo ao comum “faleceu”.

Acredita-se que as pessoas que morrem sozinhas correm o risco de serem encontradas pelos lobos anjos. O mesmo é verdade para aqueles que não acreditam no Coro Ancestral e aqueles que são levados ao suicídio pelo desespero, pois nenhum dos dois procurará o Coro antes que os lobos os encontrem. O sinal mais seguro de que uma alma foi perdida, entretanto, é se os animais selvagens se alimentarem do cadáver — lobos em particular.

Os kartakanis desenvolveram um punhado de tradições fúnebres para prevenir essa terrível ocorrência. Os kartakanis enterram seus mortos em sepulturas profundas e, em vez de usar lápides, confundem os necrófagos cobrindo a sepultura com uma laje de pedra ou, ocasionalmente, uma treliça de barras de ferro frio.

As famílias Kartakanis que não podem pagar tais medidas dispendiosas frequentemente recorrem a um ritual esotérico longo. Os enlutados se reúnem na casa do falecido, onde o corpo está em exibição. Os enlutados se revezam cantando odes ao morto, enaltecendo sua vida e a qualidade de sua alma. Depois de mais ou menos uma hora dessas cantigas, a festa fúnebre se divide em dois grupos. Quase caiu em silêncio, vigiando o cadáver como seus guardiões físicos. O resto dos enlutados se aventuram na floresta, puxando um cabrito

com eles. Caminhando uma boa distância na selva, eles amarram a criatura indefesa a uma árvore e a abandonam, o tempo todo continuando a cantar odes aos falecidos. Embora as canções não tenham mudado, os gestos dos enlutados deixam claro que seu grande elogio agora é dirigido ao animal do sacrifício, cantando para o benefício de lobos invisíveis que presumem estar ouvindo cada palavra sua.

Depois de passar a noite em vigília silenciosa sobre o falecido, se o cadáver estiver intacto e uma rápida verificação revelar que nada resta do bode, exceto uma corda puída e o cheiro acobreado de sangue, os enlutados aliviados enterram o morto sem mais delongas. Como me foi explicado, os lobos anjos foram enganados para levar o espírito do bode, comprando assim a alma do falecido tempo suficiente para chegar ao Coro Ancestral. Se o cadáver tivesse sido devastado antes de o bode ser levado, a alma certamente estaria condenada.

Por último, os mortos-vivos têm um papel particular no folclore Kartakani como espíritos lamentáveis que se recusaram a se juntar ao Coro Ancestral ou foram expulsos por razões insondáveis. Para sempre caçadas pelo *engelulve*, essas criaturas miseráveis roubam

Kartakass no Mundo Espiritual

Os contos da fogueira Kartakani são moldados pela natureza das criaturas que se dizem que se escondem em seu Etéreo Raso — ou talvez seja o contrário. Quando os ceifadores (veja os **Nativos das Trevas**) se manifestam no Kartakass, eles geralmente tomam a forma de lobos alados negros (faça a mudança cosmética de substituir o ataque de foice por um ataque de mordida).

Fantasmas de animais são tão comuns quanto fantasmas humanoides em Kartakass. Fantasmas também podem escolher o seguinte como uma de suas habilidades especiais:

Ladrão de Canções (Sob): Se o fantasma fizer um ataque de toque corpo a corpo bem-sucedido, a vítima deve fazer um teste de resistência de Vontade ou ficar muda instantaneamente. A vítima não pode vocalizar de forma alguma, incluindo conjurar magias com componentes vocais. A vítima permanece muda por um número de dias igual ao grau do fantasma ou até que o fantasma seja destruído. Enquanto a vítima estiver muda, o fantasma pode falar na voz da vítima, se desejar. *Dissipar magia* conjurada por um clérigo ou paladino pode suspender o efeito. O fantasma pode usar este ataque uma quantidade de vezes por dia igual ao seu Grau.



vidas mortais para afastar os lobos anjos de seu cheiro. Como os mortos-vivos não têm lugar no Coro Ancestral, a maioria dos Kartakanis desenvolveu a crença (sem mérito, infelizmente) de que os mortos-vivos não podem cantar.

Ezra: A Igreja de Ezra nunca encontrou um público forte em Kartakass, sem dúvida porque representa exatamente o tipo de poder estrangeiro centralizado que os Kartakanis abominam. A presença do clero de Ezra é limitada a um punhado de guardas proselitistas (anacoretas viajantes) que vagueiam de aldeia em aldeia, atendendo a um punhado de seguidores espalhados.

Hala: Da mesma forma, a Igreja de Hala mantém um perfil discreto em Kartakass. As bruxas mantêm alguns hospícios humildes, geralmente localizados a um dia de caminhada dos assentamentos maiores. A maioria dos Kartakanis não sabe virtualmente nada sobre essas bruxas veladas além de seu papel como curandeiras.

○ Reino



ninguém domina Kartakass. Unidos por uma cultura comum, cada assentamento — das principais cidades de Skald e Harmonia até um punhado de minúsculos campos espalhados pelo campo — existe como

uma cidade-estado independente. Embora as comunidades frequentemente tentem ofuscar seus vizinhos por meio de apresentações de prestígio ou exibições semelhantes, nenhuma dessas rivalidades de tirar o fôlego jamais se transformou em violência.

○ Governo

Cada assentamento permanente em Kartakass é governado por um *meistersinger* (Menestrel), que pode ser considerado uma espécie de prefeito cantor. Um *meistersinger* exerce considerável poder dentro de sua comunidade, sendo amplamente livre para governar como achar melhor. Os *Meistersingers* supervisionam pessoalmente quase todos os aspectos do governo: eles administram a justiça criminal, julgam disputas civis, supervisionam as obras públicas, financiam a guarda da cidade e designam funcionários inferiores. Mais importante ainda, do ponto de vista kartakani, os *meistersingers* são vistos como líderes culturais e morais, encarregados de garantir que as gerações mais jovens aprendam a *mora*. A maioria dos *meistersingers* fornece *Primae Consularae*, fóruns públicos semanais nos quais eles entretêm, dispensam sabedoria e abordam as preo-

○ Herói Kartakani

Raças: Os humanos são de longe a raça dominante no Kartakass. Os meio-elfos são geralmente o produto da interação limitada dos Kartakanis com seus vizinhos Sithicano e, como tal, exibem o cabelo prateado de seus pais élficos. Outras raças são extremamente raras. Os kartakanis acreditam rapidamente nas histórias mais selvagens contadas sobre os não-humanos, embora estejam um tanto acostumados com os elfos Sithicano.

Classes: Bardos, guerreiros, rangers e ladinos são as classes mais comuns encontradas no Kartakass. Sem surpresa, bardos formam a espinha dorsal da cultura Kartakani; bardos em todo o Núcleo sonham em se apresentar no anfiteatro de Harmonia. Rangers são considerados os defensores dos assentamentos Kartakani contra a natureza e são geralmente bem vistos. Rogues também são respeitados por sua astúcia engenhosa, uma característica comum aos heróis de Kartakani *mora*. Kartakanis são notavelmente evasivos com os lutadores; embora reconheçam a necessidade de força, não veem nada de particularmente louvável nisso. Bárbaros são incomuns e geralmente aparecem como homens selvagens, evitando os assentamentos maiores. Com exceção de um punhado de seguidores no culto do Coro Ancestral, os kartakanis têm pouco respeito pela religião organizada; clérigos são raros e certamente enfrentarão zombarias bem-humoradas frequentes. Druidas e feiticeiros também são raramente encontrados e mal compreendidos, tendo sido enredados em muitas histórias imprecisas, embora os Kartakanis (com algumas exceções) não sejam abertamente hostis a eles. Magos e monges são virtualmente desconhecidos, e os primeiros são frequentemente confundidos com feiticeiros. Qualquer um que apareça será aluno de um professor isolado e reservado. Paladinos são vistos como figuras lendárias, o arquétipo do herói condenado.

Perícias Recomendadas: Atuação (balada, harpa, alaúde, ode, narrativa), Conhecimento (natureza), Obter Informações, Ofício — Artesanato (carpintaria, tecelagem), Profissão (cervejeiro, fazendeiro, lenhador), Sobrevivência.

Talentos Recomendados: Especialização em Combate (mais derivados), Lunático*, Foco em Perícia (Atuação), Clamor Colérico*, Foco em Arma (florete).

Nomes Kartakani Masculinos: Akil, Castor, Erik, Joshua, Kyros, Laszlo, Petros, Sandor, Theon, Zev.

Nomes Kartakani Femininos: Akryнна, Aleris, Henrika, Julianna, Katalyn, Kolette, Lelia, Meleda, Odelle, Zeta.



cupações da multidão, oferecendo uma revisão geral do estado atual das coisas.

Em troca, o meistersinger fica em uma casa confortável e trata os cofres da comunidade como se fossem seus. As comunidades kartakanis obtêm a maior parte de sua receita de vários impostos e pedágios. Quanto mais próspera for a comunidade, mais próspero será seu líder.

Meistersingers são escolhidos em um concurso anual de canto, começando no dia do solstício de verão. Esse sistema divertidamente singular é notavelmente igualitário, pelo menos em teoria. Qualquer pessoa é livre para entrar no concurso, seja homem ou mulher, rico ou pobre, Kartakani ou estrangeiro. Os vencedores são escolhidos pela resposta do público, no entanto, e na prática, o público do Kartakani tende a ser conservador. Pessoas de fora da política definitivamente começam com uma desvantagem.

As festividades começam ao meio-dia, quando menos performers — geralmente aprendizes, talentosos amadores e outros — tocam para as multidões que se aglomeram durante a tarde. Quando o sol toca o horizonte, o meistersinger reinante sobe ao palco. Silenciosamente as multidões, ele abre os procedimentos recitando uma saudação ritual no antigo Kartakani. O meistersinger muda para Vaasi para oferecer uma breve introdução, então pede o início do concurso. O concurso é dividido em três rodadas, divididas em duas noites. A primeira rodada é chamada de Uma Voz Entre Muitas e é uma competição de puro talento para cantar e resistência vocal. Quando esta rodada começa, os competidores sobem ao palco um por vez, cada um tocando a música que desejar. O objetivo de cada competidor nesta rodada é simplesmente ganhar o máximo de atenção do público possível por meio do poder e clareza de sua voz.

Essa rodada pode durar até uma hora. Espera-se que os competidores que estão claramente em desvantagem deixem o palco e se juntem ao público. Quando o rebanho foi suficientemente reduzido, por assim dizer, o meistersinger retoma o palco e declara a rodada terminada. Ele usa o aplauso do público para selecionar os cinco candidatos mais populares, que passam para o segundo turno.

Depois de um breve intervalo para permitir que os competidores descansem suas vozes, o segundo turno começa: a Guerra das Palavras. Os cinco competidores retomam o palco para um duelo de insultos, com o objetivo de testar a retórica, a criatividade e a capacidade dos competidores de resistir ao abuso. O meistersinger

abre a rodada dirigindo-se a um candidato pelo nome e fazendo a pergunta: “O que o torna apto para governar?” O candidato vestido de anúncio deve justificar sua reivindicação ao cargo, defendendo sua justificativa contra as farpas — esperançosamente espirituosas, muitas vezes cruéis — dos outros quatro candidatos com sua própria réplica espirituosa. Sempre que o ritmo diminui, o meistersinger dá um passo para trás e faz a mesma pergunta a um novo competidor.

A rodada continua dessa maneira até que todos os cinco competidores tenham a chance de se promover e menosprezar os outros.

No final da rodada, o meistersinger novamente pede ao público para selecionar o competidor que demonstrou mais astúcia, postura e orgulho cívico. Enquanto a multidão aplaude seus favoritos, o meistersinger declara um vencedor, encerrando o segundo turno e as festividades da noite.

A terceira e última rodada começa ao pôr do sol da noite seguinte. Desta vez, apenas dois artistas entram no palco: o competidor sobrevivente e o meistersinger reinante, que deve finalmente defender ativamente seu título. A rodada final é bastante simples. Cada um executa uma única música de sua escolha, extraída de qualquer fonte e executada em qualquer estilo. O meistersinger vai primeiro, seguido pelo competidor. Em sua única música, cada artista deve expressar a profundidade de suas emoções, sabedoria e conhecimento, bem como demonstrar seus pontos fortes ao apontar as falhas de seu oponente.

Como sempre, o público decide o vencedor com seus aplausos. Quem quer que participe do concurso deixa o palco como o novo meistersinger da comunidade.

Obviamente, o sistema favorece o titular. Uma vez no cargo, a maioria dos meistersingers desfruta de um reinado que dura muitos anos antes de escolherem pacificamente se aposentar. As aberrações ocorrem, mas os meistersingers que provam ser verdadeiramente incompetentes ou corruptos raramente duram mais de um ano.

Formas sobrenaturais de melhorar o desempenho de alguém são estritamente proibidas, mas ouvi muitos relatos de competidores que tentaram secretamente utilizar tal engano de qualquer maneira. Por outro lado, todos os competidores recebem tradicionalmente uma taça de meekulbrau de cortesia antes de cada rodada.

Ganhei um pouco de confiança nesses concursos de popularidade quando descobri que o poder de um meistersinger não testado não é absoluto. Os meister-



singers normalmente contam com o conselho de um punhado de conselheiros, funcionários públicos que fazem um juramento de lealdade à sua comunidade, não o seu meistersinger. Bem versados nas realidades do poder, eles frequentemente duram mais que os meistersingers que aconselham. Na verdade, durante a tumultuada década de 730, três conselheiros em Harmonia

conseguiram servir a quatro meistersingers sucessivos, incluindo os dois revelados publicamente como monstros.

Meistersingers também designam um capitão para supervisionar a guarda da cidade e manter a ordem. Lamentavelmente, os guardas da cidade, assim como os meistersingers a quem servem, costumam ser motiva-

Concursos de Meistersinger

Devido à natureza incomum das eleições de Kartakani, é inteiramente possível para um PJ entrar em uma competição em uma noite e se tornar o governante de uma das comunidades de Kartakass na próxima. A vida de um meistersinger não se presta bem a aventuras, mas se houver necessidade, o DM pode usar o seguinte sistema para julgar competições de meistersinger. Claro, esta estrutura deve ser desenvolvida com bastante interpretação.

Primeira Rodada: Uma Voz Entre Muitas. A vitória aqui simplesmente requer um teste de execução baseado em música bem-sucedido. Os cinco competidores com os testes de Desempenho mais altos prosseguem para a segunda rodada. O número de candidatos em um determinado concurso é geralmente igual a 1% da população total da comunidade. É extremamente raro para homens-lobo entrarem nessas competições; a maioria não tem sede de poder e nenhum amor pelas infinitas formalidades inerentes à posição.

Para determinar os níveis de perícia de cada competidor NPC aleatoriamente, jogue 3d4+3 e adicione o modificador de comunidade encontrado na Tabela 4-45 do *Livro do Mestre*. Cada competidor também pode ter um modificador de Carisma positivo igual a +1d4.

Segunda Rodada: Guerra de Palavras. Os cinco competidores agora devem confiar em sua perícia Blefar. Use o sistema acima para determinar aleatoriamente as graduações de Blefar e Conhecimento (local) dos competidores de NPC, bem como seus modificadores de Inteligência e Sabedoria. Para os fins deste duelo de insultos, cada competidor é considerado como tendo uma pontuação de “Dignidade” igual a sua Sabedoria.

A cada rodada, cada competidor pode tentar insultar qualquer outro competidor. O insultor e o defensor fazem testes de Blefar contestados. Qualquer competidor que também for bem-sucedido em um teste de Conhecimento (local) (CD 15) cria uma farpa particularmente pontiaguda e recebe um bônus de sinergia de +2 em seu próximo teste de Blefar. Se o teste de Blefar do defensor vencer, então ela desviou o insulto com uma réplica espirituosa e o insultante perde um ponto de Dignidade. Se o teste de Blefar do insultante vencer, o insulto divertido acerta em cheio e o defensor perde um ponto de Dignidade.

Quando uma competidora é reduzida a Dignidade zero, ela é humilhada e o público sabe disso. Esse competidor deve renunciar, e a rodada termina quando um competidor fica de pé.

Terceira Rodada: Duelo de Corações. A rodada final se resume a um teste resistido de Desempenho entre o meistersinger reinante e o único competidor, o vencedor leva tudo. No caso de empate, o competidor com maior Carisma vence. Se os resultados ainda estiverem empatados, a rodada se repete até que apareça um vencedor.

Se um executor fizer um teste de Conhecimento (local) bem-sucedido (CD 20), ele pode selecionar uma mora particularmente pungente e apropriada para cantar, concedendo um bônus de sinergia de +2 para o teste de Atuação. A reputação é importante para os Kartakanis, então os seguintes modificadores de circunstância também se aplicam. Todos os modificadores são empilhados.

Modificador	Circunstância
+2	O artista é membro do salão bárdico local
+1	O artista é membro de qualquer outro salão bárdico Kartakani
-1	A identidade do artista não é clara ou está oculta
-2	O artista não é kartakani
-GR	Grau de Rejeição do artista



dos principalmente por interesses próprios. O guarda médio pode ser contado para proteger os cidadãos, mas ele não está acima de um pouco de suborno ou pequena extorsão. Os guardas que guarneciam as pontes com pedágio que levavam a Skald e Harmonia provaram ser os piores nesse aspecto. Os guardas da ponte normalmente tratam seus próprios cidadãos com justiça, mas um viajante obviamente estrangeiro como eu pode esperar ser presenteado com todos os tipos de pedágios e taxas imaginárias. O mais notório deles, reservado apenas para os ricos, é o “Imposto de Fidelidade”, no qual um viajante é cobrado de até 5 PO se não puder cantar o hino da comunidade.

Economia

Como a maioria dos países do núcleo sul, a economia de Kartakass é predominantemente agrícola, com a maior parte de seus recursos naturais atrelados às densas florestas da região. Kartakass não tem aristocracia, então a maior parte do verdadeiro poder aqui recai sobre a elite mercantil. Os mercadores Kartakani são um grupo astuto, conhecido por esconder sua ganância

Aplicação da Lei

Um típico guarda Kartakani trabalha sob o comando de um capitão da guarda para fazer cumprir as leis e manter a paz. O capitão se reporta ao meistersinger por sua vez.

Guarda Kartakani: Humano Com 1; ND 1/2; Humanoide (humano); DV 1d8; Pv 4; Inic +0; Desl. 9m; CA 12 (toque 10, surpresa 12); Atq +1 corpo a corpo (1d6, crítico 19-20 / x2, espada curta) ou +1 corpo a corpo (1d10, crítico x3, alabarda) ou +1 à distância (1d8, crítico 19-20 / x2, besta leve); Face / Alcance 1,5m/1,5m; Tend N; Res Fort +2, Ref +0, Vont +0; For 11, Des 11, Con 11, Int 10, Sab12, Car 10.

Perícias e Talentos: Intimidar +2, Ouvir +2, Observar +2, Sentir Motivação +1; Esquiva, Tolerância.

Pertences: Armadura de couro, espada curta, alabarda, besta leve.





quase predatória por trás de uma atitude sorridente e amável. Dentro dos assentamentos, os impostos desses mercadores preenchem a maioria dos cofres da cidade, então os meistersingers devem ter cuidado para manter seus cidadãos ricos satisfeitos. Fora desses assentamentos, madeireiros e caçadores são policiados apenas pelas crueldades caprichosas da natureza. Os mercadores Kartakani conduzem a maior parte de seu comércio com comerciantes Barovianos e Invidianos.

A madeira é a exportação mais significativa de Kartakass. A extração de madeira é um trabalho fisicamente exigente e perigoso, mas os lenhadores parecem gostar do que costuma ser chamado de “sorte do madeireiro”. Resumindo, é extremamente raro um lenhador ser atacado por lobos durante o trabalho. Já observei que os acampamentos madeireiros espalhados nas bordas das grandes florestas podem ter sido totalmente infiltrados pelo *narnulve*. Eu deduzo que os homens-lobo protegem seus colegas humanos para garantir que sua fonte de renda preferida não vacile. Os lenhadores não estão imunes à tragédia, no entanto. Os madeireiros morrem todos os anos em acidentes ao serrar árvores ou flutuar rio abaixo, e o lenhador estereotipado — seja ele lobo ou homem — é um tipo sem lei e temperamental, que vive na selva porque a civilização provou ser um péssimo ajuste.

Depois de limpo para a agricultura, o solo produz colheitas exuberantes. Durante os meses mais quentes, os agricultores cultivam centeio, cevada, aveia, repolho, beterraba, rabanete e batata.

Os pastores criam porcos, ovelhas ou gado, principalmente nos vales gramados que circundam Skald e Harmonia e seguem o Caminho do Mercador. Muitos mantêm rebanhos de *teksel*, uma raça de ovelhas de cauda longa que produz lã particularmente fina. As crianças nunca são enviadas para cuidar dos rebanhos sozinhas; os pastores vigiam os lobos em equipes, geralmente com a ajuda de cães pastores. Alguns pastores trazem um mastim ou dois para proteção adicional. O gado é sempre conduzido para abrigos seguros ao anoitecer. Os rios em Kartakass estão repletos de peixes, e é comum ver pescadores e crianças ao longo do Kilovan ou Musarde, pescando truta ou salmão com cana.

Kartakass é pobre em recursos minerais e a mineração é rara. Embora o veio ocasional de minério de ferro ou cristais naturais possam ser encontrados, as cavernas abaixo de Kartakass estão sujeitas ao colapso, transformando a mineração em uma busca particularmente perigosa por recompensas escassas.

Os principais assentamentos de Kartakass abrigam indústrias secundárias, como moinhos de madeira e grãos, matadouros e destilarias. Eles também são o lar de artesãos e artesãos qualificados. Embora sejam, na melhor das hipóteses, uma indústria de nicho, os instrumentos musicais produzidos em Kartakass são amplamente considerados sem igual. Um artista que vem para o Kartakass provavelmente encontrará um artesão habilidoso na criação de um instrumento musical de qualquer faixa, não importa o quão exótico — desde que ele esteja disposto a pagar o preço do mestre artesão.

Skald e Harmonia cunharam ocasionalmente sua própria moeda, geralmente para marcar a eleição de um novo meistersinger, mas os comerciantes Kartakani costumam aceitar moeda estrangeira. A maioria das moedas Kartakani são moedas estrangeiras que foram carimbadas novamente. Como um gesto de unidade cultural, os dois assentamentos compartilham o mesmo desenho de sua moeda. Os lados da cabeça das moedas Kartakani apresentam uma lira, enquanto os lados da cauda apresentam notações musicais de complexidade crescente. O Cântico é a peça de cobre, o Hino é a prata e a Balada é o ouro. A troca continua sendo comum em assentamentos menores, mas raramente é aceita pelos estabelecimentos de prestígio nas grandes cidades.

Diplomacia

Kartakass se envolve em um comércio ativo com seus vizinhos ao norte, mas não tem a base de poder forte e centralizada necessária para exercer qualquer influência real. Historicamente falando, os vizinhos do Kartakass têm duas listras: aqueles que ignoram o Kartakass e aqueles que cobiçam seus recursos naturais.

Poucos kartakanis viajam e tendem a acreditar em quaisquer histórias bizarras que seus menestrelis errantes trazem para casa. Os relatos de Kartakani sobre Baróvia e Hazlan eram extremamente exagerados em comparação com minhas próprias descobertas; Suspeito que o mesmo vale para seus vizinhos do oeste.

Baróvia: Gundarak foi a única rota terrestre para Kartakass por décadas, mas as taxas rígidas que o Duque Gundar impôs a todos os bens que passavam por seu reino sufocaram o comércio. As relações com Gundarak poderiam ter se deteriorado ainda mais se os Kartakanis soubessem da trama para conquistá-los antes que seu aparente instigador fosse assassinado. Kartakanis comemoraram quando Gundar encontrou sua condenação, e eles consideram uma grande tragédia que os Gundarakitas tenham caído novamente sob a



sombra de um tirano. Embora os kartakanis não se envolvam diretamente no levante, eles costumam cantar elogios ao “guerreiro pela liberdade” Ardonk Szerieza. Essas músicas incorporam a crença local de que os aristocratas da Baróvia — de Strahd e Gundar até o mais humilde boyar — são vampiros literalmente drenando a vida de seus camponeses.

Forlorn: Assim como todos os outros vizinhos de Forlorn, os kartakanis consideram-na uma selva assombrada, invadida por selvagens corrompidos e melhor evitada e esquecida. Pela primeira vez, a visão kartakiana da realidade chega perto da verdade.

Hazlan: A fronteira entre Kartakass e Hazlan é marcada por contrafortes acidentados e quase fechada pelas barreiras gêmeas de Forlorn e Colinas Mortas. Os dois países praticamente não têm interação formal. Os kartakanis imaginam que os Hazlani devem viver da mesma forma que eles: amontoados em suas aldeias, escondendo-se das criações distorcidas de magia suja que dizem vagar pelas selvas.

Invidia: Embora Kartakass e Invidia nunca tenham compartilhado uma fronteira comum, considero que a relação dos dois reinos é adequadamente complexa para a inclusão de discurso de guerra. Devido à crença Kartakani na chamada Ocupação invidianos, as reações Kartakani em relação a Invidia foram compreensivelmente geladas por mais de um século. Quando o tirano Bakholis foi morto e seu regime militarista derrubado em 729 CB, no entanto, os Kartakanis foram rápidos em abraçar o povo recém-libertado de Invidia, vendo o levante invidianos como um espelho do seu próprio. Nos anos que se seguiram, os oportunistas mercadores Kartakani estabeleceram alianças mercantis informais com as comunidades de Invidia, e a cada outono bardos ansiosos e ricos ociosos alugavam barcos para levá-los ao famoso festival da colheita em Karina.

A ascensão repentina de Malocchio Aderre, há quase uma década, abafou essa exuberância. As relações não melhoraram com a aceitação generalizada das lendas Vistani que pintam Aderre como um demônio literal. O comércio continua por enquanto, mas o clima Kartakani tornou-se provisório. Para os Kartakanis, a questão candente é se os Invidianos se levantarão para derrubar este tirano como fizeram com Bakholis, ou se eles voltarão aos seus antigos modos de guerra.

Sithicus: Quando Sithicus apareceu na fronteira de Kartakass há 36 anos, curiosos Kartakanis foram rápidos em explorar suas florestas, na esperança de usar seus rios como uma rota comercial alternativa. Alguns desses exploradores se estabeleceram, e até hoje

a maioria dos humanos em Sithicus são descendentes de Kartakani. Os kartakanis geralmente acreditam que os elfos reticentes são criaturas imortais e fadas, e sua fascinação pela cultura alienígena era grande o suficiente para rivalizar com seu medo dos fantasmas chorosos que diziam cobrir o campo. Em uma década, os sithicanos haviam absorvido muitas expressões élficas em seu idioma. Por sua vez, os Sithicanos parecem estar muito menos apaixonados pelos Kartakanis. Quando falei com Coraline, uma emigrante sithicana que agora vive em Skald, ela ofereceu a opinião de que os elfos provavelmente teriam agido para repelir os intrusos humanos se a sua própria situação política não estivesse tão degradada.

Fascinante. Ocorreu-me que o governante de cada país que mantinha relações extensas com os Kartakanis teve um fim violento.

O que minha pequena erudita está insinuando aqui? Uma rede de sabotadores que escaparam das páginas da história? Absurdo! Mesmo os rebeldes mais secretos buscam a glória uma vez que suas ações sejam cumpridas.

Locais de Interesse



heguei a Kartakass no final do verão, quando o calor sufocante da temporada estava terminando. Segui meu caminho para o sul, visitando várias aldeias e acampamentos madeireiros inconsequentes. Quando cheguei ao fim literal do mundo — a Fronteira Nebulosa — o outono apareceu e as árvores caíram suas folhas, deixando-me voltar para Harmonia através de bosques negros e esqueléticos.

O Complexo Ambrose

Localizado no sopé da Floresta dos Lobos oriental, o complexo de Ambrose foi o primeiro sinal da civilização Kartakani que encontrei. O complexo é composto por uma cabana de dois andares e algumas construções externas, incluindo estábulos e a pequena cabana onde eu dormi. Uma paliçada de aparência rústica, mas sólida, mantém a vida selvagem afastada. Vi várias construções semelhantes durante minha caminhada pela região e, como tal, o composto em si não é particularmente notável. Seus habitantes, entretanto, podem ser de grande interesse para meu patrono.

O mestre do complexo é um viúvo idoso com uma atitude fria chamado Jonathan Ambrose. Pelo manto





marrom simples do homem, eu poderia tê-lo julgado como uma espécie de monge erudito, mas a família unida de servos que trabalhavam para ele me informou que em sua juventude Ambrósio era um espadachim de notável habilidade. Ao longo de vários dias de conversa, gradualmente aprendi que Ambrose é membro – talvez até mesmo um líder – de uma organização que eles chamam de “a irmandade”. Felizmente, escondi meu alarme ao saber que o objetivo desta “irmandade” é caçar e destruir todos os que manejam magia. Eles afirmam caçar apenas feiticeiros “malignos”, mas acho improvável que esses vigilantes ignorantes distinguiriam entre a verdadeira vilania e, digamos, minhas técnicas de pesquisa acadêmica.

Para aumentar minha confusão, também descobri que uma espécie de filha adotiva de Ambrose, uma mulher de trinta e poucos anos chamada Elaine Claim, possui notáveis talentos mágicos próprios. Quando, com certa ternura, pressionei Ambrose para explicar essa discrepância, ele afirmou que nem toda magia é inerentemente má e que Elaine usa seus dons para o bem. No entanto, eu podia sentir que o homem simplesmente não acreditava muito no que estava dizendo, e mudei de assunto para que ele não ficasse tentado a me pressionar para obter detalhes pessoais.

Skald

Depois de me desculpar do complexo de Ambrose, passei um tempo explorando Floresta dos Lobos, gradualmente abrindo meu caminho para o sul até Skald, o maior e em muitos aspectos mais poderoso assentamento em Kartakass, embora em questões culturais seja amplamente considerado que caiu na sombra de Harmonia. Skald é uma encruzilhada: ao norte, a Estrada Escarlate se estende até a Baróvia e além; ao sul, a Via do Mercador corta a oeste até Sithicus e a Estrada para a Harmonia leva a Harmonia.

Skald é delimitada a leste por penhascos salientes e a norte e oeste pelo rio Kilovan (ou rio Monótono, ou *Afsyngesang Floden*), uma vez que faz uma curva para o sul. O Monótono mergulha 18 metros dos penhascos em uma bacia turbulenta que levanta uma fina cortina de névoa o ano todo. Os habitantes locais chamam esta bacia de Caldeirão, devido à sua aparência fervente. O

Monótono flui para fora do Caldeirão em uma extensão de água branca, mas rapidamente se estabelece em uma corrente suave e rápida.

Cortinas de 7,5m de altura marcam a fronteira sul de Skald. Construídos pelos chamados ocupantes invidianos, eles uma vez se irradiavam da Fortaleza de Dargacht. Hoje, essa cidadela arrasada e sua muralha

Sociedade Secreta: A Irmandade das Lâminas Quebradas

A Irmandade das Lâminas Quebradas é uma confederação indefinida de “descobridores de magos”, fundada há quase sessenta anos pelo falecido bardo e aventureiro Kartakani Calum Songmaster. Embora a Irmandade se oponha a todas as criaturas do mal, é principalmente dedicada à destruição de feiticeiros malignos, variando de magos e feiticeiros vilões a inimigos mais monstruosos, como liches e bruxas. Infelizmente, o típico descobridor de magos da Fraternidade acredita que a magia corrompe inerentemente a alma e, portanto, todas as bruxas e feiticeiros arcanos são vistos com profunda suspeita.

Os descobridores de magos da Fraternidade geralmente trabalham em pares, embora frequentemente solicitem ajuda de não membros. Os descobridores de magos veem sua missão como honrosa e vital, e não são secretos como organização; nem anunciam sua adesão ou objetivos, para que a informação não chegue aos ouvidos errados. Jonathan Ambrose (humano Gue9, NB) é o mais próximo que a Irmandade tem de um líder, embora ele tenha levantado uma espada pela última vez anos atrás. Seu complexo serve como sede da Irmandade. Ao longo de sua longa vida, Ambrose perdeu muitos entes queridos para magos do mal, mas quinze anos atrás, uma de suas pupilas, Elaine Claim (humana Fet4, CB), desenvolveu seus próprios poderes arcanos. O ódio amargo de Jonathan pela magia duela continuamente com seu amor por sua filha adotiva, deixando-o profundamente em conflito.

O típico localizador de magos é neutro e bom, caótico e bom ou caótico e neutro. Guerreiros, rangers e ladinos são mais comuns, embora caçadores de bruxas (*Secrets of the Dread Realms*) e vingadores (*Van Richten's Arsenal*) também sejam encontrados com frequência. Bardos são vistos como amadores na melhor das hipóteses e, portanto, tolerados, mas conjuradores mais potentes nunca são contados entre os membros da Irmandade.



externa são pouco mais do que um contorno despedaçado de entulho ao redor de uma ampla praça de cascalho. Os moradores locais afirmam que soldados fantasmas ainda patrulham as paredes da fortaleza, mas não consegui encontrar nenhum avistamento em primeira mão. O concurso anual de meistersinger de Skald é realizado no Dargacht Plaza, onde as ruínas pitorescas e suas sombras misteriosas enriquecem muito o ambiente. Curiosamente, apesar da falta de paredes externas, os moradores locais insistem que nenhum concurso de meistersinger jamais foi prejudicado por um ataque de lobo.

A cortina sudeste vai até às falésias, onde encontra uma torre construída na própria face da falésia. Esta Grande Torre sobe até a Fortaleza do Meistersinger no topo dos penhascos. Outra relíquia da ocupação invidianos, a Fortaleza é uma estrutura escura e sinistra, embora sua atmosfera sombria seja embotada a cada noite quando rebanhos de ovelhas se abrigam entre suas cortinas. A torre serve como residência oficial e escritórios do meistersinger e da guarda municipal, mas dizem que o Meistersinger Lukas passa a maior parte de suas noites em outro lugar.

Outra parede corre para o norte através do coração da cidade, dividindo-a em duas partes: Skald Superior a leste e Skald Inferior a oeste. Skald Superior é um bairro rico, com ruas de paralelepípedos e patrulhas frequentes da guarda municipal. É o lar dos estabelecimentos mais importantes da cidade, a maioria dos quais agrupados em torno do Caldeirão. O Grande Salão da Canção e Dança, liderado por um menestrel afetado chamado Vadick Trillingway, é a maior estrutura de pé em Skald depois da Fortaleza do Meistersinger. Os moradores consideram uma tentativa fracassada de rivalizar com o Salão de Harmonia em Harmonia. Um dos vizinhos mais próximos do Grande Salão é o Relógio do Moinho, um moinho de grãos de propriedade de Madame Lupapus, uma senhora idosa que há muito tempo está irremediavelmente apaixonada por Harkon Lukas. Uma roda d'água move a torre do relógio de mesmo nome, o que gera grande orgulho cívico.

Skald Inferior irradia de um parque atraente, mas os bairros circundantes são em grande parte favelas. As ruas aqui são estreitas, sinuosas e mal patrulhadas pelo relógio. O único negócio importante do trimestre é a Serraria Skald, que fervilha de atividade da primavera ao outono. A maioria do tráfego fluvial atraca nos cais de Skald Inferior, embora a vizinhança muitas vezes inunde durante o transbordamento da primavera.

Duas favelas que ficam além da segurança de suas fortificações confinam com Skald. O maior dos dois, conhecido como Out Town, abraça as estradas que saem do Dargacht Plaza. Este é um lugar perigoso à noite: dominado pelo crime; perseguido por lobos; e habitada apenas por excêntricos, criminosos e pessoas pobres demais para se mudarem para a cidade propriamente dita. A favela menor fica logo ao norte do Caldeirão. Seus barracos estão vazios há décadas, e toda a área está positivamente invadida por vinhas meekulbern.

Onde ficar em Skald

As acomodações mais ilustres de Skald são, sem dúvida, o Estalagem velho Kartakani (quartos de boa qualidade, refeições de boa qualidade), que fica em sua própria ilha no meio do Caldeirão. Muitos Kartakanis de espírito de prestígio economizam seus cobres para desfrutar de um bom almoço nas salas de jantar espaçosas da pousada. A maioria dos moradores evita a pousada à noite, entretanto, quando dizem que atrai uma multidão mais agressiva: lenhadores variados que descem do norte para participar de competições de bebida e devassidão.

Para os viajantes que procuram evitar a desagradável reputação noturna da pousada, ou que simplesmente precisam conservar seu cobre, eu recomendo o Estalagem Fireside Feeshka (quartos comuns de qualidade, refeições comuns de qualidade), que fica de frente para o grande mercado ao ar livre de Skald Inferior. Posso recomendar vivamente esta pousada para quem procura socializar, mas nem tanto para quem simplesmente procura sossego. A folia dos fregueses ficava mais alta à medida que ficava mais tarde, geralmente me forçando a enrolar um travesseiro em volta da cabeça para tentar dormir no andar de cima.

Uma terceira pousada, o Javali Split (quartos de má qualidade, refeições de má qualidade), pode ser encontrada ao longo da Estrada para Harmonia em Cidade de Fora. Não recomendo este casebre a nenhum hóspede que pretenda acordar de manhã. Alguém que deseja garantir que outra pessoa nunca acorde pode achar sua clientela receptiva, entretanto.

Skald (cidade grande): Convencional (Monstruoso); Tend NM; Limite de 3.000 PO; Ativos 420.000 PO; População 2.800; Isolado (humano 97%, homem-lobo 1%, meio-elfo 1%, outro 1%).

Figuras de Autoridade: Meistersinger Harkon Lukas, humano Brd8 (Harkon Lukas, homem-lobo Brd8).

Personagens Importantes: Madame Lupapus (proprietária do Relógio do Moinho), humana Esp10; Vadick Trillingway (Mestre do Grande Salão da Canção e Dança), humano Brd7.



Harmonia

Caminhando para o sul de Skald, o Estrada para Harmonia logo me levou a Harmonia, o único outro assentamento Kartakani digno de nota. Embora Harmonia seja relativamente isolada, é amplamente considerada o centro cultural de Kartakass e apresenta vários feitos impressionantes da engenharia.

A estrada atravessa o rio Musarde através da Ponte Giratória, que consiste em uma torre de pedra que usa pontes levadiças gêmeas para atravessar o rio. Em tempos de problemas, ou quando os viajantes de aparência abastada se recusam a pagar os pedágios, os guardas que guarnecem a Ponte Giratória podem levantar as duas pontes levadiças e girar a torre em 90 graus para bloquear todo o acesso. A ponte é fechada à noite, então os viajantes devem sinalizar aos guardas e convencê-los a enviar um barco.

Penhascos de 15 metros de altura fazem fronteira com Harmonia ao nordeste. A guarda da cidade acende

uma série de fogueiras ao longo do topo das falésias durante os festivais. Um punhado de torres de guarda vigia a cidade, acessadas por um elevador manual. Uma enorme catapulta com vista para a Ponte Giratória e também pode girar para disparar contra a própria cidade se junta às torres em defesa de Skald. Mais relíquias da ocupação invidianos, os atuais guardas da cidade equipam essas estruturas com uma equipe mínima, cuja principal tarefa é prevenir o acesso não autorizado. Um fosso e uma parede cortina de 4,5 metros de altura protegem Harmonia ao sul e oeste. O pequeno Portão Sul se abre para uma fazenda, enquanto o Portão Oeste se abre diretamente para um grande paddock onde as ovelhas da cidade são abrigadas à noite.

A Mansão do Meistersinger fica no topo de uma colina baixa no centro de Harmonia, com vista para os telhados da cidade. Esta mansão fortificada serve como residência e escritórios da Meistersinger Eliska Vokrona, uma ex-aluno do Salão de Harmonia cujo reinado de quinze anos foi competente e abençoadamente in-



controverso. A rua principal de Harmonia circunda a mansão e é apelidada de “o Laço”.

As ruas ficam cada vez mais ricas à medida que se move para o leste, culminando com South Hill, lar das mansões da elite. Ao lado de South Hill fica a maior fonte de orgulho cívico de Harmonia, o anfiteatro ao ar livre. O anfiteatro é esculpido na rocha viva da face do penhasco e sua acústica é excelente. Um artista que canta neste palco pode ser ouvido claramente do outro lado da cidade. O palco é cercado por uma série de quatro camadas, com os patronos esperando para pagar uma doação pela honra de sentar em cada camada: 1 PC para a quarta camada externa; 1 PP para o terceiro; 1 PO para o segundo; e 5 PO para o primeiro. As camadas estão sempre lotadas durante as apresentações semanais, com o público espalhando-se pelo gramado, onde os lugares são livres. Salão de Harmonia, amplamente considerada a melhor academia musical do Núcleo, ganha a maior parte de sua receita com essas apresentações e fica na outra extremidade do gramado do anfiteatro. A entrada para o prestigioso Crystal Club está localizada no quarto nível; os clientes devem pagar 5 PO para entrar, mas todas as bebidas são gratuitas.

O extremo oeste de Harmonia é um bairro pobre dedicado às indústrias agrícolas, incluindo um moinho de grãos movido a vento e água que fica em sua própria ilha. West Harmonia também abriga o Templo da Canção Divina, o único templo ativo do culto do Coro Ancestral. Embora o templo esteja em mau estado de

conservação, seu órgão de tubos foi cuidadosamente restaurado, e a moral da congregação flutua sobre a cidade todas as manhãs. A atual Primeira Voz, ou sumo sacerdote, do Coro Ancestral é Tibor Bellock, um homem de trinta anos com uma voz de barítono ressonante. Recebido pelo culto quando era apenas um órfão, Bellock luta diariamente para manter viva a fé nascente, e o estresse aparece.

Onde ficar em Harmonia

O único estabelecimento digno de nota em Harmonia é o Estalagem Longhorn (quartos comuns de qualidade, comida de boa qualidade), localizado na extremidade oeste do Loop, ao alcance da voz do templo do Coro Ancestral. A comida é pesada, mas surpreendentemente deliciosa, com bifes grossos guarnecidos com beterraba com hortelã servidos como refeição noturna.

Harmonia (pequena cidade): Convencional; Tend CB; Limite de 800 PO; Ativos 60.000 PO; População 1.500; isolado (humano 77%, homem-lobo 1%, meio-elfo 1%, outro 1%)

Figuras de Autoridade: Meistersinger Eliska Vokrona, humana Esp11.

Personagens Importantes: Capitão Attis Lannik (capitão da guarda), homem Com7; Rurik Deeptimbre (dono do Crystal Club), homem-lobo Brd6; Tibor Bellock (Primeira Voz do Coro Ancestral), humano Clr4.

Possibilidade Medonha: O Crystal Club

Estar no Crystal Club é como estar dentro de um vasto geodo, e os cristais ressoam quando os performers sobem ao palco no anfiteatro, como se estivessem cantando de volta para eles. Jantar aqui é um símbolo de prestígio social, mas poderia não ser se os clientes soubessem que os funcionários e clientes regulares eram todos homens-lobo ou metamorfos com tendências semelhantes. Quando os clientes visitam o clube, os clientes regulares os abordam lentamente, tentando aprender mais sobre sua posição social — principalmente, se sentiriam ou não sua falta. Os patronos considerados presas adequadas são servidos e jantados com todos os meekulbrau que puderem beber. Uma vez que a alma infeliz fica tonta de vinho, ela é conduzida para as passagens labirínticas e salas dos fundos, onde os jogos começam. Os homens-lobo podem rastrear seu caminho por esses túneis pelo cheiro, mas para os humanos o efeito é muito parecido com um labirinto de espelhos.

Um décimo da receita do Crystal Club vai para o Salão de Harmonia. O resto vai para as despesas do clube e para os cofres de Harkon Lukas. Lukas é um co-proprietário secreto do clube, mas raramente visita. Seu parceiro de negócios e subordinado é Rurik Deeptimbre, um homem-lobo barulhento e pouco ambicioso que desfruta das vantagens de sua posição. Rurik garante que nenhum artista no anfiteatro ou membros do Salão de Harmonia sejam prejudicados.



As Catacumbas de Kartakass

Como se as colinas Arkalias não fossem desoladas o suficiente, cerca de quarenta anos atrás, eles se tornaram o lar de uma mulher chamada Radaga, supostamente uma terrível sacerdotisa que extraía seu poder diretamente dos mortos-vivos. Ela aparentemente também era descendente de um necromante mítico chamado Daglan Daegon, e o guardião de sua criação mais terrível, a *Coroa das Almas*, que poderia transformar homens em seus escravos monstruosos.

Radaga foi supostamente morta em 736 CB, mas muitos contos afirmam que ela logo se levantou dos mortos e liderou seu exército sem carne para a Fronteira Nebulosa, onde o novo reino de Daglan apareceu de repente. Daglan logo se dissolveu de volta nas Brumas, aparentemente destruído junto com seu mestre espiritual.

Vinte anos depois, as Colinas Mortas ainda estão repletas de sinais da ocupação de Radaga: cadáveres mumificados colocados para descansar em inúmeras pequenas cavernas remotas e estacas verticais cravadas no solo ao longo do topo de muitas cristas. Esqueletos humanos branqueados são algemados em cada poste, aparentemente aqueles de vítimas que foram deixadas para morrer. Cada estaca está plantada na caixa torácica de um esqueleto enterrado apenas alguns centímetros abaixo da superfície. Se a estaca for empurrada, este guardião menor ataca.

Radaga transformou um labirinto de cavernas agora conhecidas como Catacumbas de Kartakass em seu centro de poder. Da superfície, apenas um zigurate atarracado encimado pela estátua desgastada de um grande corvo marca as entradas das catacumbas. Os contos dos bardos dizem que Radaga se retirou das catacumbas com tanta pressa que muitos de seus tesouros sombrios foram deixados para trás. A mesma lógica sugere que as armadilhas sobrenaturais que dizem guardar esses tesouros também permanecem intactas. Aventurei-me longe o suficiente em uma caverna para ver uma passagem ainda guardada por um par de esqueletos em chamas de 3,6 metros de altura. Não tendo nenhuma razão concreta para aprofundar mais, considerei minha curiosidade saciada.

As catacumbas foram consideradas por muito tempo como inabitadas por quaisquer criaturas, exceto os

resíduos do séquito estúpido de Radaga, mas os caçadores nas cercanias de Redwood e Floresta Nevoenta afirmam que um novo inquilino apareceu há cerca de três anos. Eles chamam essa criatura de Besta das Colinas. Só foi avistado de longe, e muitos moradores temem que Radaga tenha retornado. Ela não seria a primeira governante a derrotar a morte duas vezes, como suspeito que meu patrono bem sabe. Dito isso, os relatos que coletei descrevem uma ameaça totalmente diferente. Dizem que a criatura tem pele negra e escamosa e cabelos grossos e cheios de nós como raízes de árvores. Alguns relatos afirmam que a Besta é uma mulher; outros dizem que tem asas. Qualquer que seja a “Besta”, ela se mostrou muito reclusa, pois nunca a vi durante minha expedição.

Densamentos finais



Kartakass é facilmente ignorado. Seus poucos recursos estratégicos e localização remota garantem que ele seja de pouco interesse para qualquer artista, exceto os que buscam glória. O conde von Zarovich

não demonstrou interesse em expandir ainda mais suas fronteiras e, ironicamente, seu domínio impiedoso sobre a Baróvia ocidental agora protege Kartakass de outros déspotas poderosos que podem reivindicar seus ativos de madeira e solo fértil. Pelo projeto aparente, o reino não tem líderes fortes. Se a sacerdotisa Radaga não tivesse morrido há tanto tempo, eu tentaria apontá-la como o senhor das trevas do reino. Na ausência dela, só posso fazer suposições sobre a notável longevidade do Meistersinger Harkon Lukas e suas possíveis conexões com o *narulve*.

Se identifiquei meu patrono corretamente, suspeito que a “irmandade” de descobridores de magos de Ambrose pode ser do maior interesse para ele. Os localizadores de magos atualmente não têm o poder de representar uma verdadeira ameaça para Azalin Rex, entretanto, eu humildemente sugiro que eles deveriam ser eliminados para que não se tornassem. Saudações,



Não se apresse em destruir o que pode ser controlado, minha pequena serva.





Notas Anexas Apêndice do DM

*Mas você — você sabe — sim, dez vezes mais; os segredos dos mortos,
Terror negro no campo por palavras e sussurros criados,
O grito do garanhão mutilado à noite, a novilha cortada pelo rabo.
Quem sussurro primeiro? Você sabe, e você sabe bem!
— Rudyard Kipling, “Cleared”*



Esta seção oferece um novo material de jogo para o Mestre incluir em sua campanha. Se você é um jogador, deve parar de ler agora.

Classe de Prestígio: O Arauto da Aurora



classe de prestígio O Arauto do Aurora está disponível para membros do clero do Senhor da Manhã que também pertencem às fileiras dos Assassinos da Aurora. O Clarim da meia-noite é revelado apenas para aqueles clérigos que exibem fé inabalável na chegada iminente do Senhor da Manhã e, mais vitalmente, um zelo por exterminar os mortos-vivos. Embora quase todos os Arautos sejam clérigos, muitos têm alguns níveis de guerreiro, ranger, ladino ou mago.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se qualificar para se tornar um Arauto do Aurora (HrD), um personagem deve cumprir todos os critérios a seguir.

Tendência: Neutro e bom ou caótico e bom

Teste Base Vontade: +5

Conhecimento (religião): 6 graduações

Conhecimento (história dos mortos-vivos): 4 graduações

Sentir Motivação: 4 graduações

Talentos: Lutar às Cegas, Magias em Combate, Foco em Arma (lança curta)

Conjuração: Capacidade de conjurar magias divinas de 2º nível

Especial: Capacidade de expulsar mortos-vivos. O personagem deve ser um membro em boa posição do clero do Senhor da Manhã e um Matador da Aurora atual deve defender sua adesão à sociedade secreta.

Perícias de Classe

As perícias de classe do Arauto da Aurora (e a habilidade-chave para cada perícia) são Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Conhecimento (mortos-vivos) (Int), Curar (Sab), Identificar Magia (Int), Observar (Sab), Obter Informações (Car), Ofício (Int), Procurar (Int), Profissão (Sab), e Sentir motivação (Sab).

Pontos de perícia em cada nível: 2 + modificador Int.

Características de Classe

Todos os itens a seguir são recursos da classe de prestígio Arauto do Aurora.

Proficiência em Armas e Armaduras: Um Arauto da Aurora é proficiente com armas simples e todos os tipos de armaduras e escudos. As penalidades em testes para armadura mais pesada do que couro se aplicam às habilidades Equilíbrio, Escalada, Arte da fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Prestidigitação e Saltar.

Magias por Dia: O Arauto do Aurora continua avançando na habilidade de conjuração divina, bem como ganhando as habilidades de sua nova classe. Assim, quando um novo nível de Arauto da Aurora é ganho, o personagem adquire novas magias por dia como se ela também tivesse ganhado um nível em sua classe de conjurador original. Ela não ganha, entretanto, nenhum outro benefício de sua classe original (como maior chance de controlar ou expulsar mortos-vivos). Isso significa que ela adiciona seu nível como Arauto da Aurora ao nível de sua outra classe de conjurador e determina suas magias por dia de acordo.

Exemplo: Se Inácio, um clérigo de 8º nível, ganha um nível no Arauto da Aurora, ele ganha novas magias como se tivesse subido para o 9º nível como um clérigo, mas usa os outros aspectos de progressão de nível do Arauto da Aurora, como bônus base de ataque e testes de resistência. Se ele ganhar um nível como clérigo, tornando-o um clérigo de 9º nível / Arauto da Alvorada de 1º nível, ele ganha magias como se tivesse subido para o 10º nível como clérigo.

Se um personagem tinha mais de uma classe de conjurador antes de se tornar um Arauto da Alvorada (como um clérigo / druida), o jogador deve decidir qual classe atribuir a cada nível do Arauto da Alvorada com o propósito de determinar as magias por dia.

Alma de Bronze Polido (Ext): No 1º nível, um Arauto da Aurora recebe um bônus sagrado de +2 contra o olhar de dominação de um vampiro e qualquer outro vampiro ou cria ataques especiais sobrenaturais que requerem um teste de Vontade. Esse bônus aumenta em +2 a cada outro nível do Arauto da Aurora.

Maldição do Bebedor de Sangue (Ext): No 1º nível, todas as magias de Abjuração, Conjuração (Cura) e Necromancia lançados por um Arauto da Alvorada se tornam mais potentes, forçando os vampiros e crias de vampiro a adicionar 2 à sua CD para testes de resistência contra essas magias. A CD aumenta em 2 para cada outro nível do Arauto do Aurora depois disso.

Banir as Proles Bestiais (Sob): No 2º nível, um Arauto da Aurora pode expulsar (mas não destruir)





quaisquer animais, feras, bestas mágicas ou insetos convocados por um vampiro da habilidade *filhos da noite* como se expulsasse mortos-vivos do mesmo tipo. Cada DV dessas criaturas expulsas conta como apenas metade de um DV para fins de dano de expulsão. Portanto, um Arauto do Aurora que rola 12 DV de dano de expulsão pode expulsar um vampiro de 6º nível e 6 de seus lobos lacaios.

Golpe da Aurora Rosada (Sob): No 2º nível, um Arauto do Aurora marca acertos críticos contra vampiros e cria de vampiros, apesar da imunidade normal dos mortos-vivos a acertos críticos. No 4º nível, tanto o multiplicador crítico quanto o alcance crítico de qualquer lança curta empunhada por um Arauto da Aurora aumentam em um contra vampiros e cria de vampiros. Assim, uma lança curta normal teria uma crítica de 19-20 / x4. No 6º nível, qualquer lança curta empunhada por um Arauto da Aurora ignora a redução de dano de um vampiro ou de sua prole de vampiro, independentemente do material da lança curta ou bônus mágico, se houver.

O Canto do Galo (Sob): No 4º nível, um Arauto da Aurora pode desencadear um grito aterrorizante

como uma ação padrão que não provoca um ataque de oportunidade. O som convence um vampiro de que ele tem poucos minutos para chegar à segurança antes do amanhecer. Embora normalmente imune a magias ou poderes que afetam a mente, todos os vampiros e crias de vampiros em uma distância de 9 metros centrada no Arauto da Aurora devem fazer um teste de Medo (CD = 10 + níveis do Arauto da Aurora + modificador de Carisma). Este é um efeito sônico que pode ser usado uma vez por dia. No 6º nível, pode ser usado três vezes ao dia e no 8º nível pode ser usado cinco vezes ao dia.

Sangue de Fogo Gelado (Sob): No 10º nível, o sangue de um Arauto da Aurora é infundido com um calor sobrenatural que queima os vampiros como metal derretido. Sempre que um vampiro ou cria de vampiro tenta usar sua habilidade de drenagem de sangue no Arauto da Aurora, ele sofre 1d6 + pontos de modificador de Carisma do Arauto da Aurora para cada ponto de drenagem de Constituição. O vampiro ou cria de vampiro tem direito a um teste de Sabedoria (CD 20) para perceber o perigo antes de começar a drenar o sangue do personagem.

Tabela 5-1: O Arauto da Aurora

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial	Magias por Dia
1º	+0	+2	+0	+2	Alma de bronze polido +2, maldição do bebedor de sangue +2	+1 nível de classe existente
2º	+1	+3	+0	+3	Banir as proles bestiais, golpe da aurora rosada	+1 nível de classe existente
3º	+2	+3	+1	+3	Alma de bronze polido +4, maldição do bebedor de sangue +4	+1 nível de classe existente
4º	+3	+4	+1	+4	Golpe da aurora rosada (sucesso decisivo aprimorado), o canto do galo 1/dia	+1 nível de classe existente
5º	+3	+4	+1	+4	Alma de bronze polido +6, maldição do bebedor de sangue +6	+1 nível de classe existente
6º	+4	+5	+2	+5	Golpe da aurora rosada (ignorar redução de dano), o canto do galo 3/dia	+1 nível de classe existente
7º	+5	+5	+2	+5	Alma de bronze polido +8, maldição do bebedor de sangue +8	+1 nível de classe existente
8º	+6	+6	+2	+6	O canto do galo 5/dia	+1 nível de classe existente
9º	+6	+6	+3	+6	Alma de bronze polido +10, maldição do bebedor de sangue +10	+1 nível de classe existente
10º	+7	+7	+3	+7	Sangue de fogo gelado	+1 nível de classe existente



Novas Magias



Esta seção apresenta novos domínios de clérigos, magias e itens mágicos específicos do sudeste do Núcleo. Sob certas circunstâncias, os Mestres podem ter acesso especial a esses personagens de fora da região especificada.

Domínios de Clérigos

Domínio de Ligações

Divindade: O Legislador (Hazlan)

Poder Concedido: Você lança magias de Encantamento (Compulsão) com +1 no nível de conjurador.

Magias do Domínio de Ligações

- 1 **Comando.** Um sujeito obedece ao comando de uma palavra por uma rodada.
- 2 **Imobilizar Pessoas.** Mantém uma pessoa indefesa; 1 rodada / nível.
- 3 **Missão Menor.** Comandos sujeitos a 7 DV ou menos.
- 4 **Imobilizar Monstros.** Como pessoa segura, mas qualquer criatura.
- 5 **Marca da Justiça.** Designa ação que desencadeará maldição sobre o assunto.
- 6 **Tarefa/Missão.** Como missão menor, além disso, afeta qualquer criatura.
- 7 **Repulsão.** As criaturas não podem se aproximar de você.
- 8 **Ordem.** Conjunto de técnicas para aprisionar uma criatura.
- 9 **Prender a Alma.** Assunto aprisionado dentro de gema.

Domínio Mora

Divindade: O Coro Ancestral (Kartakass)

Poder Concedido: Uma vez por dia, você pode chamar o Coro Ancestral para preencher sua música com a beleza de sua canção celestial. Esta habilidade sobrenatural concede um bônus divino igual ao seu nível para um único teste de Atuação baseado em música (canto, execução de um instrumento musical, etc.) e dura pela duração de sua Atuação.

Atuação é uma perícia de classe.

Magias de Domínio Mora

- 1 **Compreender Idiomas.** Compreenda todas os idiomas falados e escritos.

- 2 **Sugestão.** Obriga o sujeito a seguir o curso de ação declarado.
- 3 **Enviar Mensagem.** Entrega mensagens curtas em qualquer lugar, instantaneamente.
- 4 **Esculpir Som.** Cria novos sons ou altera os existentes.
- 5 **Grito.** Ensurdece tudo dentro do cone e causa 2d6 de dano.
- 6 **Lendas e Histórias.** Aprenda contos sobre uma pessoa, lugar ou coisa.
- 7 **Sugestão em Massa.** Como sugestão, mais assuntos de um / nível.
- 8 **Palavra de Poder, Atordoar.** Atordoia a criatura com até 150 PV.
- 9 **Grito da Banshee.** Cante um canto fúnebre para matar uma criatura / nível.

Domínio da Salvação

Divindade: O Senhor da Manhã (Baróvia)

Poder Concedido: Você tem a habilidade sobrenatural de receber um ferimento letal por um aliado. Se um aliado a um metro e meio de você for reduzido a 0 ou menos pontos de vida por um ataque, você pode escolher receber o dano. Essa habilidade é uma ação livre de sua parte, mas você deve estar consciente para ativá-la. Você pode usar essa habilidade uma vez por dia.

Magias de Domínio da Salvação

- 1 **Remover Medo.** +4 em testes de Medo para uma criatura +1/4 níveis.
- 2 **Remover Paralisia.** Libera uma ou mais criaturas da paralisia ou lentidão.
- 3 **Remover Doenças.** Cura todas as doenças que afetam o alvo.
- 4 **Neutralizar Venenos.** Imuniza contra ou retira o veneno de um personagem.
- 5 **Penitência.** Remove a culpa dos pecados do alvo.
- 6 **Pedra em Carne.** Restaura a criatura petrificada.
- 7 **Restauração Maior.** Como restauração, mas restaura todos os níveis e valores de habilidade.
- 8 **Cura Ferimentos Críticos em Massa.** Cura 4d8+1/nível PV de diversas criaturas.
- 9 **Ressurreição Verdadeira.** Como ressurreição, mas não é necessário corpo.



Magias

As seguintes magias surgiram nas terras do sudeste do Núcleo, embora seu conhecimento possa se estender além da região.

Atrator Maligno de Strahd

Transmutação

Nível: Fet / Mag2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m / 2 níveis)

Alvo: Uma criatura

Duração: 2 rodadas / nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: Sim

Esta magia transforma o alvo em um filão de pedra para energias mágicas, fazendo com que as magias se voltem para ele. Qualquer magias direcionada a uma criatura dentro de 4,5 metros do alvo do atrator maligno de Strahd, na verdade, tem como alvo a última criatura. Se o alvo do atrator maligno de Strahd não for um alvo válido para a magia redirecionada — por exemplo, se ela estiver fora do alcance da magia ou não for o tipo de criatura apropriado — a magia não é redirecionada. Se mais de uma criatura em um raio de 4,5m for afetada por uma magia, apenas a criatura mais próxima do alvo do atrator maligno de Strahd é poupada. Se mais de uma criatura estiver a uma distância igual do alvo, escolha a criatura poupada aleatoriamente. O atrator maligno de Strahd não tem efeito nas magias de área de efeito.

Componente Material: Pedacos de vidro quebrado.

Humentar Mortos-Vivos

Conjuração

Nível: Clr2, Fet / Mag3

Componentes: V, G, M (gota de água profana)

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Toque

Duração: 1 min / nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

Quando esta magias é conjurada, o morto-vivo é untado com a água Profana, concedendo-lhe Resistência Profana (ele ganha pontos de vida bônus por dado de vida igual ao seu modificador de carisma) ou Bênção das Trevas (Ele ganha um bônus igual ao seu modificador de carisma igual ao seu teste de resistência) (é esco-

lhido no momento da conjuração). Essas habilidades são tratadas como habilidades sobrenaturais. Este efeito pode se tornar permanente pelo uso de uma magia de *Permanência*. Se você tiver esta magia preparada (se preparar magias) ou se puder conjurar magias (se conjurar magias espontaneamente, como faria um feiticeiro) ao conjurar uma magias que criaria um morto-vivo, você poderá gastar o espaço da magias que esta magia ocupa ou (no caso de um feiticeiro) um de seus espaços de magia daquele nível, se você não preparar magias, para torná-la uma habilidade sobrenatural inata de um morto-vivo criado pela magia. Se você for um morto-vivo que pode gerar crias e conjurar esta magia, você pode escolher fazer o mesmo quando usar sua habilidade de Cria com o mesmo efeito. Em ambos os casos (tornando-se permanente ou sendo gasta na criação), o efeito não pode mais ser dissipado permanentemente e são tratados como uma habilidades sobrenaturais que a criatura normalmente possui.

Componente Material: Gota de água profana.

Custo de XP: Se você tornar esta magia permanente ou gastar seu espaço de magia, você deve pagar 100 XP.

Canção do Lobo

Encantamento (Compulsão) [Afecção da Mente]

Nível: Brd 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Pessoal

Área: Raio de 1,6 km / emanção de nível de conjurador, centralizado em você (ver texto)

Duração: Ver texto

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: Sim

Você executa uma canção misteriosa e ululante que mágicamente carrega o vento para a paisagem circundante. Cada lobo e lobo atroz na área de efeito ouvindo sua música e falhando em sua Vontade salvará uivos em resposta e galope para sua localização. O canto do lobo atrai um grupo de lobos para cada raio de quilômetro da área de efeito; cada grupo inclui 1d4 lobos, mais um lobo atroz para cada quatro lobos acenados. O primeiro grupo chega 1d4 minutos depois que você conjurar a magia; cada grupo adicional chega 1d4 minutos após o grupo anterior.

Este efeito de magia pode cruzar as fronteiras do domínio, mas é eficaz apenas quando conjurado em terrenos onde os lobos vagam (floresta, colina, planícies e montanhas). O efeito de compulsão termina assim que





um lobo atraído chega a sua localização ou atinge um limite físico que não pode cruzar (como um rio, desfiladeiro ou parede). Ao contrário de uma magia de invocação, a canção do lobo não concede a você nenhum controle sobre os lobos quando eles chegam.

Harkon Lukas, que criou essa magia, às vezes a ensina a bardos que ele acha incômodos. Esses alunos ficam bastante surpresos quando os lobos atraídos provam tudo menos obediência.

Controle de forma

Transmutação

Nível: Drd 4, Fet / Mag 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1h / nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: Sim

Esta magia permite que qualquer criatura que sofreu uma transformação involuntária (incluindo licantropos amaldiçoados e alvos de *metamorfose*) se transforme ou reverta entre sua forma verdadeira e a forma alterada pela duração da magia, como se fosse o alvo de uma magia *metamorfose*. A transformação entre as formas exige uma ação para ser concluída. O alvo retém sua própria mente e Tendência pela duração desta magia.

Componentes Materiais: Uma gota de cera e uma gota de argila.

Criar falso Capanga

Transmutação

Nível: Apt 5, Fet / Mag 6

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 dia

Alcance: Toque

Alvo: Seu familiar

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: Sim

Esta magia transforma seu familiar em um capanga parecido com um membro de qualquer raça humanoide pequena ou média ou humanoide monstruoso (sua escolha).

O capanga adquire todas as habilidades físicas e naturais da raça imitada, incluindo tamanho, valores de habilidade física, ataques naturais e habilidades ex-

traordinárias. Ele não ganha nenhuma das habilidades sobrenaturais ou similares à magia da raça imitada. Seu familiar retém seus próprios valores de Inteligência e Sabedoria e adiciona +1d3 ao seu Carisma efetivo.

Seu familiar se torna um plebeu, especialista ou guerreiro (sua escolha) com níveis iguais ao seu DV. Enquanto na forma de capanga, seu familiar não lhe concede mais uma habilidade especial baseada em sua espécie (veja a Tabela 3-18 no PHB), mas todas as outras qualidades familiares permanecem intactas. Seu capanga pode falar qualquer idioma que você fale, mas não ganha conhecimento do idioma de sua raça imitada. Um falso capanga não pode ganhar níveis com a experiência, mas continua a ganhar DV conforme você sobe de nível.

Apesar da aparência do falso capanga, ele ainda é considerado uma besta mágica. O capanga parece idêntico a sua raça imitada, embora possa exibir comportamento e traços físicos sutis de sua forma original.

Componente Material: Uma pequena figura de argila na qual você moldou uma gota de seu sangue, o sangue de seu familiar e uma gota de sangue da raça imitada.

Criar Gblyn

Transmutação [Mal]

Nível: Fet / Mag 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Médio (30m + 3m / nível)

Alvo: Uma criatura humanoide

Duração: Instantâneo

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência a Magia: Sim

Esta magia transforma um humanoide em um gblyn (veja Duende – **Nativos das Trevas**). Gblyns criados com esta magia são absolutamente leais ao seu criador e têm apenas memórias vagas de sua vida anterior. Conjurar esta magia requer um teste de poder.

Componente Material: Um punhado de lama misturada com sangue humanoide.

Induzir Licantropia

Transmutação

Nível: Drd 4, Rgr 4, Fet / Mag 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Licantropo tocado





Duração: 1h / 3 níveis

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Esta magia força o licantropo natural ou afetado alvo a assumir uma forma alternativa bestial, como se afetado por seu gatilho. Se o licantropo tiver as formas animal e híbrida, ele pode escolher qual forma assumir. Se o licantropo pode controlar suas mudanças, ele pode se transformar entre suas formas animal e híbrida durante a duração da magia. Até que a duração da magia termine, o licantropo não pode assumir sua forma humanoide.

O licantropo alvo se transforma imediatamente, perdendo sua próxima ação padrão para fazê-lo. Ao contrário de outra *metamorfose*, esta magia anula a capacidade de um metamorfo natural de retomar sua forma natural. Esta magia não tem efeito em não licantropos. Induzir a licantropia e suprimir a licantropia se anulam se conjuradas sobre o mesmo alvo.

Conjurar esta magia requer um teste de poder.

Componente Material: Um raminho de perdição de lobo.

Invocar Brumas

Transmutação [teletransporte]

Nível: Fet / Mag7

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 7 minutos

Alcance: 1,6km / nível

Área: Raio de 9m

Duração: 10 minutos / nível

Teste de Resistência: Não

Resistência à Magia: Sim (objeto)

Antes de conjurar, você deve construir um portal de pedra (veja Foco). Para conjurar a magia, você deve estar a 9m do portal. Você deve visualizar um local conhecido dentro de 1,6 km por nível de conjurador, mas pode estar em outro domínio. Conforme você se concentra nos próximos sete minutos, as Brumas de Ravenloft se aglutinam dentro do portal e em um raio de 9m no local escolhido. Uma vez que o portal de brumas é ativado, você não precisa mais se concentrar nele. Ele permanece ativo por 10 minutos por nível de conjurador. Qualquer criatura que entra nas

névoas no local escolhido enquanto a magia está ativa emerge através do portal. Você não pode convocar criaturas através de uma fronteira de domínio fechada.

Foco: Uma entrada ou arcada feita de pedra com pelo menos 1m de largura, mas não mais que 9m de largura. O portal custa 3.000 PO para ser construído, e você deve criá-lo sozinho. Você pode tornar o portal tão simples ou ornamentado quanto desejar.

Mímica Mortal

Necromancia

Nível: Fet / Mag4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Pessoal

Alvo: Você (apenas vampiros)

Duração: 10 minutos / nível (D)

Esta magia altamente especializada permite que um conjurador vampiro suprima seus atributos prejudiciais e vulnerabilidades suprimindo de forma semelhante suas habilidades de poder. A mímica mortal suprime uma desvantagem do vampirismo e uma vantagem na base de um por um. Você pode suprimir qualquer número de desvantagens até o máximo de uma para cada dois níveis de conjurador. Desvantagens e vantagens são sempre suprimidas na mesma ordem e nos mesmos pares, conforme mostrado na Tabela 5-2.

Por exemplo, se você optasse por suprimir três vulnerabilidades, não seria mais pálido e frio ao toque, poderia tolerar alho e não recuaría diante de um espelho;

Tabela 5-2: Características Vampíricas Suprimidas

Ordem	Vulnerabilidade	Habilidade / Qualidade
1	Pele não é pálida ou fria	Drenar Energia e Drenar Sangue
2	Pode tolerar alho	Redução de dano
3	Não recua diante de espelho	Dominação
4	Pode entrar em edifícios sem ser convidado	Cura rápida
5	Não recua diante de símbolo sagrado	Forma gasosa
6	Pode atravessar água corrente	Alterar forma
7	Não é afetado por água benta	Filhos da noite
8	Não pode ser expulso	Criar vampírica, resistências
9	Não é afetado pela luz solar	Patas de Aranha, todos os poderes salientes



entretanto, você também perderia suas habilidades de drenagem de energia e drenagem de sangue, redução de danos e habilidade de dominação. Seu tipo de criatura permanece morto-vivo, e você não perde nenhuma das qualidades do tipo de criatura morto-vivo não listadas acima.

Conjurar essa magia requer um teste de poder.

Névoa da Terra

Conjuração [Criação]

Nível: Clr2, Drd 2, Fet / Mag2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: 3m / 2 níveis

Efeito: O vapor espesso centrado em você espalha 3m / 2 níveis e tem 0,6m de altura

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

Como uma névoa obscurascente, exceto o vapor que surge ao seu redor sobe apenas cerca de 0,6m (na altura do joelho em um humanoide de tamanho médio). A névoa gira misteriosamente ao longo do solo, então não revela a presença de criaturas invisíveis. A névoa concede ocultação de três quartos a qualquer coisa que cubra completamente, como uma criatura minúscula, um ser humano inclinado ou um buraco escondido. O vapor oferece ocultação total para criaturas gasosas, como um conjurador ou vampiro que usa a forma gasosa.

Suprimir Licantropia

Transmutação

Nível: Drd 4, Rgr 4, Fet / Mag 4, Wth4

Como induzir licantropia, exceto que o licantropo alvo é forçado a assumir sua forma humanoide pela duração da magia.

Conjurar esta magia requer um teste de poder.

Componente Material: Um raminho de perdição de lobo.

Itens Mágicos

Adaga Ba'al Verzi: Essas armas vis foram carregadas pelos assassinos Ba'al Verzi por séculos. Uma Adaga Ba'al Verzi é uma lâmina longa e brilhante gravada com sinistros apelos Abissais por furtividade e pontaria verdadeira. Seu punho laqueado carmesim, preto e dourado simboliza o sangue que o Ba'al Verzi desenhou, as sombras que os ocultam e a riqueza que guia suas

lâminas. A bainha de uma Adaga Ba'al Verzi é sempre feita da pele curada e trabalhada da primeira vítima que o mestre da adaga matou.

As Adagas Baal Verzi são *adagas afiadas +1*. Ataques com essas adagas contornam qualquer bônus de armadura derivado da proteção mundana de armaduras e escudos. A adaga não ignora os bônus de armadura natural, bônus de armadura gerados por itens mágicos (como braceiras de armadura) ou bônus de melhoria para armaduras mágicas. Assim, um personagem usando armadura de couro +2 e um personagem usando uma armadura de batalha +2 teria o mesmo bônus de +2 na Classe de Armadura contra uma Adaga Ba'al Verzi.

Nível de Conjurador: 13º; Pré-requisitos: Criar Armas e Armaduras Mágicas, Lâmina Afiada, Passagem Invisível, o criador deve ser mau; Preço de Mercado: 32.300 PO.

Bacia de Barro Vivo: Este artefato amaldiçoado é uma banheira de jade incrustada de runas, com 1,5 metros de largura e 1 metro de profundidade com uma tampa articulada de duas partes. A argila úmida, rosada e verde-acinzentada dentro lentamente se desloca e ondula. Hazlik criou este artefato logo depois de ficar preso nos Domínios do Medo, baseando este dispositivo em um artefato semelhante em sua terra natal. Uma vez por dia, um usuário pode abrir a Bacia de Barro Vivo para criar uma aberração, animal, besta, dragão, gigante, humanoide, besta mágica, humanoide monstruoso ou insetos de até o nível de personagem do usuário em DV. As criaturas criadas podem incluir aquelas do Livro dos Monstros e Nativos das Trevas, bem como novas criaturas inventadas pelo usuário da argila (sujeito à aprovação do DM). Uma vez que a criação da criatura está completa, a tampa do tanque fecha e não pode ser aberta por um dia.

Para usar a Bacia de Barro Vivo, o usuário deve esculpir, moldar ou entalhar uma estátua da criatura que deseja animar. Assim que a estátua estiver completa, o usuário deve cobrir sua estátua com uma camada de argila viva e colocar pedaços de papel descrevendo a aparência física e as habilidades da criatura sobre o coração e o cérebro da estátua. Finalmente, o usuário deve escrever a palavra Vaasi liv ("vida") em sua criação. A estátua então se transforma em carne, bem como os resultados de uma magia Pedra em carne, mas ao contrário dessa magia, a transmutação resulta em um ser vivo, não um cadáver.

Nível de Conjurador: 12º. Peso: conforme criatura

Caldeirão de Arawn: O Caldeirão de Arawn, uma relíquia sagrada dos goblins de Forlorn (chamados em





sua língua de *Prais Mar Arawn*), é um caldeirão de ferro maciço pesando mais de uma tonelada e meia e perpetuamente cheio de lama quente e pastosa. Grande o suficiente para a maioria dos humanos adultos se agachar dentro dele e não ter a cabeça desobstruída da borda, as laterais do caldeirão são decoradas com imagens grosseiras de goblins, lobos, fantasmas, bruxas e a Caçada Selvagem. Se o caldeirão for esvaziado de alguma forma, ele gradualmente se recarregará com lama nos próximos dez minutos. A única maneira de destruir *Prais Mar Arawn* é matar todos os goblin em Forlorn. Atualmente, o *Caldeirão de Arawn* está escondido nas cavernas goblin do Monte Arawn.

Este artefato amaldiçoado é a chave para o número crescente de goblins de Forlorn. Colocando uma pessoa no *Caldeirão de Arawn* e submergindo-a sob a lama por um minuto, os goblins podem transformar uma vítima em um goblin, de acordo com a magia *Criar goblin*. Todos os goblins criados com o *Caldeirão de Arawn* estão sob o controle de Tristen ApBlanc.

Chifre do Bosque Sagrado: Criado pelos druidas Gregory e Dorinna, o *Chifre do Bosque Sagrado* é um artefato sagrado de Daghdha e Belenus, deuses honrados pelos druidas de Forlorn. Infelizmente, os goblins de Tristen mataram Gregory e Dorinna antes que eles pudessem dar o chifre aos outros druidas. Atualmente, acredita-se que o *Chifre do Bosque Sagrado* repousa dentro da Mandíbula de Arawn, vigiado por guardiões golem de ossos no vasto ossário da fissura.

Uma vez por semana, o chifre pode convocar a Caçada Selvagem. Apenas druidas ou sacerdotes de Daghdha ou Belenus podem usar este poder, que funciona apenas à noite.

Uma vez a cada dois dias, o chifre pode conjurar uma magia *Raio de sol* como um druida de 20º nível. Um feixe de 3 metros de diâmetro irrompe da boca do chifre. Nos dias em que não produz uma magia *Raio de sol*, o *Chifre do Bosque Sagrado* pode produzir um banquete de heróis como um druida de 20º nível.

O portador do chifre pode utilizar *Proteção contra elementos* em si mesmo.

Uma vez por dia, o portador do chifre pode *Falar com animais* ou *Falar com plantas* por 3 rodadas usando o chifre como um fone de ouvido. Uma vez por semana, o chifre pode *Controlar os ventos* como um druida de 15º nível.

Quatro vezes por dia, quando um suplicante beija o chifre, ele pode *Curar ferimentos leves* como um druida de 15º nível. Essa habilidade só funciona quando o chifre está nas mãos de um druida.

As habilidades do chifre para invocar a Caçada Selvagem e conjurar raios de sol, banquete dos heróis e controlar os ventos exigem que o portador do chifre toque certas sequências de notas para cada poder.

Cada vez que o *Chifre do Bosque Sagrado* é tocado, o usuário deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD 20) ou ter sua tendência um passo mais próximo do verdadeiro neutro. Se o portador do chifre não for um druida e tocar o chifre à noite, há uma chance cumulativa de 5% por soar de que isso atraia a atenção da Caçada Selvagem para atacar o portador. Todas as noites a partir de então, a Caçada Selvagem se manifesta a menos de três quilômetros do portador e o persegue, tentando recuperar o chifre. O Mestre da Caçada dá ao portador uma oportunidade de largar o chifre antes de se aproximar para matar.

Haste de Aterramento Arcana: Esta vara de cobre absorve energias mágicas para combatentes que enfrentam magos. Quando plantada no solo, uma *Haste de Aterramento Arcana* atrai para si todas as energias mágicas em um raio de 30 metros. Todas as magias, exceto as baseadas no toque, têm seu alvo ou ponto de origem alterado para focar na haste de aterramento. Para cada magia que atinge a *Haste de Aterramento Arcana*, o bastão torna-se carregado com energia arcana que causa 1d6 de dano por nível de magia à primeira criatura a tocá-lo. Uma *Haste de Aterramento Arcana* pode conter no máximo 20 níveis de magia de energia (20d6 de dano se tocado). Se exceder essa quantidade, ele instantaneamente descarrega sua energia no solo e perde sua utilidade. Após absorver energias mágicas, a haste libera inofensivamente um nível de energia mágica no solo a cada rodada seguinte (reduzindo o dano em 1d6). Uma *Haste de Aterramento Arcana* que atrai uma magia de *Desintegração* é destruída instantaneamente.

Nível de Conjurador: 15º; *Pré-requisitos:* Criar Bastão, *Reverter Magias*, bastão de cobre de 2,7m; *Preço de Mercado:* 210.000 PO; *Peso:* 20kg.

Ícone de Ravenloft: O *Ícone de Ravenloft*, um objeto sagrado irmão do *Símbolo Sagrado Ravenkind* e potente nas mãos de um clérigo, é uma estatueta de prata de 30 centímetros de altura de um corvo com gravuras detalhadas e diamantes minúsculos e brilhantes no lugar dos olhos.

O folclore antigo afirma que quando os von Zaroviches pisaram pela primeira vez na Baróvia, um corvo caiu do céu e pousou aos pés de Mihaela von Zarovich. Ela recolheu o pássaro agonizante e declarou: "Ele voou para o sol até que suas forças o deixaram e seus olhos negros ficaram cegos, tão extasiado estava ele por



sua glória. Se Andral for misericordioso, ele abençoará esta criatura lamentável, que apenas procurou tocar seu rosto magnífico”. Naquele momento, o corvo saiu das mãos de Mihaela, suas penas de repente elegantes e seus olhos brilhantes, e voou em direção ao Monte Baratak. Os clérigos de Andral criaram o ícone pouco antes do casamento de Sergei von Zarovich em 351 CB.

O ícone definiu por séculos no Castelo Ravenloft sob a tutela de Strahd, que não podia tocar em um objeto tão sagrado. Ele desapareceu após a Grande Conjunção. Embora os rumores o coloquem na posse de Azalin Rex, o verdadeiro paradeiro do objeto permanece desconhecido. Os Guardiões da Pena Negra sabem da existência do Ícone, mas acreditam que é menos importante do que o Símbolo Sagrado. Algumas lendas sugerem que o Símbolo Sagrado revelará poderes desconhecidos quando reunido com o Ícone.

Se segurado nas mãos de um paladino ou clérigo de boa tendência, o Ícone concede um bônus de +4 para fazer testes. Além disso, uma vez por dia, um paladino ou clérigo de boa tendência pode usar o ícone para *Curar ferimentos moderados* por meio da ativação do gatilho de magia, simplesmente tocando a estatueta em uma criatura alvo. Qualquer criatura maligna que carregue o ícone sofre dois níveis negativos. Os níveis negativos permanecem enquanto o ícone estiver em posse da criatura. Esses níveis negativos nunca resultam em perda de nível real, mas eles não podem ser superados (incluindo magias de *Restauração*) enquanto o Ícone estiver em posse da criatura.

Nível de Conjurador: 15°; *Peso:* 4kg.

Lâmina Brilhante: Esta *lâmina solar* única foi carregada originalmente por Sergei von Zarovich, um presente quando ele se juntou ao clero da Igreja de Andral em 341 CB. Os Poderes Sombrios garantiram que ela encontrasse seu caminho para os Domínios do Medo para atormentar Strahd, e um bando de heróis condenados tentou empunhá-la contra o Lorde das Trevas no século VI. Embora a lâmina tenha ficado em posse de Rudolph van Richten, ela desapareceu de sua loja de ervas sob o nariz dos gêmeos Weathermay não muito depois do desaparecimento do médico em 750 CB. A lenda baroviana afirma que a espada tem sede do sangue dos Dilisnyas desde que viu seu mestre e seus parentes serem mortos por assassinos há quatro séculos. *Lâmina Brilhante* certamente seria uma arma potente nas mãos de qualquer herói corajoso o suficiente para enfrentar Strahd von Zarovich.

Lâmina Brilhante tem todas as propriedades normais de uma *lâmina solar*, exceto que causa o triplo de

dano contra vampiros. Qualquer criatura do mal que empunha a *Lâmina Brilhante* sofre dois níveis negativos.

Nível de Conjurador: 12°; *Peso:* 1,5kg

Orbe de Aumento: Um *Orbe de Aumento* é criado selando o cérebro ainda vivo de um conjurador arcano dentro de um orbe de cristal especial. Uma vez por dia, usando o orbe como foco, um mago pode tentar conjurar uma magia um nível mais alto do que ele normalmente pode usar. A tentativa de magia do mago deve ser com uma magia que ele conheça e tem em seu grimório. A tentativa de magia tem uma chance base de 75% de falha, reduzida em 5% para cada quatro níveis de classe de conjurador possuídos pelo cérebro do conjurador aprisionado dentro da orbe, a um mínimo de 10%. Os efeitos de vários *Orbe de Aumento* são cumulativos. *Orbe de Aumento* não funcionam para magos abaixo do 5° nível. Uma magia lançada com uma *Orbe de Aumento* requer um dia inteiro para ser preparada.

Criar ou usar um *Orbe de Aumento* requer um Teste de Poder.

Nível de Conjurador: 20°; *Pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, cérebro do conjurador arcano; *Preço de Mercado:* 57.000 PO; *Peso:* 7kg.

Símbolo Sagrado Ravenkind: Este símbolo sagrado de platina é trabalhado na forma do sol, com um grande cristal rodeado por símbolos celestiais de luz e verdade embutidos em seu centro. O Sumo Sacerdote Kir da Igreja de Andral confeccionou este medalhão em 350 CB, depois de prever que uma terrível maldição cairia em breve sobre a Baróvia. Kir deu sua vida para criar o Símbolo, e a Igreja de Andral morreu depois que Strahd fez seu pacto com a Morte. O *Símbolo Sagrado Ravenkind* seguiu o lorde vampiro até os Domínios do Medo, retendo seu poder. Acredita-se que está na posse de Strahd, o medalhão está desaparecido desde a Grande Conjunção. Os Guardiões da Pena Negra procuram por ele incansavelmente, acreditando que ele contém a chave para a destruição de Strahd.

O símbolo sagrado tem todas as propriedades de um amuleto de expulsão de mortos-vivos. Além disso, qualquer criatura morta-viva vulnerável à luz do sol sofre dano de fogo 1d6 a cada rodada que tocar o símbolo (sem resistência). Quando forçosamente apresentado contra qualquer vampiro ou cria de vampiro, ele brilha com a verdadeira luz do sol por 10 minutos (veja o *Livro dos Monstros* para o efeito da luz do sol sobre os vampiros). O símbolo pode brilhar apenas uma vez por semana.

Nível de Conjurador: 15°; *Peso:* -.



Novos Monstros



Esta seção apresenta horrores conhecidos por esprear nos domínios do sudeste.

Licantropo, Mulher Raposa (Vixen)

Mulheres Raposa, ou raposas, são criaturas raras que sofrem de uma forma incomum e poderosa de licantrópia, contraída apenas por mulheres. As amaldiçoadas experimentam mudanças profundas no corpo e na alma. Aparecendo como elfas de cabelos prateados na forma humanoide, as megeras são vaidosas, preocupadas apenas em se cercar dos confortos da vida. A maldição licantrópica também torna as vixens estéreis. Uma mulher raposa que deseja uma criança deve adotar ou sequestrar uma garota (geralmente um elfo), afligir a garota com licantrópia e criar a garota em sua própria imagem egocêntrica.

O livro fonte de **Ravenloft Nativos das Trevas** contém regras completas para os licantropos de Ravenloft; as regras abaixo detalham a mulher raposa apenas porque ela difere de outros licantropos de exemplo.

Criação de uma Mulher Raposa

“Mulher Raposa” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanoide feminina (doravante chamada de “personagem”). O tipo do personagem muda para “metamorfo”. A mulher raposa assume as características de uma raposa prateada (veja abaixo) e também pode adotar uma forma híbrida combinando características élficas e vulpinas. Uma mulher raposa usa as estatísticas e habilidades especiais do personagem ou da raposa prateada, além daquelas definidas abaixo.

Dados de Vida: Veja os **Nativos das Trevas**.

Deslocamento: Veja os **Nativos das Trevas**.

CA: Veja **Nativos das Trevas**.

Ataques: Veja **Nativos das Trevas**.

Dano: Veja os **Nativos das Trevas**.

Ataques Especiais: Um mulher raposa retém todos os ataques especiais do personagem ou raposa prateada, dependendo de qual forma ela está usando, e ganha aqueles listados abaixo, a menos que indicado de outra forma.





Empatia Licantrópica (Ext): Uma mulher raposa pode se comunicar e ter empatia com raposas e raposas prateadas, como o licantropo padrão.

Maldição da Licantropia (Sob): Qualquer humanoide fêmea mordido por uma mulher raposa em forma híbrida ou animal deve ter sucesso em um teste de Fortitude (CD 15 ou CD 18 em Ravenloft) ou contrair licantropia.

As mulheres raposas recém-criados não estão sujeitos a um gatilho como outros licantropos amaldiçoados. Em vez disso, começando três dias após a mulher ser mordida, ela deve fazer um teste de resistência a cada noite para resistir à mudança (CD = 10 + número de noites desde sua última transformação). Qualquer mulher raposa amaldiçoada pode gastar 100 XP para adquirir o talento Controlar Forma Aprimorado. Uma mulher raposa que tiver esse talento é considerada uma licantropo natural e não está mais sujeita a essa mudança involuntária. Uma mulher raposa natural, entretanto, assume automaticamente uma tendência caótica e mau e nunca pode ser curada.

Olhar Encantador (Sob): Qualquer humanoide masculino que vê a beleza sobrenatural de um homem-raposa (em sua forma humanoide) deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD = 10 + 1/2 do homem-raposa + modificador de Carisma do homem-raposa) ou ser atingido por encantar pessoa lançada por um feiticeiro de 9º nível. As mulheres não são afetadas. Este ataque visual tem um alcance de 9 metros.

Qualidades Especiais: Uma mulher raposa retém todas as qualidades especiais do personagem ou animal e também ganha aquelas listadas abaixo.

Alterar Forma (Sob): As raposas amaldiçoada podem mudar para a forma de raposa prateada como se estivessem usando a magia Metamorfose (embora seu equipamento não mude). As raposas verdadeiras também podem assumir uma forma humanoide bípede, que combina um corpo élfico elegante e mãos preênsas com uma cabeça de raposa, cauda espessa e pele prateada. Uma mulher raposa pode assumir a forma híbrida sem estragar sua roupa ou armadura e ainda pode falar, permitindo conjurar magias. Mudar de ou para a forma animal ou híbrida é uma ação padrão. Ao assumir qualquer uma das formas, a mulher raposa recupera os pontos de vida como se tivesse descansado por um dia. Uma mulher raposa morta reverte para sua forma humanoide, embora ela permaneça morta. As partes separadas dos animais retêm sua forma animal. Essa habilidade de mudança de forma pode ser difícil

de controlar, a menos que a mulher raposa sucumba à sua natureza bestial (veja acima).

Cria Élfica (Ext): Começando um ano depois de ser afligida, a forma humanoide de uma mulher raposa muda lentamente para a de uma elfa. Durante este processo, que leva 12 meses para ser concluído, todos os modificadores raciais e habilidades de sua raça original e os substituídos por um elfo (se ela não for um elfo ao começar). Quando o processo estiver concluído, a “raça base” da mulher raposa é considerada “elfo” em todos os aspectos, incluindo modificadores GR. Apenas alguns traços (como tatuagens ou marcas de nascença) permanecem da antiga identidade da mulher raposa.

Todas as raposas têm cabelos prateados em todas as formas e um bico de viúva marcado, características também comuns aos elfos sithicanos.

Prístina (Ext): Cicatrizes desaparecem da pele de uma mulher raposa. Qualquer desfiguração que aumente seu Nível de Rejeição é reduzida em 1 ponto a cada mês até desaparecer totalmente.

Redução de Dano (Ext): Mulheres Raposa em raposa prateada ou forma híbrida ganham redução de dano 15/prata.

Testes de Resistência: Veja os **Nativos das Trevas**.

Habilidades: Para uma mulher raposa na forma humanoide, os valores de habilidade não são alterados. Na forma raposa prateada ou na forma híbrida, os valores de habilidade de uma mulher raposa são modificados como segue: FOR -2, DES +8

Perícias: Veja **Nativos das Trevas**.

Talentos: Iguais ao personagem. Quando na forma de raposa híbrida ou prateada, a mulher raposa ganha o talento Acuidade com Arma (mordida). Qualquer mulher raposa também pode usar o talento Controle de Forma Aprimorado, conforme detalhado acima.

Clima/Terreno: Floresta temperada e fria.

Organização: Solitária, par (uma adulta com “filha” não combatente) ou comitiva (um ou par com 2-12 humanas, elfas ou meio-elfas encantados de 1º-3º nível).

Nível de Desafio: Nível do personagem +2.

Tesouro: Dobro do Padrão.

Tendência: Sempre Caótico e Mau.

Progressão: Por classe de personagem. Independentemente da raça do personagem antes da infecção, a classe favorita de uma mulher raposa é sempre o feiticeira. As Mulheres Raposa quase sempre colocam aumentos de habilidade no Carisma conforme aumentam de nível.



Mulher Raposa – Exemplo

Este exemplo usa uma feiticeira elfa de 9º nível como a criatura base.

	Coraline, Mulher Raposa Humanóide médio / pequeno Metamorfo — Feiticeira
Dados de Vida:	9d4 (22 PV)
Iniciativa:	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); +10 (+6 Des, +4 Iniciativa Aprimorada) como raposa ou híbrido
Deslocamento:	9m; 18m como raposa
CA:	16 (+2 Des, +2 natural, +2 <i>brinco</i>); 23 (+1 tamanho, +6 Des, +4 natural, +2 <i>brinco</i>) como raposa
Ataques:	Corpo a corpo Adaga obra-prima +5 ou à distância Arco longo obra-prima +7; Forma Híbrida corpo a corpo Adaga obra-prima +4 ou à distância Arco longo obra-prima +11; Como híbrida corpo a corpo mordida +7 ou +10 como raposa
Dano:	Adaga 1d4 ou 1d4 - 1 como híbrido; Arco Longo 1d8; mordida 1d4 - 1 como raposa ou híbrido
Face / Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Magias, olhar encantador; maldição da licanthropia como raposa ou híbrido
Qualidades Especiais:	Alterar forma, redução de dano 15 / prata, traços de elfo, prístino; <i>faro</i> , <i>passos sem pegadas</i> como raposa ou híbrido
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +5, Vont +7; Ref +7 como raposa ou híbrido
Habilidades:	For 10, Des 14, Con 11, Int 14, Sab 12, Car 20; For 8, Des 22 como raposa ou híbrido
Perícias:	Avaliação +4, Blefar +11, Concentração +2, Conhecimento (arcano) +4, Diplomacia +10, Disfarces +6, Ouvir +7, Observar +7, Procurar +8, Profissão (estalajadeiro) +5, Sentir Motivação +4; Ouvir +11, Observar +11, Procurar +12, Sobrevivência + 4* como raposa ou híbrido
Talentos:	Esquiva, Controle Forma Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade; Acuidade com Arma (mordida) como raposa ou híbrido

Combate

Coraline é uma das amantes e espiãs de Harkon Lukas há 20 anos. Harkon dá a Coraline o conforto físico que ela busca, enquanto Coraline passa segredos para Harkon e não corre o risco de gerar mais filhotes ingratos para ele. Coraline conta com sua beleza fascinante para evitar o combate. Fora dos olhos do público,

ela confia em suas magias e pretendentes encantados para lidar com a maioria dos inimigos.

A CD contra o olhar encantador de Coraline é 19.

Magias de Feiticeiro por Dia: 6/8/7/7/5. CD base = 15 + nível de magia.

Magias de Feiticeiro Conhecidos: 0 – *globos de luz*, *psamar*, *detectar magia*, *detectar veneno*, *luz*, *consertar*, *prestidigitação*, *ler magia*; 1º – *enfeitiçar pessoa*, *leque cromático*, *hipnotismo*, *reduzir pessoa*, *sono*; 2º – *padrão hipnótico*, *confundir detecção*, *psamar monstro*, *vento sussurrante*; 3º – *dissipar magia*, *imobilizar pessoa*, *sugestão*; 4º – *enfeitiçar monstro*, *confusão*.

Itens Mágicos Carregados: *Manto de carisma* +2, *brinco de proteção* +2 (como anel), *poção de curar ferimentos leves*, *varinha de míssil mágico* (conjurador de 3º nível).

Nível de Desafio: 11.

Serpente do Lago, Morto-Vivo

Morto-vivo Enorme (aquático)

Dados de Vida:	20d12 (130 PV)
Iniciativa:	+3 (- 1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	Natação 9m.
CA:	25 (tamanho - 4, - 1 Des, +20 natural)
Ataques:	Corpo a corpo Mordida +32
Dano:	Mordida 2d8 + 22
Face / Alcance:	9m / 6m
Ataques Especiais:	Sopro, presença aterradora, agarrar aprimorado, estocada
Qualidades Especiais:	Redução de dano 20 / mágico, visão no escuro 18m, mortos-vivos, RM 16
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +5, Vont +12
Habilidades:	For 40, Des 7, Con -, Int 12, Sab 10, Car 6
Perícias:	Ouvir +14, Observar +14, Procurar +13
Talentos:	Prontidão, Trespasar, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso
Clima / Terreno:	Qualquer aquático (Lago das Lágrimas Rubras)
Organização:	Solitária
Nível de Desafio:	13
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre caótico e mau
Progressão:	21-32 DV (Enorme), 33-40 DV (Colossal)

A serpente do lago morta-viva conhecida como “Agatha” é uma criatura única, encontrada apenas no

Lago das Lágrimas Rubras em Forlorn. Sua pele manchada de verde acinzentado se abre com várias fe-



ridas abertas e podres. Fila após fila de dentes afiados como agulhas enchem sua boca gigante, e seus olhos brilham em um verde suave. Quando ela nada na superfície do lago, tudo o que pode ser visto é sua cabeça seguida por uma série de corcovas arredondadas.

Embora incapaz de deixar o lago, Aggie ataca avidamente qualquer criatura viva que se aproxime da costa. Ela é astuta o suficiente para atrair criaturas para mais perto, emergindo no centro do lago para atrair a atenção, apenas para submergir e ressurgir dentro de um alcance impressionante.

Ninguém viu Aggie antes do Ano da Aflição. Alguns especulam que a criatura permaneceu adormecida no lago por milênios até ser despertada pelas catástrofes que abalaram a terra. Alguns rumores afirmam que mais de uma criatura marinha habita o lago e relataram ter visto dois ou mais conjuntos separados de corcovas quebrando a superfície do lago de uma vez.

Ninguém conseguiu explorar o fundo do lago para confirmar o boato de que Aggie acumula montes de tesouros pertencentes a suas muitas vítimas no fundo do lago.

Combate

Aggie é uma adversária inteligente, reservando seus ataques especiais até que sejam eficazes. Ela gosta especialmente de enganar os adversários fazendo-os pensar que ela tem alcance limitado além do lago, apenas para atacar com seu sopro ou um ataque de estocada.

Testes de resistência contra os ataques especiais de uma serpente do lago morta-viva têm uma CD de $10 + 1/2$ DV da serpente + modificador de Carisma da serpente (CD 18 para Agatha).

Sopro (Sob): Linha de vapor tóxico, 42m, a cada 4 rodadas, teste de resistência de Reflexos anula. As criaturas que falham em seu teste de Reflexos e são apanhadas no vapor são tratadas como se estivessem expostas a uma magia *névoa mortal* na nuvem lançado por um conjurador de 20º nível. O vapor permanece no ar por 4 rodadas.

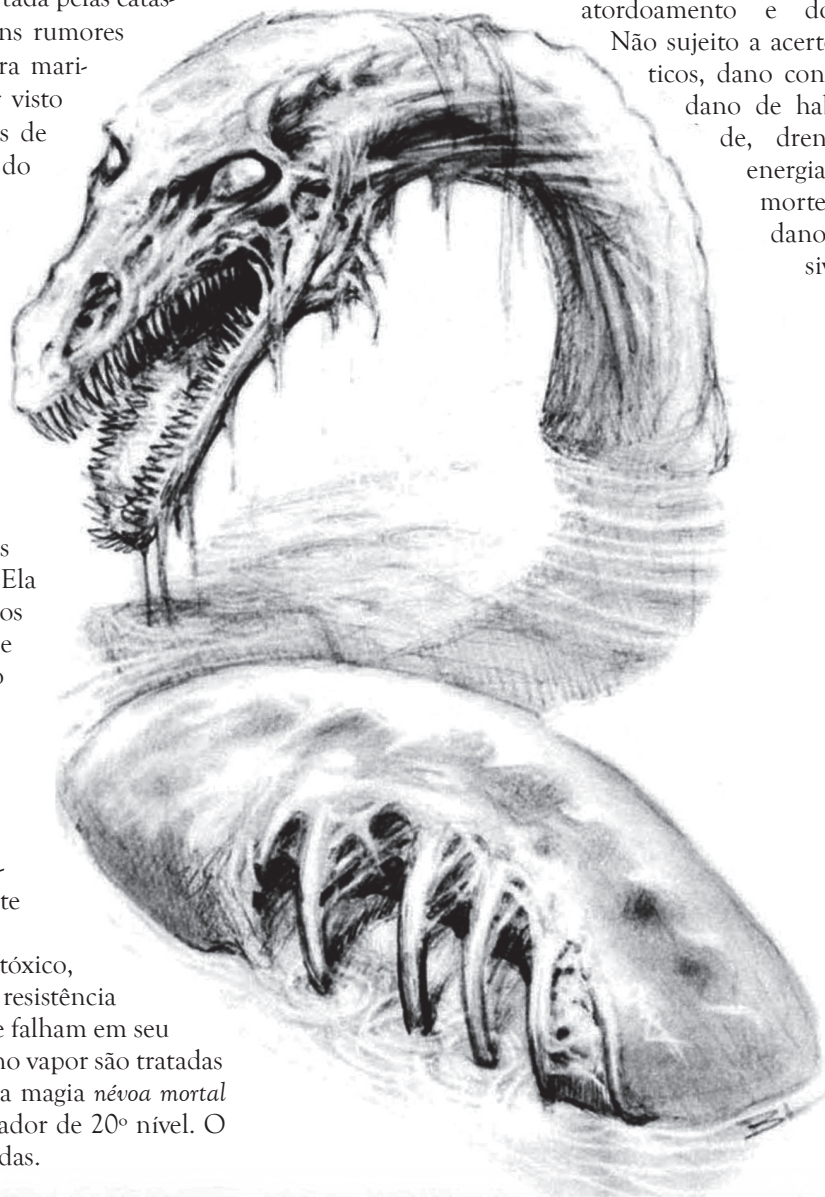
Presença Aterradora (Sob): Aggie inspira terror rugindo alto ou atacando. Todas as criaturas em um raio de 15 metros devem fazer testes de Medo. Os efeitos do medo duram até que as criaturas saiam da área de efeito.

Agarrar Aprimorado (Ext): Aggie pode usar seu agarrar aprimorado após um ataque de mordida bem-sucedido. Ela frequentemente arrasta criaturas presas para baixo da superfície do lago, prendendo-as lá até que se afoguem.

Estocada (Ext): Ao usar uma ação total para atacar, Aggie pode estender seu alcance para 7,5m.

Mortos-Vivos: Imune aos efeitos que influenciam a mente, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doença.

Não sujeito a acertos críticos, dano contusão, dano de habilidade, dreno de energia ou morte por dano massivo.



Mortos de Strahd

Poucos necromantes nos Domínios do Medo se igualam à estatura de Strahd Von Zarovich ou possuem a fria intimidade do Lorde Vampiro com os mortos-vivos. O Esqueleto de Strahd e os Zumbis de Strahd são mais potentes do que aqueles animados por outros necromantes. Ninguém sabe se essas abominações mais resistentes surgem automaticamente das conjurações de *criar mortos vivos* de Strahd, ou se o conde pesquisou sua própria versão mais poderosa da magia. Esses la-

caios mortos-vivos são notoriamente fortes, ignorando magias e expulsões que derrubariam seus parentes menores e exibindo o terrível hábito de atacar suas vítimas, apesar de serem cortados em pedaços.

Algumas pistas diferenciam os lacaios de Strahd de outros estúpidos de sua espécie. Tiras de carne coriácea ainda grudam nos ossos dos esqueletos de Strahd, e seus movimentos são rápidos, mas espasmódicos. A carne dos zumbis Strahd parece frágil. Seus olhos apodrecem em poços escuros, e seus lábios descascam para revelar dentes tortos. Os zumbis Strahd ocasionalmente emitem um gemido baixo, às vezes grasnando o nome de Strahd (exigindo um teste de Ouvir CD 14 para decifrar), quando estão ansiosos para agir.





Criando um Morto de Strahd

“Morto de Strahd” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer esqueleto ou zumbi (referido daqui em diante como a “criatura base”). O tipo da criatura permanece inalterado. Um morto-vivo Strahd usa todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura base, exceto conforme indicado aqui.

Qualidades Especiais: Um morto-vivo Strahd retem todas as qualidades especiais da criatura base e também ganha as seguintes.

Vigilante (Sob): Um morto-vivo Strahd pode ver continuamente a invisibilidade a uma distância de 18 metros.

Implacável (Ext): Quando um morto-vivo Strahd é reduzido a 0 pontos de vida ou menos, ele não é destruído. Em vez disso, ele começa a curar 1 ponto de vida por rodada conforme sua força animadora é reconstruída. Quando o morto-vivo Strahd está novamente com pontos de vida completos, ele se reanima e se levanta para atacar mais uma vez. Para destruir um morto-vivo Strahd permanentemente, seu corpo deve ser completamente aniquilado (como com um teste de expulsão particularmente bem-sucedido ou a magia *desintegrar*), ou um oponente deve terminar o trabalho com um golpe de misericórdia enquanto a criatura permanece indefesa (isso ignora a imunidade padrão de mortos-vivos a acertos críticos). Um morto-vivo Strahd pode recolocar membros decepados; tais membros rastejam lentamente de volta ao seu dono.

Resistência a Expulsão (Ext): Um morto-vivo Strahd tem resistência a expulsão +4.

Resistência à Magia (Ext): Um morto-vivo Strahd possui resistência à magia 15.

Talentos: Mortos-vivos Strahd ganham Fortitude Maior.

Clima / Terreno: Qualquer terreno e subterrâneo (Baróvia).

Organização: Gangue (2-5), esquadrão (6-10) ou multidão (11-20).

Nível de Desafio: Igual à criatura base + 1.

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Sempre neutro.

Progressão: Igual à criatura base.

Morto de Strahd – Exemplo

Este exemplo usa um zumbi de tamanho médio como criatura base.

Zumbi de Strahd Morto-vivo médio

Dados de Vida:	2d12 + 3 (16 Pv)
Iniciativa:	-1 (Des)
Deslocamento:	9m
CA:	11 (-1 Des, +2 natural)
Ataques:	Corpo a corpo Pancada +2
Dano:	Pancada 1d6 + 1
Face / Alcance:	1,5m/1,5m
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, vigilante, implacável, resistência a expulsão +4, RM 15, apenas ações parciais, visão no escuro 18 m.
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref -1, Vont +3
Habilidades:	For 13, Des 8, Con—, Int—, Sab 10, Car 1
Talentos:	Fortitude Maior, Vitalidade

Combate

Mortos-Vivos: Imune aos efeitos que influenciam a mente, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doença. Não sujeito a acertos críticos, dano de contusão, dano de habilidade, dreno de energia ou morte por dano massivo.

Apenas Ações Parciais (Ext): zumbis Strahd se movem como se estivessem insuportavelmente cansados e só podem realizar ações parciais. Assim, eles podem se mover ou atacar, mas só podem fazer ambos se investirem (uma carga parcial).

Nível de Desafio: 1



Vida Selvagem, Assombrados

	Corvo Atroz Animal pequeno		Raposa Prateada Besta mágica pequena
Dados de Vida:	1d8+2 (6 PV)	Dados de Vida:	1d10 (5 PV)
Iniciativa:	+5 (Des)	Iniciativa:	+4 (Des)
Deslocamento:	6m, voo 12m (média)	Deslocamento:	18m
CA:	17 (+1 tamanho, +5 Des, +1 natural)	CA:	16 (+1 tamanho, +4 Des, +1 natural)
Ataques:	Corpo a corpo Garras +5, corpo a corpo Mordida +0	Ataques:	Corpo a corpo Mordida +5
Dano:	Garras 1d3 -1; mordida 1d4 -1	Dano:	Mordida 1d4 -1
Face / Alcance:	1,5m/1,5m	Face / Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Bicada nos olhos	Qualidades Especiais:	Passo sem pegadas
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +7, Vont +3	Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +6, Vont +2
Habilidades:	For 7, Des 20, Con 14, Int 4, Sab 16, Car 8	Habilidades:	For 8, Des 17, Con 11, Int 4, Sab 14, Car 6
Perícias:	Ouvir +8, Observar +8	Perícias:	Ouvir +5, Observar +5, Sobrevivência +4*
Talentos:	Acuidade com Arma (garras, mordida)	Talentos:	Acuidade com arma (mordida)
Clima / Terreno:	Qualquer floresta, colina, planície e montanhas	Clima / Terreno:	Floresta Temperada e Fria
Organização:	Solitária ou rude (5-20)	Organização:	Solitário ou escondido (2-5)
Nível de Desafio:	1	Nível de Desafio:	1/2
Tesouro:	Nenhum	Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre neutro	Tendência:	Sempre neutro
Progressão:	2-3 DV (pequeno), 4-6 DV (tamanho médio)	Progressão:	2-3 DV (pequeno)





Corvo Atroz

Primos maiores e mais perigosos de seus parentes comuns, os corvos atrozos frequentemente se aglomeram em torno de peles-corvos e homens-rato, seguindo seus comandos.

Combate

Corvos atrozos atacam apenas quando defendem a carniça de que se alimentam. Quando irritados, corvos atrozos se lançam sobre o rosto de seu oponente, tentando desorientar ou cegar a criatura.

Bicada nos Olhos (Ext): Se um corvo atroz causar um acerto crítico com seu ataque de mordida, ele arranca o olho da vítima para fora de sua órbita. Isso cega os olhos e aplica uma penalidade de -2 a testes de Destreza, testes de resistência de Reflexos e vários testes de perícia. Consulte a Tabela 3-9 no DMG para obter detalhes. Uma criatura que perde todos os olhos fica cega. Apenas as magias de *regeneração* e *cura* podem curar essa forma de cegueira.

Raposa Prateada (Raposa Élfica)

Raramente vistas além das florestas élficas, as raposas prateadas possuem peles prateadas brilhantes, quase luminosas na idade adulta. As peles de raposa prateada têm preços altos, mas os feiticeiros elfos frequentemente procuram essas criaturas como familiares. As raposas prateadas são conhecidas por sua astúcia e velocidade de mercúrio.

Combate

As raposas prateadas evitam o combate com qualquer criatura maior do que elas e são adeptas de afastar os rastreadores de seu cheiro.

Passos sem Pegadas (Sob): Ao se mover por terreno florestal, uma raposa prateada pode usar continuamente



te passos sem pegadas, como a magia conjurada por um druida de 3º nível.

Perícias: Raposas prateadas recebem um bônus racial de +8 para testes de Sobrevivência ao rastrear odores.

Lobo Zumbi

Morto-vivo de tamanho médio

Dados de Vida:	2d12 + 3 (16 Pv)
Iniciativa:	-1 (Des)
Deslocamento:	9m
CA:	11 (-1 Des, +2 armadura natural)
Ataques:	Mordida +2 corpo a corpo
Dano:	Mordida 1d6 + 1
Face / Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Imobilização
Qualidades Especiais:	Mortos-vivos, apenas ações parciais
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref -1, Vont +3
Habilidades:	For 13, Des 8, Con -, Int -, Sab 10, Car 1
Talentos:	Vitalidade
Clima / Terreno:	Qualquer terreno e subterrâneo
Organização:	Bando (2-20)
Nível de Desafio:	1/2
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre neutro
Progressão:	3 DV (médio)

Criados pelo lorde negro de Forlorn, os lobos zumbis são os remanescentes cambaleantes dos lacaios lupinos de Tristen ApBlanc. Essas bestas podres perseguem as florestas de Forlorn ao lado de seus irmãos vivos, caçando druidas e outros intrusos no reino de Tristen.

Combate

Os lobos zumbis atacam com suas mordidas, embora sua natureza morta-viva roube a velocidade que possuem em vida.

Mortos-Vivos: Imune aos efeitos que influenciam a mente, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doença. Não sujeito a acertos críticos, dano de contusão, dano de habilidade, dreno de energia ou morte por dano massivo.

Apenas Ações Parciais (Ext): Os lobos zumbis têm reflexos fracos e podem realizar apenas ações parciais. Assim, eles podem se mover ou atacar, mas só podem fazer ambos se investirem (uma carga parcial).



Quem são os Condenado



Esta seção apresenta os Lordes Negros dos quatro domínios neste dicionário geográfico, bem como outros notáveis. As informações neste capítulo sobre os Lordes Negros já detalhadas em *Secrets of Dread Realm* têm precedência sobre as descrições anteriores. As descrições do NPC seguem o seguinte formato:

Estatísticas: As estatísticas completas do jogo do personagem. Alguns personagens usam regras especiais encontradas no livro de cenários de Ravenloft ou em *Nativos das Trevas*. O idioma nativo do personagem é sempre listado primeiro e marcado com um asterisco. Se o personagem tiver um grimório, as magias preparadas geralmente são marcadas da mesma maneira.

Antecedentes: A história do personagem.

Esboço Atual: A personalidade do personagem e as atividades atuais.

Combate: Táticas e estratégias que o personagem geralmente usa em combate. Se o personagem tiver qualquer ataque especial ou qualidades únicas não encontradas no *PHB*, no livro de fontes de *Ravenloft* ou em *Nativos das Trevas*, eles também serão detalhados aqui.

Covil: A casa do personagem ou onde ela pode ser frequentemente encontrada.

Fechando as Fronteiras: Se o personagem for um Lorde das Trevas, esta seção detalha como um fechamento de fronteira se manifesta em seu domínio.

Tristen ApBlanc, Lorde Negro de Forlorn

(Forma Diurna) **Vampyro** Brd6 / Gue4: ND 15; Humanoide monstruoso Médio (1,75m de altura); DV 8d8+4d10+6d6+18; Pv 99; Inic +7 (+3 Des, Iniciativa Aprimorada); Desl. 9m; CA 24 (toque 16, surpresa 21); Atq +21 corpo a corpo (ld4+5, mordida) e +16/+16 corpo a corpo (ld4+2, garras) ou +23/+18/+13 corpo a corpo (2d6+7, *espada larga* +2) ou à distância +24/+19/+14 (ld8+5, *arco longo composto reforçado* +1 [For 18]); AE drenar sangue, filhos da noite, cria, drenar energia, comandar os clãs, aliados ferais, aliados ferais mortos vivos, magias; QE Alterar forma, Visão no escuro 18m, redução de dano 20/prata mágica, vulnerabilidade a expulsão, resistência a expulsão +1, ancorado, alérgeno, alma imortal, mudança das estações, música de bardo (inspirar coragem, música de proteção, fascinar, inspirar competência), conhecimento de bardo; Tend NM; Res Fort +9, Ref +15, Vont +12; For 21, Des 16, Con 12, Int 16, Sab 10, Car 19.

(Forma Noturna) **Fantasma Humano de 4º grau** Brd6 / Gue4: ND 15; Morto-vivo Médio (incorpóreos); DV 10d12; Pv 65; Inic +3; Desl. Voo 9m (perfeito); CA 16 (toque 16, surpresa 13) ou CA 19 (toque 16, surpresa 16) na forma etérea; Atq +10 /+4 (+13/+7 em Etéreo) corpo a corpo (2d6+2, [2d6+5 em Etéreo] *espada larga* +2) ou +11/+5 (+14/+8 em Etéreo) à distância (1d8+4, *arco longo composto reforçado* +1 [For 18]); AE Aura de desespero, comandar os clãs, olhar da corrupção, gemido aterrador, possessão, manifestação, magias; QE alérgeno, ancorado, visão no escuro 18 m, incorpóreo, restauração, rejuvenescer, resistência à expulsão +5, morto-vivo, alma imortal, mudança das estações, música de bardo (inspirar coragem, música de proteção, fascinar, inspirar competência), conhecimento de bardo, RM 19; Tend NM; Res Fort +6, Ref +9, Vont +6; For 17, Des 16, Con -, Int 16, Sab 10, Car 27.

Perícias e Talentos (como vampyro): Atuação (gaita de foles, épico, harpa, alaúde, melodia) +10, Blefar +11, Concentração +7, Conhecimento (arcano) +8, Conhecimento (história) +10, Conhecimento (local) +8, Conhecimento (natureza) +6, Conhecimento (religião) +6, Diplomacia +10, Disfarces +10, Escalar +11, Esconder-se +9, Furtividade +9, Identificar Magias +9, Intimidação +11, Ouvir +11, Observar +10, Sentir Motivação +6; Prontidão, Trespasar, Esquiva, Especialização em Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (*espada larga*), Iniciativa Aprimorada, Ataque Múltiplo, Ataque Poderoso, Foco em Arma (*espada larga*).

Perícias e Talentos (como fantasma): Atuação (gaita de foles, épico, harpa, alaúde, melodia) +14, Blefar +15, Concentração +14, Conhecimento (arcano) +8, Conhecimento (história) +10, Conhecimento (local) +8, Conhecimento (natureza) +6, Conhecimento (religião) +6, Diplomacia +14, Disfarce +14, Escalar +9, Esconder-se +9, Furtividade +9, Identificar Magias +9, Intimidação +15, Ouvir +9, Observar +8, Sentir Motivação +6; Trespasar, Esquiva, Especialização em Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (*espada larga*), Ataque Poderoso, Foco em Arma (*espada larga*).

Idiomas: Forfarian*, Dracônico, Druidico, Sylvan.

Magias de Bardo por Dia: 6/5/4 durante o dia, 6/6/5 à noite. CD base = 14+nível de magia por dia, 18+nível de magia à noite.

Magias de Bardo Conhecidos: 0 – *globos de luz, detectar magia, som fantasma, mãos mágicas, abrir / fechar, ler magia*; 1º – *enfeitiçar pessoa, armadura arcana, proteção contra o bem, sono*; 2º – *psamar monstros, detectar pensamentos, sugestão*.



Itens Pessoais: *Espada larga +2, arco longo composto reforçado +1 (For 18), 50 flechas +1, braçadeiras de armadura +3, gaita de fole da assombração (como tubos), gaita de foles do som (como tubos), anel de proteção +3.*

Durante o dia, Tristen é um vampyro, uma criatura viva (veja **Nativos das Trevas**). Embora ele envelheça apenas um ano para cada década, sua idade aparente varia devido às circunstâncias peculiares que cercam sua prisão em Ravenloft. Assim como o Castelo Tristenoir existe em vários pontos no tempo e muda de aparência à medida que se desloca entre eles, Tristen muda para combinar com seu entorno.

Quando o castelo se torna a Torre do Senhor, Tristen aparece como um jovem de 24 anos, embora na verdade tenha 245 anos. Seu rico cabelo castanho cai até o meio das costas, seu desleixo descuidado emprestando-lhe um ar de imprudência e perigo. Ele se veste como um menestrel com camisas, tarns e kilts de cores vivas. Embora ele reivindique a herança dos ApBlancs, ele nunca usa o tartan da família. Aqueles que passam muito tempo em sua companhia aprendem que sua aparência romântica e jovial esconde sentimentos de raiva e impaciência. Ele não responde pelo nome de Tristen; a maioria o conhece simplesmente como “jovem menestrel” ou “Senhor ApBlanc”.

Quando o castelo se torna o Castelo ApBlanc, Tristen tem 340 anos, mas parece ter 34. Seu cabelo diminuiu nas têmporas e escureceu em vários tons. Ele se veste de maneira condizente com o ApBlanc, usando o tradicional tartan do clã: um saiote branco com listras verdes, um sporran marcado com o brasão do ApBlanc, uma camisa verde com enfeites de renda, meias brancas até o joelho e sapatos pretos com fivelas prateadas. Sua presença imperiosa não tolera desobediência ou questionamento. Ele atende pelo nome de Marc ApBlanc, embora dirigir-se a ele de maneira tão informal desperte sua ira.

Quando o castelo assume sua aparência contemporânea, Tristen está com 548 anos, mas parece estar na casa dos cinquenta. Seu cabelo ralo mostra traços de cinza. Com a terra de Forfar destruída e transformada em Desamparada por sua maldade, Tristen abandonou as armadilhas do governo e adotou modos de vestir que se adaptam melhor a seus gostos sombrios. Seu kilt e capa combinando são pretos com listras prateadas; barras vermelho-sangue decoram as mangas de sua camisa de seda branca.

Independentemente do período de tempo, Tristen se move e fala com graça consumada. Articulado, carismático e orgulhoso, ele cativa os outros com sua personalidade forte.

À noite, a aparência de Tristen é sempre idêntica, independentemente do período de tempo. Sua aparência noturna fantasmagórica reflete a maneira como ele parecia quando morreu, bem como os traumas que sua forma fantasmagórica sofreu desde aquela noite, há mais de 500 anos. Ele aparece como um adolescente louro, vestido com um kilt não decorado e uma camisa simples, rasgada e manchada de lama e sangue. Veias negras marcam a superfície de sua carne inchada e incorpórea. Seu cabelo está emaranhado e coberto de sujeira. Sua carne e roupas parecem chamuscadas e queimadas em alguns pontos. Ninguém que o visse nessa forma o ligaria ao homem arrojado visto durante o dia.

Antecedentes

A longa e trágica história de Tristen é complicada pela natureza dual de sua existência e a natureza tripartida de seu covil, mas seu mal permanece constante. Embora os druidas conheçam parte de sua história, outras partes permanecem fora de seu conhecimento. O que se segue é a história oculta de Tristen ApBlanc.

Quando Tristen tinha 15 anos, a mancha vampírica latente em sua corrente sanguínea emergiu. O jovem ficou mais forte e mais rápido, seus sentidos se aguçaram. Logo após sua mudança, ele se rendeu à sede, atropelando uma jovem corça e cravando os dentes em seu pescoço. Enquanto se alimentava, ele ouviu um leve suspiro atrás dele, e notou Rual, e ela decidiu fugir para a noite. Embora tentado a persegui-la e matá-la, ele conteve seus impulsos, esperando que Rual não o traísse.

Na manhã seguinte, Tristen viu Rual falando com os outros druidas aos sussurros. Acreditando que Rual o traía, Tristen saltou sobre a druida enquanto meditava sozinha abaixo do carvalho sagrado. Ela se virou, empalando Tristen na ponta de um chifre abençoado. Impulsionado pela dor e raiva, ele atacou, deleitando-se do sangue enquanto o seu próprio derramava.

Como Rual havia bebido água benta para se purificar para a meditação, a garganta e a barriga de Tristen queimaram quando o líquido abençoado tocou sua carne semimorta. Acreditando que estava morrendo, Tristen jogou Rual no chão, batendo e cortando sua carne em uma vingança louca. Na verdade, a água benta não o estava matando, mas estava limpando seu corpo da mácula vampírica, embora esse conhecimento não tivesse diminuído sua raiva distorcida.

Enquanto ela morria, Rual amaldiçoou Tristen de uma forma que moldou a terra de maneiras que ela poderia prever. “Eu ia te curar, te trazer de volta à luz.





Ainda assim, eu te amaldiçoo! Com o meu último suspiro, imploro aos deuses que o tornem um prisioneiro eterno deste lugar, que você maculou com o mal! Deixe o assassinato queimar em suas veias a cada pôr do sol, e que a paz nunca chegue até você!”

Quando Rual pereceu, o corpo de Tristen fervilhou e morreu. Surgindo como um fantasma, ele se viu preso no bosque sagrado e passou a noite em pânico horroizado.

Enquanto Tristen escondia sua forma fantasmagórica, ele observou os druidas, atraídos por seus lamentos, descobrirem os dois cadáveres e concluíram que o par havia sido morto por terceiros. Obviamente, Rual não traiu seu pupilo. Enquanto os druidas coletavam os corpos para o enterro, Tristen sentiu o terror dominá-lo novamente. Temendo o que aconteceria uma vez que seu corpo fosse removido, ele atacou, gritando de raiva. Os druidas fugiram em pânico, para nunca mais retornar ao seu bosque profanado. Eles levaram a história do fantasma na colina para seus companheiros druidas.

Quando o sol nasceu, a maldição de Rual puxou Tristen à força de volta para seu corpo. Suas feridas desapareceram e ele surgiu como um vampyro, preso no bosque, seu caminho bloqueado pelas árvores. Ao pôr-do-sol, seu corpo queimou e seu sangue ferveu, e ele ressurgiu como um fantasma. Todos os dias desde aquela época, Tristen se levanta como um vampyro, vivendo e respirando, apenas para morrer a cada noite e vagar como um espírito inquieto.

Em 1618 (231 CB), Tristen tentou se libertar do bosque, incendiando-o. Quando as chamas tocaram o carvalho sagrado, ele sentiu a dor do fogo enquanto a árvore permanecia ilesa. Após horas de agonia, o fogo se extinguiu, destruindo todas as árvores, exceto o carvalho. Mesmo assim, Tristen não conseguia sair da colina.

Do bosque, Tristen atacou o povo de Birnam, convocando e controlando lobos do campo e lançando-os sobre os habitantes da cidade, acumulando todos os objetos de valor que as vítimas possuíam.

Por dois séculos, as depredações de Tristen permitiram que ele acumulasse uma enorme riqueza, mas ele ficou entediado com o banditismo solitário. Assassinar e atormentar o povo de Birnam era menos atraente para ele do que andar entre eles como senhor e tirano. Para realizar suas fantasias de governo, ele criou o disfarce de Lorde ApBlanc, um jovem e rico menestrel.

Dominando a população da cidade e forjando documentos, o “Lorde ApBlanc” estabeleceu sua legítima reivindicação ao nome ApBlanc e comprou o topo da colina onde ficava o bosque sagrado. Trabalhadores

contratados limpavam a terra de todas as árvores, exceto o carvalho sagrado, e construíram uma grande fortaleza. O discurso eloquente de Tristen, os modos impecáveis e o domínio da música e da arte conquistaram os habitantes da cidade, que consideravam suas excentricidades — como sua insistência para que todos fossem embora antes do anoitecer — encantadoras.

As jovens de Birnam ficaram particularmente encantadas com Tristen. Apenas Isolt ApVay, uma clériga devota de Diancecht, não tinha interesse em romance. Tristen achou sua recalcitrância cativante, mas Isolt o via apenas como um amigo e um anfitrião cortês. Quando Tristen a pediu em casamento em 1813 (426 CB), ela gentilmente recusou, citando seus deveres para com seu deus. Incapaz de suavizá-la com sua riqueza ou charme, Tristen manipulou sua simpatia e ingenuidade, confessando sua trágica existência dupla. Isolt resolveu tentar salvar Tristen, que arrancou dela a promessa de se casar com ele independentemente do resultado de seus esforços. As magias de Isolt falharam e ela se viu obrigada a se casar com um monstro.

Isolt lamentou para sempre seu abandono do clero, enquanto Tristen perdeu o interesse em sua conquista da mulher, provando ser um marido frio e distante na melhor das hipóteses, e um marido zangado e controlador na pior. Ele se retirou inteiramente do lado de fora, forçando Isolt a compartilhar sua reclusão com ele.

Seu primeiro filho, Gilan, nasceu em 1814, seguido por Morholt em 1815 e uma filha, Brangain, em 1816. Quando Gilan tinha doze anos, o terrier da criança, Petitcrieu, atacou Tristen. Irritado, Tristen lançou lobos sobre o animal. Tentando salvar seu animal de estimação, Gilan caiu diante de sua selvageria. Tristen matou muitos lobos em sua fúria, mas não conseguiu salvar seu filho mais velho.

Em 1833, o segundo filho de Tristen, Morholt, se preparou para se juntar à igreja de Morrigan, deusa da guerra. Seu mentor sacerdotal, Duncan ApDuguid, passou a noite no castelo com Morholt antes da jornada do jovem ao templo da Morrigan. Morholt permitiu que Duncan usasse seu quarto mais luxuoso, enquanto Morholt ocupava o quarto de hóspedes. Mais tarde naquela noite, Duncan encontrou o fantasmagórico Tristen e o repeliu com água benta. Tristen esperou até o nascer do sol, entrou sorrateiramente no quarto de hóspedes e matou a figura que dormia lá com sua espada, apenas para descobrir que havia matado seu filho. Tristen roubou a espada de Duncan e untou-a com o sangue de Morholt, depois a devolveu à sala do clérigo e convocou os guardas. Embora Duncan tenha escapa-



do, todos no castelo acreditavam na culpa de Duncan. Isolt, no entanto, permaneceu convencido de que Tristen era o verdadeiro assassino.

A filha deles, Brangain, foi parecida com a mãe, tornando-se uma serva devotada de Diancecht. Perturbada pela fortaleza assombrada, ela ingenuamente tentou curar os habitantes mortos-vivos. O primeiro fantasma que ela encontrou, sem reconhecê-lo, foi Tristen, que zombeteiramente permitiu que Brangain tentasse uma magia de cura em sua forma fantasmagórica, apenas para descobrir que isso lhe causou uma dor terrível. Temendo o mal que ela poderia causar a ele, Tristen secretamente aprisionou Brangain nas masmorras da fortaleza. Um ano depois, em 1839 (452 CB), ela desapareceu de sua cela.

Naquele mesmo ano, Isolt, enlouquecido pela perda de seus filhos, confrontou Tristen com suas suspeitas sobre a culpa dele. Tristen a atacou, drenou seu sangue e a arremessou da torre mais alta da fortaleza, alegando que sua morte foi suicídio. O povo de Birnam acreditou nele.

Tristen dispensou seus servos e retirou-se para as masmorras do castelo, emergindo cinquenta anos depois como Marc ApBlanc, o “neto” do desaparecido Brangain ApBlanc. Continuando seus esquemas de poder, ele expandiu e fortificou seu castelo e contratou um exército de bandidos e mercenários em desafio ousado aos ApFittles governantes. Na década de 1920, ele consolidou seu poder e se declarou o legítimo barão de Forfar. A guerra civil resultante terminou em 1934 (547 CB), com a vitória de Tristen. O último ApFittle foi executado, e Tristen declarou-se senhor de Forfar. Naquele momento, as Brumas de Ravenloft se ergueram, e Forfar foi arrancado de seu mundo natural e torcido para o domínio de Forlorn. A terra foi remodelada, milhares de Forfarianos foram transformados em goblins hediondos e Tristen se tornou o segundo Lorde Negro de Ravenloft.

Esboço Atual

Tristen vive uma existência solitária em Forlorn, os goblins sua única companhia. Ele despreza as criaturas miseráveis, mas sofre sua existência porque são servos úteis.

Tristen está desesperado para escapar da maldição que o transforma em um fantasma a cada noite, tanto para se livrar da dor que ela causa quanto para permitir que ele vagueie livremente mais uma vez. Sua existência diária como vampyro não o aflige.



Tristen segue dois esquemas que podem livrá-lo da maldição. O primeiro é a destruição do fantasma de Rual. A não-vida distorceu a mente de Rual, dando-lhe prazer nas trágicas reviravoltas da vida de Tristen. Tristen acredita que sua maldição terminará se seu espírito for colocado para descansar. Se ele encontrar algum aventureiro com habilidade em caçar fantasmas, ele tentará manipulá-lo para procurar Rual. Por sua vez, Rual tenta manipular os aventureiros para atrapalhar os esquemas de Tristen, mas ela não permitirá sua destruição, já que seu tormento lhe dá muito prazer.

O segundo esquema de Tristen é mais ambicioso e consiste em eliminar a influência dos deuses druidas em Forlorn. Assim, ele faz seus goblins cortarem todas as árvores que encontram o mais rápido que podem e matar qualquer druida que encontrarem. A terra conspira contra seus esforços, aumentando a frustração de Tristen. Criaturas da floresta, plantas carnívoras, tempestades de sorte e os próprios druidas interferiram no desmatamento de Forlorn.

Combate

As táticas de Tristen dependem muito de sua forma atual. Ele só pode ser morto permanentemente com grande dificuldade, e ele sabe disso, então ele luta com



pouco medo. Ele é mais ousado como um fantasma, porque é difícil de ferir; como um vampyro, ele frequentemente chama goblins ou lobos para ajudá-lo.

Ataques especiais (como vampyro): *Alterar Forma (Sob):* Tristen pode assumir a forma de um worg à vontade como uma ação padrão. Esta habilidade é semelhante a uma magia *Metamorfose* conjurada por um feiticeiro de 18º nível. Tristen pode permanecer nesta forma até que ele deseje retornar à sua forma normal ou até o próximo pôr do sol.

Dominação (Sob): O teste de Vontade para resistir à influência de Tristen tem CD 23.

Ataques especiais (como fantasmas): *Habilidades fantasmas:* CD de testes de resistência contra as habilidades fantasmas de Tristen são 23.

Qualidades Especiais (como vampyro): *Vulnerabilidade a Expulsão (Ext):* Tristen pode ser expulso na forma de vampyro como se fosse uma criatura morta-viva, mas apenas por um clérigo de Belenus. Ele tem resistência a expulsão +1.

Ataques especiais (ambas as formas): *Comandar os Clãs (Sob):* Tristen tem uma ligação empática com todos os goblin em Forlorn. A comunicação com um goblin não requer concentração ou ação por parte de Tristen. Ele pode se comunicar com um número ilimitado de goblins simultaneamente e dar ordens a cada um sem nenhuma pista visível.

Aliados Ferais (Sob): Uma vez por dia, Tristen pode convocar 3d6 lobos ou 2d6 worgs da selva de Forlorn como uma ação padrão. As criaturas chegam em 2d6 rodadas e servem Tristen por até 1 dia. Todos os animais semelhantes a lobos, bestas e bestas mágicas em Forlorn estão sob a influência de Tristen.

Aliados Ferais Mortos-Vivos (Sob): Uma vez por dia, como uma ação padrão, Tristen pode animar 2d6 lobos ou worgs dentro das fronteiras de Forlorn como zumbis. Esses lacaios lupinos são considerados zumbis de tamanho médio (veja o *Livro dos Monstros*), exceto que eles têm uma velocidade de 15m, For 16, e um ataque de mordida única (+4 corpo a corpo, 1d6+3 de dano) em vez de um ataque de pancada. Tristen tem uma ligação empática com todos os lobos zumbis em Forlorn.

Qualidades Especiais (ambas as formas): *Ancorado (Ext):* Tristen não pode se afastar mais do que 90m do antigo carvalho que cresce no pátio do Castelo Tristennoira.

Alérgeno (Ext): Tristen sofre de uma forte aversão aos chifres de veado, muito parecida com a aversão ao alho comum aos vampyros. Ele não pode entrar em uma área que contenha um chifre de veado, nem se aproximar de um indivíduo com um chifre em seu corpo.

Alma Imortal (Sob): Se morto na forma de vampyro, Tristen imediatamente se levanta da sepultura em sua forma fantasma. Se ele então usar com sucesso sua habilidade de possessão em um humanoide masculino, ele destrói a alma da vítima e a substitui pela sua própria. Os valores de habilidade mental do personagem mudam para os de Tristen, que retém todas as suas habilidades, talentos e habilidades. Ao longo da próxima semana, o novo corpo de Tristen se transforma para combinar com seus valores originais de habilidade física e aparência. Se morto na forma de fantasma, Tristen retorna à vida em seu corpo ao amanhecer normalmente.

Mudança das Estações (Ext): Ao nascer do sol nos dois solstícios e dois equinócios a cada ano, Tristen se transforma em um humano normal Brd6 / Ftr4 por 24 horas e cai em um sono profundo e comatoso. Se morto enquanto em coma, ele é verdadeiramente destruído. Claro, Tristen toma muito cuidado para guardar essa fraqueza secreta e se esconde nas profundezas do Castelo Tristennoira durante esses momentos.

Covil

Castelo Tristennoira. Antiga e em ruínas, Tristennoira vagueia no tempo. Embora imutável por fora, dentro de suas paredes, o passado, o presente e o futuro se torcem, criando um ciclo temporal eterno. Os exploradores correm o risco de serem desviados aleatoriamente para frente e para trás no tempo conforme passam de uma sala para outra e normalmente encontram o castelo em três eras. Uma vez dentro das muralhas do castelo, os heróis só podem sair durante seu próprio período de tempo.

A Fortaleza do Senhor (1839 FC / 452 CB): O castelo nesta época existe como uma fortaleza alta, retangular e bem conservada, confinada por um par de torres redondas e grossas. Abriga o menestrel ApBlanc, sua esposa Isolt e seus criados domésticos. As janelas mais altas têm vista para as terras altas e arborizadas de Forfar e para as fogueiras de Birnam ao norte. Esta era termina com a morte suspeita de Isolt.

Castelo ApBlanc (1934 FC / 547 CB): Durante o Ano da Aflição, nas semanas finais antes de Forfar ser arrastado para Ravenloft, o implacável Marc ApBlanc governa o castelo, expandido pelo salão norte, torre de hóspedes e parede cortina. Além de ApBlanc e os fantasmas de sua família, o castelo abriga os mercenários de Marc e a necromante Lucy ApMorten, atribuída a tarefa de devolver Isolt à vida. A paixão de Lucy por Marc (apesar de sua verdadeira natureza) sabota seus experimentos na esperança de que Marc eventualmente



retorne seus sentimentos. A vista das torres revela céus perpetuamente tempestuosos e montanhas torturadas, destruídas por frequentes tremores de terra. Esta era termina com a execução do paladino Andrew ApFittle, o último de sua família, levando diretamente à criação de Forlorn.

Castelo Tristenoira (2143 FC / 756 CB): Atualmente, o castelo está em ruínas. Os tremores que assolaram a terra enquanto Forfar se tornava Desamparado abriram vastas cavernas sob o castelo e derrubaram a torre redonda ao norte. O castelo assombrado abriga apenas Tristen e seus lobos e asseclas goblin. Os goblins cobriram várias portas com tijolos e acrescentaram uma barbacã e várias salas de madeira de construção tosca.

Tristen ApBlanc é mestre e prisioneiro de Tristenoira em todas as eras, espiritualmente amarrado ao grande carvalho no pátio lamacento. Os crimes de Tristen fizeram com que toda a cidade de Tristenoira se tornasse um Sorvedouro do Mal de Grau 5.

fechando as fronteiras

Quando Tristen deseja selar seu domínio, criaturas que tentam cruzar as fronteiras de Forlorn ficam paralisadas (sem teste de resistência). Essa paralisia é permanente até que Tristen derrube as bordas ou *remover paralisia* seja conjurada na criatura. A criatura pode se mover normalmente, uma vez livre da paralisia, mas deve se mover diretamente para longe da borda ou ficar presa novamente. As fronteiras fechadas de Forlorn podem até afetar criaturas normalmente imunes à paralisia.

fantasmas de Tristen

Os fantasmas da mãe, guardiã, esposa e filhos de Tristen assombram o Castelo Tristenoira e seus arredores. Com exceção de Rual, nenhum dos fantasmas está interessado nas ações ou no destino de Tristen; cada um tem sua própria agenda.

Flora ApBlanc: Flora (humana fantasma de grau 1 Ari1; aparência extática, manifestação; Tend NB) assombra o caminho das ruínas de Birnam ao Castelo Tristenoira. Aparecendo às 23 horas todas as noites, ela foge de uma multidão que existe apenas em sua mente. Agarrando desesperadamente um pequeno pacote de tecido, ela não dá atenção aos outros seres, correndo por eles se eles estiverem em seu caminho. Ela não para até chegar ao bosque sagrado, onde procura uma pessoa para tirar seu “filho” dela. Quer o pacote seja aceito ou não, um laço fantasmagórico se materializa em volta do

pescoço de Flora à meia-noite e a puxa no ar. Sua forma fantasmagórica balança com o vento por um momento antes de desaparecer no nada. O pacote que ela carrega desaparece quando ela o faz.

Flora é uma mulher loira vestida com roupas finas, usando uma faixa com o bronzeado de alcatrão ApBlanc. Todos os que olham para ela correm o risco de ser vítimas de sua aparência extática, permanecendo imóveis até que ela saia de vista. Este é o único risco que Flora representa; ela não faz ataques conscientes.

Aparência Extática (Sob): Esta habilidade opera continuamente.

Gilan ApBlanc: Gilan (criança humana masculino fantasma de grau 2 Ari1; encanto de grupo, manifestação, telecinésia; fobia de lobos; Tend CB) assombra o Castelo Tristenoira, felizmente inconsciente de sua própria morte, bloqueado de sua mente devido ao trauma do ataque do lobo. Ele perambula pelos corredores de Tristenoira, embalando nos braços o cadáver fantasmagórico de seu amado cachorro. Ele procura brincar com qualquer pessoa que encontra, recorrendo a brincadeiras às custas delas, caso seja repreendido. Ele ataca qualquer um que ameace seu cachorro, mesmo que o animal esteja claramente morto.

Gilan ApBlanc é um menino de 12 anos com cabelos louros e rosto angelical. Ele usa um kilt com o tartan ApBlanc e um sporran branco desabotoado. Seu corpo não mostra sinais dos ferimentos que o mataram. O cachorro em seus braços foi terrivelmente mutilado e quase não pode ser reconhecido. Sangue fantasmagórico goteja de seu corpo, evaporando em névoa antes de tocar o solo.

Encanto de Grupo (Sob): Uma vez por dia, como uma ação padrão, Gilan pode afetar até 8 DV de humanoides como se enfeitiçar pessoas tivesse sido conjurado sobre eles por um feiticeiro de 4º nível. Todos os alvos devem estar a 9m um do outro. O teste de Vontade para este poder tem uma CD de 11.

Fobia de Lobos (Ext): Se Gilan vir um lobo ou ouvir seu uivo, ele imediatamente foge como se tivesse sido expulso.

Morholt ApBlanc: Morholt (humano fantasma de grau 2 Gue3; semicorpóreo, manifestação; Tend LM) está confuso com sua situação atual. Assassinado durante o sono, ele acredita que não merece seguir a deusa Morrigan. Determinado a provar que é um seguidor digno da deusa da guerra, ele desafia qualquer guerreiro que encontre para o combate. Ele sempre luta até a morte, matando aqueles que fogem como covardes que são.



Morholt tem 18 anos, com uma juba espessa de cabelo castanho escuro e um peito largo e musculoso tatuado com duas espadas cruzadas, o símbolo de Morrigan. Ele carrega uma espada bastarda. Seu estômago está aberto, entranhas penduradas na ferida. Suas pernas desaparecem em uma névoa sem forma e seu rosto está permanentemente congelado em uma expressão de choque e dor.

Semicorpóreo (Sob): Morholt pode atacar criaturas materiais com sua espada bastarda como se fosse uma arma de toque espectral (consulte o Capítulo 6 do **Arsenal de Van Richten**).

Isolt ApBlanc: (humana fantasma de grau 3 Clr3; aura de desespero, aparência horripilante, possessão, manifestação; Tend NM) Esta fantasma vagueia em qualquer lugar em Forlorn procurando por sua filha Brangain. Embora ela tenha viajado por Forlorn, ela não encontrou nenhum vestígio dela. Ela continua em busca, passando a maior parte do tempo nas paredes de Tristennoira. Ela questiona qualquer pessoa que encontra para obter informações sobre Brangain. Aqueles que dizem a ela que não sabem de nada serão deixados em paz. Ela persegue aqueles que insinuam que sabem da localização de Brangain ou são evasivos ou não comprometidos, até que estejam mais próximos. Se mentindo, Isolt fica furiosa e ataca.

Isolt é uma mulher de meia-idade com longos cabelos castanhos presos em um coque. Ela usa um kilt com um xadrez dourado, vermelho e azul da família ApVay e uma blusa branca de mangas compridas com acabamento em renda. Seus membros estão quebrados e torcidos.

Rual: Rual (humana fantasma de grau 4 Drd7; encantar animais, isca sedutora, terreno alucinatório, manifestação; Tend NM) é completamente desumana na aparência, tomando a forma de uma nuvem rodopiante de névoa. Ruídos gorgolejantes, como o som de uma garganta cortada, podem ser ouvidos onde quer que ela apareça, mas ela não pode falar. Gotas finas de sangue marcam sua passagem.

Encantar Animais (Sob): Uma vez por dia, Rual pode afetar até 30 DV de animais como se eles tivessem sido o alvo de um *enfeitiçar pessoas* ou *enfeitiçar animais* lançado por um druida de 9º nível. Todos os animais visados devem estar a menos de 18 metros um do outro e de Rual. O teste de resistência de Vontade tem CD 20. Os lobos de Forlorn são imunes a esse poder.

Isca Sedutora (Sob): À vontade, Rual pode criar um cheiro ilusório que atrai um único alvo de sua escolha em um raio de 120 metros. O alvo tem direito a um tes-

te de Vontade (CD 20) para resistir. Se o alvo falhar, ele estará irresistivelmente atraído por Rual, a fonte do aroma. Um alvo seduzido ataca qualquer pessoa que tente contê-la. O odor exato varia de acordo com os gostos do alvo. Rual pode atrair apenas um alvo por vez. Este é um efeito de compulsão.

Terreno Alucinatório (SM): À vontade, Rual pode criar *terreno ilusório* como se fosse lançado por um feitiçeiro de 9º nível. Rual só pode criar uma ilusão com este poder: o do bosque sagrado como ele apareceu no dia em que ela foi assassinada. Quando a própria Rual entra nessa ilusão, ela também muda de aparência, tornando-se um cadáver em decomposição com uma ferida aberta no pescoço, vestida com vestes druidas esfarrapadas e manchadas de sangue. Ela pode falar normalmente neste formulário.

Manifestação (Sob): Rual não pode suprimir sua manifestação.

Eleni de Toyalis, Herdeira dos Magos Vermelhos

Humana Evo8: ND 8; Humanóide Médio (humana) (1,65 de altura); DV 8d4 8; Pv34; Inic +2 (Des); Desl. 9m; CA 15 (toque 13, surpresa 13); Atq +5 corpo a corpo (ld4+1, *adaga* +1) ou +7 à distância (1d4, *adagas obra-prima*); AE magias; QE tatuagens arcanas, familiar falcão assombrado (“Zaglaive”); RM 17; Tend NM; Res Fort +4, Ref +5, Vont +9; For 10, Des 14, Con 12, Int 20, Sab 14, Car 16.

Perícias e Talentos: Blefar +6, Concentração +12, Conhecimento (arcano) +13, Conhecimento (local) +14, Identificar Magias +13 (+15 para aprender magias de evocação), Intimidação +6, Sentir Motivação +5; Preparar Poção, Magias em Combate, Criar Item Maravilhoso, Escrever Pergaminho, Foco em Magias (Evocação).

Idiomas: Vaasi*, Balok, Mordentiano, Dracônico.

Magias de Mago por Dia: 5/7/5/5/4 Base CD = 15+nível da magia, 17+nível da magia para magias de evocação. *Escola Especializada:* Evocação. *Escolas proibidas:* Encantamento e Ilusão.

Grimório: 0 – todos; 1º – *alarme, animar corda, mãos flamejantes, causar medo, compreender idiomas**, *detectar portas secretas, detectar mortos-vivos**, *suportar elementos, aumentar, recuo acelerado, queda suave, cerrar portas, identificação, armadura arcana, mísseis mágicos**, *arma mágica, salto, névoa obscurecente, proteção contra o bem, reduzir pessoa, escudo arcano**, *toque chocante, patas de aranha, invocar criaturas I, disco flutuante de Tenser, servo invisível;*



2º — alterar-se, tranca arcana, cegueira / surdez, agilidade do gato, escuridão, visão no escuro, raio ardente, detectar pensamentos, esfera flamejante*, névoa, astúcia da raposa*, detectar pensamentos, padrão hipnótico, teia, levitação, localizar objeto, flecha ácida de Melf*, sabedoria da coruja, proteção contra flechas*, pirotecnia, resistência a elementos, truque de corda, aterrorizar, ver o invisível, despedaçar, invocar criaturas II, invocar enxame, poeira ofuscante; 3º — clariaudiência / clarividência, dissipar magia, bola de fogo*, flecha de chamas*, voo, nevasca, imobilizar mortos-vivos, velocidade, pequeno refúgio de Leomund, relâmpago*, proteção contra elementos, encolher item, luz do dia, névoa fétida, lentidão, invocar criaturas III*, muralha de vento; 4º — olho arcano*, rogar maldição, detectar vidência, porta dimensional, tentáculos negros de Evard, medo, escudo de fogo, armadilha de fogo, tempestade glacial, metamorfose*, esfera resiliente de Otiluke, vidência, grito*, pele rochosa, invocar criaturas IV, muralha de fogo.

Itens Pessoais: Adaga +1, adagas obra-prima, braçadeiras de armadura +2, robe de resistência +1 (como manto), anel de proteção +1.

Eleni é uma beldade exótica com traços faciais de falcão. Ela tem a pele morena e olhos escuros comuns ao povo Rashemani. Sua cabeça raspada, no entanto, está coberta com tatuagens elaboradas que fluem de seu couro cabeludo até os ombros e o peito. Normalmente, essa moda é reservada apenas para os Mulan. Tanto Rashemani quanto Mulan ficam frequentemente escandalizados quando a encontram pela primeira vez. Muitas de suas tatuagens lembram runas mágicas, mas ninguém foi capaz de discernir seu significado.

Antecedentes

Filha de operários em Toyalis, Eleni sonhava com uma vida em que ela e outros Rashemani não se curvassem e se esfregassem pelo exausto e tatuado Mulan. Pouco antes de seu aniversário de 16 anos, depois de assistir à humilhação de seu pai por uma mulher Mulan, ela decidiu que não iria mais se curvar. Ela caminhou para as ruas, decidida que faria qualquer Mulan que encontrasse se afastar de seu caminho. Se um opressor a atacasse, ela morreria lutando contra ele.

Como o destino quis, o primeiro Mulan que ela encontrou foi o Mago Vermelho, Hazlik. A adolescente rebelde impressionou Hazlik, que puxou conversa com ela, em vez de ordenar que fosse morta. Em poucos minutos, ele a convidou para acompanhá-lo até a vila de Ramulai, onde a testou como potencial aprendiz.

Eleni possuía um forte talento para magia e rapidamente dominou as artes arcanas. Hazlik permitiu que



ela ajudasse a instruir outros aprendizes. Os dois se tornaram amigos rapidamente, descobrindo um ódio mútuo pelos Mulan. Quando Hazlik confidenciou a Eleni que alguns mulanos o humilhavam de uma forma que ainda o torturava, ela sugeriu que adotasse roupas de Mulan para irritá-los. Hazlik adorou a ideia, uma vez que zombava das crenças Mulan e fornecia a ele o primeiro passo para sua vingança sobre os Mulan.

Eleni foi tatuada com runas tradicionais Mulan e mágicas da própria criação de Hazlik. Hazlik ficou tão encantado com o escândalo que sua nova aparência causou que começou a dar poder político a Eleni, até permitindo que ela se sentasse ao seu lado quando ele se reunisse com seu conselho de conselheiros. Ninguém ousou criticar Eleni abertamente, e sua palavra se tornou igual à do próprio Hazlik. Rumores afirmam que ela é a amante do feiticeiro idoso, herdeira escolhida ou ambos. Aqueles que questionam a propriedade de seu relacionamento desaparecem.

Esboço Atual

Eleni é, de fato, a herdeira nomeada de Hazlik e sua confidente de maior confiança. Eles compartilham um amor como pai e filha, mas não há nada mais físico ou romântico nisso. Juntos, eles estão executando um



plano complicado de alcance épico que enviará ondas de choque por Hazlan e talvez mais além, caso tenha sucesso.

Seu objetivo é o extermínio completo de todos os Mulan em todos os lugares. Eleni não tem conhecimento do plano completo de Hazlik, mas suspeita que alguns dos sigilos mágicos em sua pele se relacionam com ele. Hazlik prometeu que sua parte no plano é vital e que, quando for executado, ela se tornará a senhoria de um Hazlan transformado.

Eleni é charmosa e bem-apeçoada quando quer, mas tem um prazer quase patológico em chocar os outros. Bem educada e perspicaz, ela é uma boa conversadora e uma oradora convincente, principalmente quando mantém seu sarcasmo sob controle. Se ela está tentando conquistar alguém para seu ponto de vista, é difícil não gostar dela. No entanto, Eleni tem pouco interesse em conquistar aqueles que a consideram deplorável; na verdade, essas são as mesmas pessoas que ela tem mais prazer em chocar. Eleni gosta de passar tempo com estrangeiros, aprendendo sobre as terras além de Hazlan. Sua posição como a mão direita de Hazlik lhe dá a oportunidade de conhecer uma série de emissários estrangeiros altamente colocados. Ela corresponde àqueles que considera particularmente interessantes, incluindo Lorde-Orador Mason de HarThelen e erudito anão, explorador e vampiro Mulger d'Ajust de Darkon.

Uma nova fonte de boato escandaloso em Hazlan é o amante de Eleni, um homem de feições marcantes chamado Zaglaive. Na verdade, Zaglaive é seu familiar, dada a forma humanoide como um presente de Hazlik.

Recentemente, Eleni percebeu que quando está sozinha, algumas de suas tatuagens se movem por vontade própria, torcendo-se para formar imagens de crânios que a encaram. Eleni, portanto, tenta ficar perto de pelo menos uma outra pessoa, geralmente Hazlik ou Zaglaive, o tempo todo.

Combate

Eleni evita combates físicos. Se confrontado por inimigos, ele conta com a proteção de seus guarda-costas (1d6+1 combatentes de 1º nível armados com espadas curtas e chicotes sempre que está em público; frequentemente acompanhada por Zaglaive) e se retira do corpo a corpo. Ela usa suas magias para ajudar seus guardas contra o inimigo. A maioria desses guardas são Rashemani, que Eleni conhece desde a infância.

Qualidades Especiais: *Tatuagens arcanas (Sob):* Uma série de tatuagens arcanas com tinta de Hazlik decoram

o corpo de Eleni. Uma das tatuagens concede RM 17. Outras concedem a ela de forma permanente *compreender idiomas, visão no escuro, detectar magia, proteção contra flechas, ler magia, ver invisível e idiomas*. Tatuagens adicionais cobrindo o corpo de Eleni são vitais para o ritual genocida de Hazlik, a fim de transferir sua alma para o corpo de Eleni. Se Eleni sofrer mais de 4 pontos de dano em um único ataque de uma arma afiada, há 20% de chance de uma tatuagem aleatória ser danificada e parar de funcionar.

Além disso, como resultado de uma falha no teste de poderes, quando Eleni se concentra, ela pode determinar a localização geral e o nível de poder da criatura morta-viva mais próxima estudando suas tatuagens.

Asseclas: O familiar falcão assombrado de Eleni, Zaglaive, foi imbuído com duas conjurações da magia *criar falso capanga* bem como uma magia de *controle de forma* permanente. Essas magias permitem que Zaglaive transforme-se livremente entre as formas de falcão, guerreiro humano e homem-falcão (aarakocra; veja *Monstros de Faerun*). Como humano, Zaglaive é alto, magro e musculoso, com feições de falcão.

Dentro das fortalezas de Hazlik, Eleni pode convocar qualquer um dos asseclas de Hazlik para defendê-la. Esses lacaios chegam em 2d6 rodadas.

Covil

Eleni vive frequentemente nas propriedades de Hazlik, incluindo a Academia Vermelha, Veneficus e as Mesas. Sua família também ganhou uma grande propriedade murada no coração de Toyalis, e às vezes ela é encontrada lá.

A Academia Vermelha. O centro dos esquemas mais recentes de Hazlik, a Academia Vermelha serve como campo de treinamento para seus aprendizes, um pequeno grupo de magos que compartilham sua ambição e desprezo pela vida humana. O ar estala com magia, e um desejo palpável de poder irradia dos alunos dentro de suas paredes. A Academia Vermelha é normalmente um sorvedouro do mal de nível 2, mas ocasionalmente alguns dos experimentos mágicos mais diabólicos a elevam ao nível 3.

Construções mágicas e armadilhas protegem a Academia, a maioria das quais permanece adormecida até ser ativada pelo comando de Hazlik ou um de seus aprendizes. Um pequeno contingente de guardas Rashemani de elite está permanentemente alojado na Academia.



Madame Eva

Vistani Zarovan feminina Clr10: ND 11; humanoide médio (humano) (1,70m de altura); DV 10d8; Pv 53; Inic +1 (Des); Desl. 9m; CA 11 (toque 11, surpresa 10); Atq +8/+3 corpo a corpo (ld4+1); AE Maldições*, olhar maligno*; QE tempo fluido, vidente, a Visão*, navegação nas Brumas*; Tend CN; Res Fort +7, Ref +4, Vont +16; For 12, Des 12, Con 10, Int 18, Sab 25, Car 19.

Perícias e Talentos: Blefar +12, Concentração +11, Conhecimento (arcana) +12, Conhecimento (natureza) +8, Conhecimento (Ravenloft) +17, Diplomacia +13, Identificar Magias +10, Intimidação +9, Ofício (iluminação) +7, Ouvir +7, Observar +7, Sentir Motivação +20; Criar Item Maravilhoso, Vontade de Ferro, Magia Silenciosa, Magia sem Gestos, Clamor Colérico.

Idiomas: Patterna*. Eva parece ser capaz de se comunicar com qualquer humanoide que tenha uma linguagem.

Magias de Clérigo por Dia: 6/ 11+1/ 11+1/ 10+1/ 10+1/ 9+1. CD base = 17 + nível de magia. Domínios: Conhecimento (lança adivinhações com +1 no nível de conjurador e Proteção (1 / dia gera uma aura de proteção que concede +10 de bônus de resistência em um teste de resistência). Eva não adora divindades, e ninguém – nem mesmo outro Vistani – realmente entende a fonte de seus poderes. As magias de Eva não são alteradas pelos Poderes Sombrios a menos que ela queira que eles sejam, e ela não está sujeita a testes de poder. Ela pode optar por expulsar ou fascinar mortos-vivos, caso a caso.

Madame Eva é uma Zarovan Vistani. Ela aparece como uma velha enrugada, com um rosto profundamente enrugado e olhos vesgos carregados de conhecimento, mas ela *sempre* apareceu como uma velha enrugada em todos os séculos em que existiu na Terra das Brumas. Sua verdadeira idade é desconhecida. A tradição de Vistani afirma que a idade de Eva reflete seus pensamentos íntimos: ela é tão velha quanto se sente.

Antecedentes

A história se confunde quando se discute os Zarovan, que não fluem no tempo como os outros. A história registra que Madame Eva entrou nos Domínios do Medo ao bater da meia-noite separando os anos 469 e 470 CB, conduzindo as tribos dos Vistani em seu novo lar. Uma vez em Ravenloft, Eva forjou um pacto fatídico com o conde Strahd von Zarovich, pelo qual os Vistani recebem passagem livre pela Baróvia e o antido-



to para a névoa sufocante de Strahd. Em troca, eles o atendem quando ele acena, passando-lhe informações sobre viajantes em seu reino ou eventos em domínios distantes. Os Vistani consideram este acordo aceitável.

A história também observa que no ano 495 CB, uma jovem ladra baroviana chamada Jacqueline Montarri assassinou Madame Eva. Embora Montarri tenha sido horrivelmente amaldiçoado por seu crime (veja abaixo), Madame Eva continua viva e bem até hoje. Na estranha distorção temporal Vistani, pode ser que Eva, um dia em seu futuro distante, tenha morrido há mais de dois séculos e meio.

Esboço Atual

Eva existe como um observador independente de tudo o que ocorre na Terra das Brumas. Como a mais importante, nem amiga nem inimiga de ninguém, ela raramente age por conta própria, em vez disso, aparece em um momento e lugar oportunos para guiar os outros a cumprir o que ela precisa ser feito. Ela assume um papel ativo ao se opor aos Dukkars quando eles surgem, no entanto, e estava envolvida na criação da poderosa magia que liga Malocchio Aderre a Invidía. Ninguém conhece seus objetivos de longo prazo. Nem mesmo



Strahd a entende ou conhece os verdadeiros limites de seus poderes.

Madame Eva pode ser irritantemente obtusa ao falar com *Giorgio*, expressando sua linguagem em metáforas esotéricas e confundindo o tempo passado e futuro.

Combate

Madame Eva nunca inicia o combate e evita situações onde o conflito é provável. Se pressionada, ela confia em suas magias, olhar maligno e maldições poderosas. Se uma batalha virar contra Eva, as *Brumas* surgem a sua volta. Quando elas se dissipam, Eva desaparece.

Ataques Especiais: *Olhar Maligno (Ext):* Testes de resistência contra os ataques de olhar maligno de Eva têm CD 21.

Qualidades Especiais: *Tempo Fluido (Ext):* Como seus parentes *Zarovan*, Madame Eva não flui através do mesmo tempo linear que um *Giorgio*. A idade aparente de Eva é sempre a que ela deseja. Ela é imune ao envelhecimento mágico.

Vidente (Sob): Eva nunca pode ser surpreendida ou pega de surpresa.

Covil

Como uma *Vistana*, Madame Eva não tem um lar verdadeiro. Os heróis podem encontrar Eva em qualquer lugar e a qualquer momento em suas viagens pelos Domínios do Medo. Aqueles que precisam procurá-la, no entanto, podem frequentemente encontrá-la no acampamento semi-permanente *Vistani* na base das Cataratas *Tser* na *Baróvia*.

Hazlík, o Mago Vermelho, Corde Negro de Hazlan

Humano Evo14: ND 15; Humanoide Médio (humano) (1,75m de altura); DV 14d4+14; Pv 63; Inic +4 (Des); Desl. 9m; CA 20 (toque 17, surpresa 16); Atq +7/+2 corpo a corpo (ld4, *adaga* +1) ou +12/+7 à distância (ld4-1, *adagas obra-prima*); AE magias; QE magias permanentes, sentir magia, familiar sapo assombrado (“*Lurzed*”), alma imortal; Tend CM; Res Fort +7, Ref +10, Vont +11; For 8, Des 19, Con 13, Int 22, Sab 11, Car 10.

Perícias e Talentos: *Blefar* +5, *Concentração* +18, *Conhecimento (arcano)* +17, *Conhecimento (local)* +16, *Conhecimento (planos)* +17, *Conhecimento (Ravenloft)* +14, *Conhecimento (religião)* +15, *Identificar Magias* +22 (+24 para aprender magias de *Evocação*), *Intimidação* +6, *Ofício (escultura)* +8, *Ofício (tatuagem)* +8, *Sentir Motivação* +10; Magias em *Combater*, *Criar Cajados*, *Criar Varinhas*, *Criar Item Maravilhoso*, *Potencializar Magia*, *Acelerar Magia*, *Escrever Pergaminho*, *Foco em Magia (Evocação)*, *Magia Penetrante*.

Idiomas: *Vaasi**, *Abissal*, *Balok*, *Darkonês*, *Dracônico*.

Magias de Mago por Dia: 5/7/7/6/6/5/5/3. CD base = 16 + nível de magia, 18 + nível de magia para magias de *evocação*. *Escola Especializada:* *Evocação*. *Escolas proibidas:* *Encantamento* e *Ilusão*.

Grimório: 0 – todos; 1º – *alarme*, *animar corda*, *mãos flamejantes**, *compreender idiomas*, *detectar portas secretas*, *detectar mortos-vivos*, *suportar elementos**, *aumentar pessoa*, *apagar*, *recuo acelerado*, *queda suave*, *área escorregadia*, *cer rar portas*, *identificação*, *armadura arcana*, *mísseis mágicos**, *arma mágica*, *servo invisível*, *névoa obscurascente*, *proteção contra o bem*, *reduzir pessoa*, *escudo arcano*, *toque chocante*, *recuo acelerado*, *invocar criaturas I*, *disco flutuante de Tenser*, *ataque certeiro*, *servo invisível**; 2º – *alterar-se*, *tranca arcana*, *cegueira / surdez*, *força do touro*, *agilidade do gato*, *escuridão**, *visão no escuro*, *raio ardente*, *detectar pensamentos*, *resistência a elementos*, *esfera flamejante**, *névoa*, *poeira ofuscante*, *arrombar*, *levitação*, *localizar objetos*, *flecha ácida de Melf**, *obscurer objeto*, *proteção contra flechas*, *pirotecnia**, *vigor do urso**, *truque da corda*, *ver o invisível*, *despedaçar*, *invocar criaturas II**, *invocar enxames*, *teia*, *vento sussurrante*; 3º – *piscar*, *clariaudiência / clarividência*, *dissipar magia**, *runas explosivas*, *bola de fogo**, *flecha de chamas**, *voo*, *forma gasosa*, *arma mágica maior*, *muralha de vento*, *imobilizar mortos-vivos*, *velocidade*, *pequeno refúgio de Leomund*, *relâmpago**, *círculo mágico contra o bem*, *dificultar detecção*, *montaria fantasmagórica**, *proteção contra elementos*, *página secreta*, *selo da serpente sépia*, *encolher item*, *nevasca*, *lentição*, *névoa fétida*, *invocar criaturas III**, *idiomas*, *luz do dia*; 4º – *olho arcano*, *rogar maldição**, *detectar vidência*, *porta dimensional**, *tentáculos negros de Evard*, *escudo de fogo**, *armadilha de fogo*, *tempestade glacial*, *localizar criatura*, *criar itens efêmeros*, *globo de invulnerabilidade menor*, *esfera resiliente de Otiluke*, *metamorfose**, *muralha de gelo**, *remover maldição*, *vidência*, *grito*, *névoa sólida*, *pele rochosa*, *invocar criaturas IV*, *muralha de fogo**, *reduzir pessoas em massa*; 5º – *ampliar animais*, *mão de interposta de Bigby**, *névoa mortal**, *cone glacial*, *contato extraplanar*, *expulsão*, *muralha de energia*, *compor*, *âncora planar menor*, *recipiente arcano*, *criar itens temporários*, *cão fiel de Mordenkainen*, *criar passagem*, *permanência*, *olhos observadores**, *ligação telepática de Rary*, *enviar mensagem*, *muralha de pedra*, *invocar criaturas V**, *telecinésia*, *teletransporte*, *lama em pedra*, *pedra em lama*, *cancelar encantamento*, *onda da fadiga*, *muralha de pedra*; 6º – *névoa ácida**, *analisar encantamento*, *mão vigorosa de*



Bigby, corrente de relâmpagos*, contingência, controlar o clima, desintegrar*, ataque visual*, carne para pedra, globo de invulnerabilidade, dissipar magia maior, proteger fortalezas, lendas e histórias, muralha de ferro, mover terra, esfera gélida de Otiluke, âncora planar, repulsão, pedra em carne, invocar criaturas VI, visão da verdadeira; 7º — banimento, mão poderosa de Bigby, bola de fogo controlável*, convocação instantânea de Drawmij, passeio etéreo, cubo de energia, vidência maior, espada de Mordenkainen, viagem planar, rajada prismática, refugiar itens, invocar criaturas VII, teletransporte maior*, teletransportar objeto, visão.

Itens Pessoais: Adaga +1, adagas obra-prima, braçadeiras de armadura +3, luvas de destreza +2, tiara do intelecto +2, anel de proteção +3, robe de resistência +2 (como manto), varinha de bola de fogo (14º nível de conjurador, 10 cargas), varinha de mísseis mágico (14º nível de conjurador, 12 cargas), grimório.

Um homem idoso e enrugado com feições grosseiras, Hazlik é completamente careca, com tatuagens ornamentadas tomando o lugar do cabelo em seu couro cabeludo. Ele usa cavanhaque marrom, mas não usa bigode. Seu olho esquerdo é castanho e seu olho direito é azul. Ele se veste com longos mantos vermelhos que revelam seu peito tatuado e sem pelos. Em volta do pescoço, ele usa um pingente de prata adornado com uma pedra preciosa amarela, que serve como amuleto que controla seu escudo arcano. Hazlik se apoia em um cajado alto de pau-ferro preto com base de prata, com um grande cristal vermelho preso na ponta por um suporte de prata. A voz sibilante e cheia de catarro de Hazlik está tensa com impaciência revelada.

Antecedentes

Chamado de Mago Vermelho, Hazlik nasceu 83 anos atrás em um reino estrangeiro governado por magos. Seus interesses estavam nas artes da evocação, onde ele criou uma série de magias únicas, itens mágicos incomuns e criaturas interessantes. Os sátrapas mágicos daquela terra gostaram das belas e diabólicas criações de Hazlik. Seu status aumentou de acordo, e Hazlik logo se moveu nos círculos superiores das cortes de sua terra natal. No entanto, a ambiciosa ascensão de Hazlik ao poder foi rápida demais para o gosto de alguns magos, que buscavam uma fraqueza que pudessem explorar. Seu controle era excepcional, no entanto, e ele nunca mordeu a isca de seus inimigos.

A única fraqueza de Hazlik parecia ser seu ódio por uma maga rival, a necromante Thantosya, que acompanhou sua ascensão passo a passo. Os dois competiram com o veneno mal disfarçado, e quando Thantosya o



ultrapassou, Hazlik fumegou. Hazlik também desejava o amante de Thantosya, Ordiab, embora o mago escondesse bem sua paixão.

Com o tempo, os inimigos de Hazlik traçaram um plano malicioso com Thantosya. Durante uma noite de intriga cortês, Ordiab abordou Hazlik, sugerindo um encontro. A dupla se retirou para um local e Hazlik sucumbiu à paixão. Os outros inimigos de Thantosya e Hazlik avançaram, acusando Hazlik de violentar Ordiab. A corte se voltou contra Hazlik, capturou-o, tatuou sua cabeça e peito com símbolos arcanos de feminilidade e o expulsou.

O tribunal queimou a propriedade de Hazlik e ele recuou para um buraco portátil preparado. Humilhado e condenado ao ostracismo, ele se dedicou à vingança e aos estudos de magia. Enquanto procurava nas florestas por componentes arcanos, Hazlik tropeçou em uma clareira isolada, onde encontrou Thantosya e seu amante. Hazlik emboscou o par, matou Ordiab, arrancando seu coração com uma faca de prata e forçou Thantosya a beber o sangue de Ordiab antes de cortar sua garganta.

Enquanto Hazlik se regozijava, a névoa se ergueu para envolvê-lo. Hazlik vagou até encontrar um reino estranho, mutável e onírico, dentro das Brumas. Uma torre branca surgiu à distância, enchendo-o de pavor. Lá



ele se encontrou enfrentando os magos que o tatuaram. Hazlik correu às cegas de volta para a Floresta Nevoenta, onde emergiu em uma nova terra, tornando-se o senhor de Hazlan.

Esboço Atual

Hazlik está tenso, obcecado por controlar-se e ao seu redor. Seu cativo o enfurece, pois o impede de se vingar dos magos que o humilharam. Ele conduziu inúmeros experimentos mágicos em assuntos relutantes, na esperança de encontrar um meio de escapar de Ravenloft. Nenhum teve sucesso e a maioria foi fatal. À medida que envelhece, as esperanças de sucesso de Hazlik desaparecem. Por odiar a magia necromântica praticada por Thantosya, Hazlik evita o uso de servos mortos-vivos e não aspira ao domínio lich.

Por um quarto de século, Hazlik suprimiu brutalmente a prática da magia em seus domínios. Desde a Grande Conjunção, sua atitude mudou e ele contratou aprendizes para expandir sua própria base de poder. A Grande Conjunção empurrou Hazlik de volta para seu mundo natal, onde ele viu a prosperidade de seus inimigos. Com um desejo renovado de vingança, Hazlik fundou sua própria escola de magia após seu retorno. Hazlik reconhece que nunca escapará de Ravenloft e espera que um de seus aprendizes continue para ele após sua morte. Seus aprendizes, no entanto, estão muito preocupados com seu próprio bem-estar para passar a vida perseguindo os sonhos vingativos de um velho. Eles fingem lealdade e obediência, mas nenhum continuará seu legado. Percebendo isso, Hazlik depositou todas as suas esperanças em Eleni. Muitos Mulan a desprezam pelo favor especial que Hazlik lhe mostra.

Nos pesadelos de Hazlik, ele é impotente e se encolhe diante do poder mágico dos magos que o humilhavam. Como esses sonhos o lembram de seus fracassos, Hazlik usa misturas misteriosas para atrasar o sono, reduzindo sua necessidade de dormir para uma vez a cada poucos dias. Quanto mais Hazlik fica acordado, porém, mais seus sonhos se infiltram em sua realidade, enredando o mundo com alucinações paranoicas. Aprendizes assumem a aparência de seus inimigos, os corredores de Vêneficus se estendem para se tornar os corredores de palácios e propriedades que ele conheceu, e a suspeita persistente de que Thantosya e Ordiab ainda conspiram contra ele apodrece em sua mente. No quinto dia de vigília, Hazlik se rende ao inevitável, caindo no sono amaldiçoado pelos sonhos. Ele constantemente busca métodos mais eficazes de manter a vigília.

Atualmente, Hazlik está meticulosamente pesquisando um complexo ritual arcano que o permitirá matar todos os Mulan existentes, tanto no Domínios do Medo quanto em todos os outros planos. Além disso, o ritual permitirá que Hazlik escape de seu corpo moribundo, transferindo sua alma para o corpo do lançador do ritual, sua amada aprendiz Eleni. Embora Hazlik se importe com Eleni, ele se ama muito mais. Hazlik espera que seu ritual genocida esteja pronto antes da virada da década.

Por causa de sua pesquisa constante e outras atividades, Hazlik entregou a governança cotidiana de Hazlan para seus generais, um grupo de sátrapas Mulan escolhidos a dedo que governam no lugar do Mago Vermelho. Esses governadores reportam-se regularmente a Hazlik, que permanece no trabalho enquanto mantém a audiência. Mesmo quando relaxa, Hazlik usa o pouco tempo que dedica ao prazer em criar novas magias e outras criações nas Mesas.

Combate

Hazlik não é um guerreiro, mas seu domínio da evocação o torna bastante eficaz na batalha. Ele procura encerrar os combates rapidamente, fazendo chover fogo, relâmpagos e gelo sobre seus inimigos. Um ou mais de seus aprendizes e vários asseclas arcanos permanecem ao seu lado para prestar assistência.

Qualidades Especiais: *Sentir Magia (Ext):* Hazlik detecta automaticamente cada magia arcano conjurada dentro de Hazlan, exceto aquelas conjuradas por mortos-vivos. Quando uma magia é conjurada, Hazlik sabe instantaneamente a escola da magia e a localização do lançador com uma precisão de 16 quilômetros por nível da magia. Hazlik pode identificar a magia com um teste bem-sucedido de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia) como se ele estivesse presente para ver ou ouvir seus componentes verbais ou somáticos.

Alma Imortal (Sob): O amuleto de Hazlik, um presente dos Poderes Sombrios, irradia uma forte aura de Necromancia quando estudada com *detectar magia*, embora o amuleto não seja verdadeiramente mágico e funcione apenas para ele. Se Hazlik é morto, sua alma entra na gema do amuleto. Se um humanoide ou humanoide monstruoso tocar a gema enquanto ela contém a alma de Hazlik, a criatura deve ter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 21) ou ser compelida a usar o amuleto e defendê-lo até a morte. Este é um efeito de compulsão que afeta a mente. Ao contrário da magia *recipiente arcano*, no entanto, a *proteção contra o mal* ou uma proteção semelhante não bloqueará o po-



der do amuleto. O amuleto não é um item amaldiçoado e pode ser removido à força de uma criatura que o usa. Cada vez que uma criatura compelida dorme enquanto usa o amuleto, ela deve ter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 17) ou sua própria alma será destruída e substituída pela de Hazlik. Uma vez renascido, Hazlik tem seus valores de habilidade mental original, perícias, talentos e habilidades. Ao longo do próximo mês, o novo corpo de Hazlik se transforma para corresponder a seus valores de habilidade física original e aparência.

Asseclas: Hazlik tem várias criações misteriosas que atendem aos seus desejos perversos. Seu familiar sapo, Lurzed, foi imbuído com duas conjurações da magia *criar falso capanga*, bem como uma *controle de forma* permanente. Essas magias permitem que Lurzed se transforme entre as formas de sapo, especialista humano e homem-sapo (bullywugs). Como humano, Lurzed tem um torso grosso com barriga, membros longos e esguios, mãos e pés grandes, olhos esbugalhados e uma profusão de verrugas. Hazlik também possui um homúnculo chamado Incubolos, cuja forma horrível o Mago Vermelho esculpiu. Os Incubolos têm uma cabeça grande como a de uma vaca, com uma boca longa e vertical cheia de dentes em forma de agulha. Um único olho preto sólido olha por cima da boca, e um par de chifres longos e retos semelhantes a uma gazela coroa sua cabeça. O corpo dos Incubolos é longo e semelhante a uma cobra, ostentando um par de braços delgados terminando em largas mãos ossudas, cada uma com oito dedos em garras com muitas articulações. Uma única asa membranosa viscosa se projeta da parte de trás do homúnculo, e um nó se contorcendo de tentáculos curtos fica na curva entre a cabeça e o corpo do homúnculo.

O terceiro laçao pessoal de Hazlik é um guardião protetor sem nome que Hazlik criou na forma de um demônio. Esse pesado constructo não tem asas, mas possui uma cauda pesada feita de juntas de madeira em torno de um núcleo de metal flexível, longos braços de macaco, uma máscara assustadora de metal rosnante e dois grandes chifres de pedra em forma de touro.

Dentro de suas fortalezas, Hazlik pode convocar 2d6 escolhidos*, 2d6 bullywugs e 4d6 garras rastejantes* a qualquer momento. À noite, Hazlik também pode invocar 1d4 feras obscuras. Todos chegam para ajudar Hazlik em 1d6 rodadas.

*Veja *Monstros de Faerun* para obter detalhes sobre bullywugs, escolhidos, garras rastejantes e feras obscuras.

Permanência: Hazlik tem as seguintes magias permanentes lançadas sobre si: *compreender idiomas*, *visão no*

escuro, *detectar magia*, *proteção contra flechas*, *ler magia*, *ver o invisível*, *idiomas*.

Covil

Hazlik mora em Veneficus, uma extensa propriedade ao norte de Toyalis. Além disso, Hazlik possui complexos conhecidos como Mesas no centro de Toyalis e Sly-Var, onde ele se encontra com seus governadores e promove sua magia negra. Ambos os complexos são dois sorvedouro do mal.

As Mesas. Essas fortalezas de pedra atarracadas e abobadadas lembram mais prisões do que laboratórios do tirano-mago. Eles servem como bases de operações de Hazlik longe de Veneficus. Um está localizado no centro de Toyalis e o outro no centro de Sly-Var. Hazlik usa as Mesas para se encontrar com seus conselheiros Mulan, mas eles têm outros propósitos mais sombrios. Suas masmorras se estendem muito abaixo da superfície de Hazlan. As masmorras e os minaretes das fortalezas são forragem para os experimentos mais cruéis de Hazlan. As Mesas oferecem muitas vantagens para Hazlik, principalmente a riqueza de assuntos ao alcance fácil de suas paredes. Cada uma das mases é um sorvedouro de mal de grau 2 em circunstâncias normais; eles sobem para o grau 3 quando Hazlik pratica sua magia obscena dentro delas.

Veneficus. Veneficus, o refúgio pessoal de Hazlik, fica ao norte de Toyalis e a oeste de Ramulai. No centro da extensa propriedade ergue-se uma torre alta e em bloco, conhecida como Torre Vermelha. Dentro de suas paredes, Hazlik conduz seus experimentos e pesquisas mágicas. A Torre é um símbolo de medo e opressão para o povo de Hazlan. Poucos que entram saem vivos da torre.

Uma vasta variedade de plantas horríveis e monstruosas crescem nos jardins formais de Veneficus, cuidadas por jardineiros experientes de todo o Domínios do Medo. Entre os caminhos e piscinas estão estufas, tanques de carpas, fontes e jardins especializados, como um jardim de pedras Rokuma, um jardim de ervas venenosas, jardins de rosas e um jardim inteiro dedicado exclusivamente a fungos. Tendriculos, xorns e capim chicote vagam pelo terreno; as plantas mortais não prejudicam Hazlik, Eleni ou os jardineiros, mas se concentram nos intrusos.

Toda Veneficus é um Sorvedouro de Mal de grau 3.

fechando as fronteiras

Quando Hazlik deseja selar seu domínio, uma muralha de fogo surge nas fronteiras de Hazlan. As cria-



turas que tocam a parede sofrem 4d6 pontos de dano de fogo (sem teste de resistência). Nem a resistência ao fogo ou a imunidade ao fogo podem proteger uma criatura dessas chamas. As criaturas que entram na parede de fogo sofrem dano de fogo a cada rodada até serem incineradas em cinzas finas.

Apenas criaturas elementais do fogo podem suportar o calor da fronteira. Para criar a parede de fogo nas fronteiras, Hazlik realiza um ritual arcano em que medita sobre um braseiro de queima de incenso. A parede de fogo queima apenas enquanto Hazlik se concentra e o incenso queima. Por este motivo, as fronteiras de Hazlan geralmente não são fechadas por muito tempo.

Inajira, O Demônio Exilado, Aquele que Engana

Arcanaloth: ND 15; Extra Planar Médio (Mal) (2m de altura); 12d8+24; Pv 78; Inic +6 (+2 Des, Iniciativa Aprimorada); Desl. 9m, voo 27m (bom); CA 25 (toque 14, surpresa 21); Atq +16/+16 corpo a corpo (garras, ld4+4 e veneno) e +12 corpo a corpo (mordida, ld6+2); AE Obrigação contratual, magias, habilidades similares a magia, veneno; QE Redução de danos 15/bem, voo, imunidades, resistências, telepatia, visão no escuro 18 metros, RM 25; Tend NM; Res Fort +10, Ref +10, Vontade +9; For 18, Des 14, Con 14, Int 18, Sab 13, Car 17.

Perícias e Talentos: Blefar +18, Concentração +17, Conhecimento (arcano) +19, Conhecimento (Ravenloft) +19, Diplomacia +15, Identificar Magias +18, Ouvir +23, Observar +23, Procurar +18, Sentir Motivação +15; Magias em Combater, Estender Magia, Iniciativa Aprimorada, Acelerar Magia.

Idiomas: Infernal*, Abissal, Balok, Dracônico, Luktar, Vaasi.

Magias de Mago por Dia: 4/5/5/5/4/3/2. CD base = 20 + nível de magia.

Grimório: 0 – todas; 1º – *alarme, compreender línguas, recuo acelerado, hipnotismo, identificação, névoa obscura, proteção contra o bem, raio de enfraquecimento, escudo arcano, sono*; 2º – *tranca arcana, cegueira / surdez, névoa, padrão hipnótico, arrombar, flecha de ácido de Melf, reflexos, invisibilidade, teia*; 3º – *clariaudiência / clarividência, dissipar magia, forma gasosa, velocidade, imobilizar pessoa, círculo mágico contra o bem, dificultar detecção, névoa fétida, sugestão, muralha de vento*; 4º – *olho arcano, rogar maldição, enfeitiçar monstro, confusão, drenar temporário, invisibilidade maior, localizar criatura, vidência, névoa sólida, muralha de fogo*; 5º – *dominar pessoa, enfraquecer o intelecto, imobilizar monstro, recipiente arcano, pesadelo, perma-*

nência, muralha de pedra; 6º – *controle do clima, globo de invulnerabilidade, dissipar magia maior, proteger fortalezas, lendas e histórias, sugestão em massa, visão da verdade*.

Itens pessoais: *Braçadeiras de armadura +4, medalhão de pensamentos, anel de proteção +2, varinha de dissipar magia*.

Inajira é um arcanaloth, uma das muitas variedades de yugoloth (veja o *Manual dos Planos*), demônios do mal mais puro e negro que se possa imaginar. Em sua forma natural, ele se assemelha a um chacal humanoide envolto nas vestes finas e volumosas de um sábio rico. Seu pelo amarelo areia tem reflexos vermelhos e está sempre elegante e impecavelmente tratado. Suas orelhas caninas são expressivas; seus olhos negros se movimental com uma astúcia maligna e hipnótica. Suas mãos finas terminam em garras em forma de gancho. Inajira possuiria uma beleza selvagem se não fosse pelo desprezo que lhe enruga o focinho. Sua voz é aguda e vagamente desagradável. Em sua verdadeira forma, ele cheira a enxofre vulcânico e canis imundos.

Inajira normalmente usa sua habilidade de *alterar de forma* para se disfarçar de humano, embora ele raramente se disfarce de mortal de posição inferior.

Antecedentes

Inajira nasceu nas fornalhas de um plano inferior da chama eterna e do mal planejado. Arcanaloths são os escribas, bibliotecários e defensores dos yugoloths, vinculando mortais e demônios em contratos infernais. Por eras, Inajira cumpriu esses deveres, embora rivalidades mesquinhas e má sorte impedissem seu avanço na classificação. Seu destino mudou quando ele se aventurou no Plano Material para tentar Strahd von Zarovich.

Na véspera de uma batalha crucial contra os Tergs em 347 CB, Inajira visitou o ainda mortal Strahd e fez um pacto com o general, cuja alma já estava manchada pelos horrores da guerra. Em troca de vagas concessões de servidão eterna, Strahd conquistou a vitória no campo de batalha. Strahd também convenceu Inajira a permitir que ele tomasse posse do *Livro de Contratos* do demônio até que o contrato fosse cumprido por sua própria morte. Este tomo profano, um símbolo do status de Inajira na sociedade yugoloth, continha todos os contratos de Inajira. Quando as Brumas arrebataram Strahd quatro anos depois, Inajira foi deixada para trás na Baróvia Material, envergonhada e fervendo de raiva.

Durante séculos, Inajira tentou adivinhar o destino de Strahd e do *Livro de Contratos*. Ele não poderia voltar para sua casa de fogo sem o Livro. Quando Strahd retornou à Baróvia Material brevemente durante a



Grande Conjunção, Inajira aproveitou a oportunidade para recuperar seu livro e se vingar. Strahd tentou usar o *Livro de Contratos* para negociar pela Rainha Kristiana da Baróvia Material, a quem Strahd desejava como sua noiva. Infelizmente, o colapso da Grande Conjunção levou Strahd e Azalin de volta às suas prisões nos Domínios do Medo. Inajira foi igualmente enredado pelas Brumas, seu precioso *Livro de Contratos* destruído pelo *Símbolo Sagrado Ravenkind*.

Esboço Atual

Inajira despreza sua armadilha no Domínios do Medo. Desde a Grande Conjunção, entretanto, ele aprendeu muito a respeito de sua prisão. Ele teoriza que quanto mais poderoso ele se torna, maior a possibilidade de fuga. Isso se encaixa perfeitamente com seu objetivo de preencher seu novo *Livro de Contratos* com as assinaturas dos condenados, embora isso exija tempo e a cooperação de muitos mortais. Ele espera se tornar poderoso o suficiente para se libertar do Domínios do Medo e recuperar seu lugar de direito nas fornalhas da Geena.

Inajira é antes de tudo um mentiroso. Ele também é um manipulador astuto, que se pinta de maneira mansa e desfavorável, sugerindo sutilmente que qualquer mortal que lide com ele tem a vantagem. Na verdade, Inajira é capaz de fazer malabarismos com centenas de tramas complexas e raramente é pego de surpresa pelos mortais. Ele fica satisfeito em ver mortais previsivelmente vacilar e falhar.

Inajira resistiu à tentação de se prender à terra com rituais de poder. Ele ainda odeia seu arqui inimigo, Strahd von Zarovich, mas considera a vingança contra o Lorde Vampiro um luxo até que esteja pronto para escapar das algemas das Brumas.

Combate

Apesar de seus poderes formidáveis, o demônio raramente confronta os outros diretamente, preferindo encobrir sua fuga com ilusão e observar seus adversários de longe. Ele não é covarde, mas prefere destruir os inimigos por meio de teias de mentiras. A exceção é Strahd von Zarovich, a quem Inajira atacaria com ataques físicos e mágicos caso ficassem cara a cara.

A distorção de realidade de Inajira tem um raio de 3000m, um pouco pequeno para um demônio de sua estatura. Ainda assim, Inajira tem 0 pontos de corrupção e nenhum poder baseado em terra. Ele planeja escapar do Domínios do Medo e não pretende permitir



que os Poderes das Trevas o detenham com promessas de poder.

O filactério de Inajira (ver *Van Richtens Arsenal*) assume a forma de um novo *Livro de Contratos*, encadernado em couro inquietantemente quente. O livro contém os nomes de todos os mortais cujas almas Inajira reivindicou nos 16 anos desde que entrou em Ravenloft, uma fração do número contido em seu livro anterior.

Ataques Especiais: *Obrigação contratual (Ext):* Inajira tem o poder de conceder bênçãos poderosas em troca da taxa de uma alma mortal. Inajira pode redigir um contrato para qualquer criatura viva, descrevendo um presente concedido ao mortal. Este presente é equivalente a uma recompensa de teste de poder de até o Estágio Quatro de poder, embora todos os presentes tenham o mesmo preço. Após a morte do mortal, Inajira ganha posse de sua alma; consignado a uma eternidade de tormento, o mortal não pode ser restaurado à vida de forma alguma. Nenhum material ou custo especial é necessário para criar o contrato, que não é em si mágico. O mortal deve simplesmente assinar na linha pontilhada, após o que o benefício é imediatamente concedido e o contrato prontamente desaparece em uma nuvem de enxofre. Nenhum poder mortal, exceto a magia *milagre* ou *desejo*, pode quebrar o contrato uma vez que seja



assinado, embora Inajira possa quebrar o contrato se assim o desejar. Se um contrato for quebrado, o mortal recupera sua alma, mas perde o benefício concedido.

Inajira não pode usar nenhuma de suas magias, habilidades semelhantes a magia ou habilidades sobrenaturais para coagir um mortal a assinar um contrato. O documento deve sempre descrever claramente os termos do acordo. Além disso, Inajira não pode prejudicar diretamente qualquer mortal com quem tenha um contrato, embora o demônio permaneça livre para manipular e enganar sua vítima. Assinar um contrato com Inajira requer uma verificação de poderes com 10% de chance de falha.

Magias: Inajira conhece e conjura magias como um mago de 12º nível.

Habilidades Similares a Magia: Sem limites — *alterar-se, criar mortos-vivos menor, praga, enfeitiçar pessoa, escuridão profunda, esquentar metal, invisibilidade, mísseis mágicos, imagem menor, criar chamas, metamorfose (apenas humanoides), teletransporte maior*; 1/dia — *medo, imagem permanente*. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um feiticeiro de 18º nível. A CD de os testes de resistência, quando aplicável, são 19 + nível de magia.

Veneno (Ext): Garras, resistência de Fortitude (CD 18); dano inicial 1 ponto de dreno de Força permanente, dano secundário nenhum.

Qualidades Especiais: *Voo (Sob):* Inajira pode voar continuamente.

Imunidades (Ext): Inajira é imune a venenos, ácidos e efeitos que influenciam a mente.

Resistências (Ext): Inajira possui resistência ao frio, fogo e eletricidade 20.

Telepatia (Sob): Inajira pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura em um raio de 30 metros que tenha um idioma.

Covil

Inajira não tem residência permanente e não pode manter nenhuma fachada mortal por mais de um ou dois anos. Ele permanece na Baróvia ou em um domínio vizinho para ficar a par dos assuntos de Strahd von Zarovich. No início de 756 CB, Inajira está se disfarçando de magistrado local e alquimista amador em Teufeldorf, morando em uma mansão sombria repleta de livros mofados e parafernália misteriosa.



Tara Kolyana

Humana Clr5 de Ezra: ND 5; humanoide médio (humana) (1,65m de altura); DV 5d8+5; Pv 30; Inic +2 (Des); Desl. 9m; CA 12 (toque 12, surpresa 10); Atq +1 corpo a corpo (ld6-2, bordão) ou +5 à distância (magias); AE magias, expulsar mortos-vivos; QE inocência; Tend LB; Res Fort +5, Ref +3, Vontade +10; For 7, Des 14, Con 12, Int 16, Sab 18, Car 16.

Perícias e Talentos: Concentração +5, Conhecimento (história) +7, Conhecimento (religião) +9; Cura +12, Diplomacia +11, Ofício (fazer armadilhas) +7; Expulsão Adicional, Vontade de Ferro, Reencarnado.

Idiomas: Vaasi*, Balok, Mordentish.

Magias de Clérigo por Dia: 5/3 + 1/2 + 1/1 + 1. CD base = 14 + nível de magia. **Domínios:** Cura (conjura magias de cura com +1 no nível de conjurador) e Névoas (invocar o *escudo de Ezra* por 5 rodadas 1/dia, fornecendo RD 25/mágico contra armas de metal, apenas).

Itens Pessoais: *Amuleto de expulsar de mortos-vivos*, livro de orações.

Uma beleza natural com quase 30 anos, Tara Kolyana tem uma pele cremosa, lábios carnudos, um rosto gentil, olhos verdes esmeralda expressivos e cabelo ruivo, características altamente incomuns para a etnia baroviana. Tara evita usar armadura, contando com sua



fé para preservá-la. Ela usa as vestes verdes e brancas dos anacoretas de Ezra. O símbolo sagrado de Ezra está pendurado em uma corrente ao redor de sua garganta.

Antecedentes

Tara nasceu na vila de Vallaki em 718 CB, mas seus pais fugiram com ela para Hazlan quando ela ainda era uma criança.

Embora seja uma menina temperamental com um temperamento explosivo e crenças apaixonadas, a força de Tara estava em sua compaixão pelos fracos e impotentes. Considerada uma moleca e caçadora de emoções, Tara sofria de sede de viagens. Quando ela se aproximou da idade adulta, seus pais compartilharam sua crescente inquietação.

Quando Tara tinha 17 anos, um lobo cruel atormentava os fazendeiros e pastores de sua aldeia todas as noites. Os aldeões montaram armadilhas para matar a fera. Tara, na esperança de salvar a vida do lobo, construiu uma gaiola resistente e a usou para prender a fera. Na manhã seguinte, Tara descobriu não um lobo em sua jaula, mas um homem nu – um licantropo amaldiçoado. Com a ajuda de uma trupe Vistani de passagem, o clérigo local o curou.

Ciente das ameaças sobrenaturais que perseguem seu mundo, Tara escolheu vagar pela Terra das Brumas, encontrando maneiras de restaurar aqueles sob o domínio das trevas. Seus pais fizeram um juramento solene dela de que ela nunca voltaria para sua terra natal, Baróvia.

Em Borca, Tara encontrou a Igreja de Ezra e juntou-se ao clero como anacoreta viajante. Seus muitos atos de compaixão e caridade logo lhe renderam o título de *fille des anges*, ou “filha dos anjos”. O desconforto que a atormentava diminuiu; suas emoções tumultuadas deram lugar a uma profunda calma interior.

Três anos atrás, Tara recebeu a notícia de que seu pai estava em seu leito de morte. Ela voltou para Hazlan, e ela e sua mãe estavam com seu pai quando ele morreu. Com seu último suspiro, ele disse a Tara quanta alegria ela havia trazido e por que ele e sua mãe haviam fugido da Baróvia há tanto tempo. Quando Tara nasceu, uma vidente Vistani fez uma terrível profecia sobre Tara. O Vistana disse que a criança tinha uma alma ancestral e não viveria para ver seu vigésimo ano. A morte a reivindicou muitas vezes antes e a reivindicaria muitas vezes mais; era seu destino eterno. Horrorizados, os pais de Tara desafiaram o destino e deixaram a Baróvia.

Tara deixou seu pai escapar em paz, contente por ele ter salvado seu filho amado. Ela não podia dizer a ele que a incômoda sede de viagens de sua juventude havia ressurgido.

Esboço Atual

Tara viaja em um circuito regular pelos assentamentos de Hazlan, curando os enfermos e ajudando os pisoteados. Ela suporta as provocações e farpas dos clérigos do Legislador com graça, mantendo sua compostura diante do perigo.

Tara se recusa a tirar a vida de qualquer criatura inteligente e defende os direitos de qualquer um, até mesmo de um vilão irredimível. Tara não consegue nem mesmo odiar os mortos-vivos, vendo-os como miseráveis condenados presos em uma zombaria da vida. Felizmente, ela acredita que destruí-los faz seus espíritos descansar.

Pesadelos cada vez mais frequentes perturbam o sono de Tara – sonhos estranhos e fragmentados, como fragmentos de memórias perdidas envolvendo casamentos, rostos pálidos, sangue e uma terrível escuridão no coração de Baróvia. Esses sonhos ficam mais intensos a cada ano que passa, fazendo-a sentir que sua presença em qualquer lugar que não seja sua terra natal é simplesmente... não natural. Pode chegar o dia em que Tara não possa deixar de seguir o chamado das visões.

Combate

Tara considera a violência sem sentido e tenta se retirar do combate sempre que possível. Quando ela deve lutar, ela trabalha para subjugar ou aprisionar oponentes. Ela nunca conjura magias que causam dano físico a inimigos vivos. Após o combate, Tara auxilia amigos e inimigos.

O símbolo sagrado que Tara usa atua como um amuleto para *expulsar mortos-vivos*, um presente de agradecimento dos líderes da Fé Matriz. O amuleto funciona apenas para clérigos e paladinos de Ezra.

Covil

Tara pode ser encontrada em qualquer lugar em suas viagens por Hazlan. Quando ela precisa descansar, ela fica com a mãe em sua casa em um pequeno vilarejo a vários quilômetros rio acima de Sly-Var.



Harkon Lukas, Lorde Negro de Kartakass

Homem-lobo macho Brd8: ND 13; Metamorfo médio (2m de altura); DV 5d8+8d6+52; Pv 118; Inic +7 (+3 Des, Iniciativa Aprimorada); Desl. 12m; CA 25 (toque 16, surpresa 22); Atq +13 corpo a corpo (1d4+4, mordida na forma híbrida) ou +13/+8 corpo a corpo (1d8+5, *espada longa +1, da fúria*) ou +13/+8 (1d8, *besta leve obra-prima*); AE Chamado às armas, canção do cansaço; QE Alterar forma, conhecimento de bardo, música de bardo (inspirar coragem +2, música de proteção, fascinar, inspirar competência), redução de dano 15/ferro frio, visão no escuro 18 metros, aliados ferozes, mestre da floresta, alma imortal, RM 13; Tend NM; Res Fort +12, Ref +14, Vont +11; For 18, Des 16, Con 18, Int 16, Sab 10, Car 22.

Forma Lobo Atroz: Tamanho Grande; Inic +9 (+5 Des, Iniciativa Aprimorada); Desl. 15m; CA 17 (toque 14, surpresa 12); Atq +20 corpo a corpo (1 d4+11, mordida); AE imobilizar; QE Alterar forma, conhecimento de bardo, música de bardo (inspirar coragem +2, música de proteção, fascinar, inspirar competência), chamado às armas, redução de danos 15/ferro frio, visão no escuro 18 metros, aliados ferozes, mestre da floresta, fero, alma imortal, RM 13; Res Fort +15, Ref +16, Vont +11; For 32, Des 20, Con 24, Int 16, Sab 10, Car 20.

Perícias e Talentos: Atuação + 16 (balada, dança, épico, flauta, harpa, alaúde, melodia, narrativa), Blear +12, Conhecimento (arcano) +9, Conhecimento (local) +9, Conhecimento (natureza) +9, Diplomacia +12, Disfarces +12, Esconder-se +9, Furtividade +9, Intimidação +9, Obter Informação +12, Ouvir +6, Observar +6, Sentir motivação +6, Usar instrumentos mágico +12; Reflexos de combate, Especialização em combate, Iniciativa Aprimorada, Ataque Múltiplo (apesar de apenas uma arma natural), Foco em perícia (Atuação), Foco em Magia (Encantamento), Foco em Arma (espada longa).

Idiomas: Vaasi (dialeto Kartakan)*, Balok, Elven, Sylvan.

Magias de Bardo por Dia: 3/5/5/2. CD base = 16+nível de magia, 18+nível de magia para magias de Encantamento.

Magias de Bardo Conhecidas: 0 - *globos de luz, pasmar, detectar magia, som fantasma, prestidigitação, ler magia*; 1º - *enfeitiçar pessoa, hipnotismo, imagem silenciosa, riso histérico de Tasha*; 2º - *escuridão, imobilizar pessoa, sugestão, invisibilidade*; 3º - *enfeitiçar monstro, confusão, canção do lobo**.



Itens Pessoais: *Espada longa +1 da fúria*, *besta leve obra-prima*, *braçadeiras de armadura +3*, *manto de Carisma +2*, *anel de proteção +3*, *varinha do sono (10 cargas)*.

Harkon Lukas é um homem-lobo, um metamorfo que assume a forma humanoide para atrair sua presa. Sua forma natural é a de um grande e terrível lobo atroz. Ao contrário da maioria dos homens-lobo, no entanto, Harkon prefere sua forma humanoide. Harkon pode imitar qualquer raça humanoide e qualquer gênero, mas sua aparência de forma em forma é sempre semelhante, em contraste com outros homens-lobo, que podem adaptar sua aparência. Seu envelhecimento diminuiu muito desde que lhe foi concedido um domínio.

Sua forma favorita é a de um homem alto e musculoso com cabelo preto ondulado que cai abaixo dos ombros, uma barba bem aparada e um bigode que chega a duas pontas muito finas. Ele prefere roupas de alta qualidade compostas por uma camisa branca, calças azuis, um casaco dourado e um chapéu largo de penas. Ele usa um monóculo, um adorno, pois tem uma visão excelente, e traz consigo uma harpa finamente trabalhada e uma espada de cesto.

Na forma feminina humana, Harkon tem o mesmo cabelo preto ondulado e tende a usar roupas semelhan-



tes. Como mulher, ele é magro, atlético e muito bonito. Nessa forma, ele evita o monóculo, mas mantém a harpa e a espada.

Na forma híbrida, Harkon fica muito mais alto e musculoso. Ele seleciona roupas largas que podem resistir à mudança. Sua cabeça se torna a de um lobo rosando, completa com terríveis presas, e seu corpo brota uma espessa camada de pelo.

Antecedentes

Harkon vem de uma terra distante, onde ele era incomum entre os homens-lobo por ser uma criatura altamente social. Rejeitado por suas tentativas de se envolver em uma reunião com sua espécie, Harkon se viu cada vez mais isolado e ativamente evitado.

Harkon descontou sua raiva nos fazendeiros inocentes das terras vizinhas, massacrando dezenas de humanos. Uma vez que se acalmou, ele abandonou a natureza e viveu como um homem. Posando como um menestrel errante, Harkon satisfaz seus desejos sociais e assassinos visitando cidades para um discurso agradável e saciando sua fome em viajantes e solitários. Mais feliz do que entre sua própria espécie, ele ainda se sentia insatisfeito.

Uma noite, enquanto Harkon caminhava sozinho na estrada de uma vila, sonhando com conquista e poder, ele mal percebeu quando uma espessa névoa se formou e ele entrou em uma nova terra, a Baróvia.

Frenético por esta mudança repentina de eventos, Harkon ficou furioso, caçando e matando os lobos que correm densamente nas florestas da Baróvia. O conde Strahd percebeu as depredações e confrontou o intruso. Harkon quase foi morto, mas deu um jeito de conseguiu escapar para as névoas e foi recompensado com o domínio Kartakass.

Esboço Atual

Amargamente desapontado com seu domínio, Harkon deseja governar uma terra de grandeza. Ele se descobre tão sem propósito como sempre — só que desta vez não tem mais nada a aspirar. Após as traições gêmeas de seus filhos rebeldes, Harkon flexiona todo o controle que pode como o meistersinger de Skald, mas defende seu título mais por territorialidade do que por ambição.

Incrivelmente inteligente, Harkon planeja o futuro, favorecendo esquemas complicados e trapaceiras em vez de violência. Sua natureza bestial nunca está longe da superfície, entretanto, e se seus esforços forem frus-

trados, ele explode em uma fúria violenta que às vezes dura dias.

Quando não está enfurecido, Harkon é um tipo amigável, dado a risos, canções e conversas. Uma pitada de malícia permanece em sua atitude, como se gostasse de uma piada particular. Harkon mantém esse comportamento amável mesmo enquanto estripa um viajante infeliz.

Combate

Harkon é um combatente temível, independentemente da forma que ele assume, embora ele prefira sua forma híbrida poderosa em combate. Ele é ousado e destemido em combates corpo a corpo, sabendo que não pode ser morto permanentemente.

Ataques Especiais: *Chamado às Armas (Sob):* Lukas carrega uma *espada longa +1 da fúria*, uma maldição de fúria. Esta espada foi um “presente” dos Poderes Sombrios, aparecendo em sua mão quando ele se tornou o Lorde Negro de Kartakass. Ele pode invocar esta espada em sua mão como uma ação livre. Esta habilidade funciona independentemente da localização ou proprietário atual da espada. Caso contrário, esta habilidade é semelhante à magia *convocação instantânea de Drawmij*, como se fosse conjurada por um feiticeiro de 14º nível.

Sempre que Harkon entra em combate na forma humanoide ou híbrida, a espada automaticamente aparece em sua mão e o obriga a lutar até a morte. Uma vez engajado, Harkon não pode mudar para a forma de lobo até que seus inimigos estejam mortos. Harkon se adaptou a esta maldição e usa o poder da espada para surpreender seus inimigos. Seu truque favorito é dar sua espada aos que encontra em sinal de “intenções pacíficas”; se um combate começar, ele aparecerá instantaneamente na mão de Harkon, não importa o que eles tenham feito com ele. A espada de Lukas não pode ser removida do domínio de Kartakass.

Canção do Cansaço (Sob): Quando Lukas canta na forma humanoide ou híbrida, todas as criaturas em um raio de 30 metros devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Vontade (CD 22) ou sofrer *lentidão* por 1d4+4 rodadas como a magia conjurada por um 6º feiticeiro de nível. Se o teste for bem-sucedido, aquela criatura não pode ser afetada novamente pela música de Lukas por um dia. Esta é uma habilidade sônica é um efeito de ação mental.

Qualidades Especiais: *Alterar Forma (Sob):* A verdadeira forma de Lukas é a de um lobo atroz. Ele pode se transformar em uma forma híbrida ou em um hu-



manóide de tamanho pequeno ou médio como se estivesse usando a magia *metamorfosear-se* (embora seu equipamento não mude). Mudar de forma é uma ação padrão e ele pode permanecer em qualquer forma indefinidamente. Ao contrário de uma criatura que usa a magia *metamorfosear-se*, Lukas pode usar suas habilidades sobrenaturais (incluindo sua música) quando assume a forma de um humanoide. Da mesma forma, Lukas pode usar suas habilidades de canto bárdico enquanto estiver na forma de lobo, mas seus uivos afetam apenas outras criaturas semelhantes a lobos.

Aliados Ferozes (Sob): Uma vez por dia, Lukas pode invocar 3d4 lobos atrozos da selva de Kartakass como uma ação padrão tocando sua harpa. Os lobos chegam em 2d6 rodadas e servem a Lukas por até 1 dia. Esta é uma habilidade sônica.

Mestre da Floresta (Sob): Lukas pode comandar qualquer animal em Kartakass enquanto a magia *dominar animal* conjurada por um feiticeiro de 13º nível. Usar esta habilidade não requer ação da parte de Lukas, o animal não recebe nenhum teste de resistência e o controle dura enquanto o Lorde das Trevas assim o desejar. O animal deve estar a 30 metros de Lukas para estabelecer o controle. Todos os animais em Kartakass estão sob a influência de Lukas.

Alma Imortal (Sob): Se Lukas for morto, sua alma será instantaneamente transferida para o corpo do lobo atroz mais próximo em Kartakass, independentemente da distância, substituindo o espírito da criatura. O lobo atroz torna-se um homem-lobo e seus valores de habilidade mudam para corresponder aos de Lukas, que retém todas as suas habilidades, talentos e habilidades.

Covil

A Velha Estalagem Kartakan. Harkon Lukas passa seu tempo na velha estalagem e taberna Kartakan, também conhecida como A Estalagem de Kartakass, a Grande Estalagem, Casa do Bardo, a Velha Estalagem e a Casa do Senhor, embora poucos entendam o significado desse nome. A estalagem fica em uma pequena ilha rochosa no meio do Caldeirão; as névoas que sobem das águas turbulentas combinam-se com o rugido constante das cataratas para esconder tudo o que acontece aqui do resto do mundo.

A pousada é um lugar popular para o povo de Skald comer e beber durante o dia, mas atrai uma clientela perigosa à noite. Poucos locais sabem que Harkon é o dono da pousada e ele sempre entra e sai disfarçado. Nem sabem que os violentos “homens da floresta” que se reúnem aqui à noite são, na verdade, homens-lobo.

Convidados humanos que ficam muito tempo se tornam a especialidade da casa. Os assassinatos cometidos nas salas dos fundos são frequentes e mantêm a pousada como um sorvedouro do mal.

fechando as fronteiras

Quando Lukas deseja selar seu domínio, uma suave canção de ninar enche o ar nas fronteiras de Kartakass. As criaturas que cruzam a fronteira caem em um sono profundo (sem teste de resistência), apenas para acordar em 1d6 x 10 minutos alguns metros dentro da fronteira do Kartakass. Nem tapar os ouvidos nem o silêncio mágico protegem uma criatura da música. Mesmo criaturas surdas, criaturas que não precisam de sono e criaturas normalmente imunes a efeitos que afetam a mente, compulsões, encantamentos e efeitos sônicos são afetadas pela música. A música não pode afetar criaturas sem um valor de Inteligência, entretanto.

Jacqueline Montarri

Humana Lad8 (ou varia com a cabeça): ND 10 ou varia com a cabeça; Humanóide médio (humana) (1,63m de altura); DV 8d6+8 ou varia com o cabeça; Pv 36 ou varia com a cabeça; Inic +4 (Des); Desl. 9m; CA 20 (toque 14, surpresa 16); Atq +10/+5 corpo a corpo (1d8+4, espada longa) ou +13/+8 à distância (1d6+4, arco curto composto) ou varia com a cabeça; AE ataque furtivo +4d6 ou varia com a cabeça; QE Cabeça Mestra, imunidades, regeneração 1, encontrar armadilhas, evasão, sentir armadilhas +2, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada ou varia com a cabeça, RM 21; Tend NM; Res Fort +4, Ref +11, Vont +6 ou varia com a cabeça; For 14, Des 18, Con 12, Int 15, Sab 17, Car 18.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +10, Acrobacia +10, Arte da Fuga +10, Avaliação +8, Blefar +10, Conhecimento (local) +5, Decifrar Escritas +7, Diplomacia +9, Equilíbrio +10, Escalar +8, Esconder-se +10, Falsificação +7, Furtividade +10, Obter Informações +10, Operar Mecanismos +8, Ouvir +9, Observar +9, Prestidigitação +9, Saltar +8, Sentir Motivação +8, Usar Instrumento Mágico +9, ou varia com a cabeça; Reflexos em Combate, Esquiva, Usar Arma Comum (espada longa), Foco em Arma (espada longa) ou varia com a cabeça.

Idiomas: Balok*, Dracônico, Mordentish ou varia de acordo com a cabeça.

Itens Pessoais: Couro batido +1, broquel +1, espada longa +2 *vorpal* (“Dente de Ferro”), arco curto composto re-



forçado +2 [+2] (For 14), 20 flechas obra-prima, manto de resistência +1, poção de visão no escuro, poção de velocidade.

Na época de sua morte, Jacqueline Montarri era uma baroviana esguia e atlética de quase 30 anos, famosa por sua beleza e habilidade para roubar. Do pescoço para baixo, ela mantém sua beleza e movimentos de gato. Sua cabeça original, no entanto, está desaparecida há dois séculos e meio. Até a própria Jacqueline esqueceu seu rosto original. Dependendo da cabeça que ela usa atualmente, Jacqueline se parece com a de qualquer mulher humana, embora ela prefira os barovianos. Ela sempre escolhe cabeças de belas jovens donzelas, preferindo vítimas atraentes com habilidades excepcionais. Como patrona dos Comerciantes do Vardo Vermelho, Jacqueline se veste com roupas funcionais de aventureira, feitas sob medida para destacar seu corpo esguio. Quando anda em público, ela esconde suas tranças e rosto atrás de um lenço escarlate.

Antecedentes

Jacqueline Montarri nasceu em 469 CB em Krezk, filha de ladrões talentosos. Ela logo aprendeu as particularidades da vida no submundo na próspera comunidade de comerciantes da cidade. Aos dezesseis anos, os criminosos de todo o reino a conheciam como uma das ladinas mais prestigiadas e belas da Baróvia. Incapaz de suportar a ideia de envelhecer, Jacqueline procurou os Vistani em Tser Falls na esperança de que eles conhecessem o segredo da juventude eterna. A princípio, Madame Eva se recusou a fornecer tal conhecimento a Jacqueline. Quando ameaçada, a velha Vistana cedeu, revelando que a biblioteca do Castelo Ravenloft continha os segredos que ela procurava. Cegada pelo desejo e paranoia, Jacqueline assassinou a velha raunie com um golpe de sua adaga.

Jacqueline achou até mesmo o lendário Castelo Ravenloft fácil de se infiltrar. Assim que ela chegou à biblioteca, entretanto, Strahd se revelou, puxando a jovem ladra horrorizada para seu abraço entorpecente. Quando Jacqueline acordou, ela estava enjaulada na praça da aldeia como uma criminoso. Louca de terror, Jacqueline foi arrastada de sua prisão e decapitada diante de uma multidão de aldeões. Um Vistani Zarovan apareceu e pediu a posse do cadáver, explicando que Jacqueline havia assassinado sua raunie. Assim, o corpo de Jacqueline foi levado pelos ciganos e uma maldição abominável tecida sobre ele.

Jacqueline acordou dentro de um vardo abandonado perto de Krezk, possuindo apenas memórias nebulosas do destino que se abatera sobre ela. Feliz por



estar viva, ela correu para casa na aldeia. Foi só ali, quando viu seu reflexo em um espelho, que Jacqueline compreendeu seu destino: o rosto que se abriu para ela era o da enrugada Madame Eva. O horror de sua punição aumentou além da razão, entretanto, quando ela arrancou a fita de veludo que envolvia seu pescoço e sua cabeça de cigana caiu no chão. Jacqueline permaneceu relativamente calma. Ela descobriu que ainda podia funcionar normalmente sem cabeça e que a fita servia para prender a cabeça substituta no lugar. Jacqueline procurou o Zarovan novamente com raiva, mas o Vistani riu amargamente de seu destino, revelando que se Jacqueline encontrasse sua cabeça original, ela não apenas seria libertada de sua maldição, mas receberia o presente da verdadeira juventude eterna.

Esboço Atual

Jacqueline realmente recebeu seu prêmio de beleza eterna, mas a um preço horrível. Seu corpo não envelhece mais, mas sem uma cabeça, sua vida se esvai rapidamente. Qualquer cabeça substituta que ela veste, entretanto, envelhece um ano para cada dia que ela usa. Sua maldição também toca sua espada longa vorpal *Dente de Ferro*, fazendo com que qualquer cabeça que ela corte permaneça preservada em animação suspensa.



Nas últimas décadas, Jacqueline estabeleceu a Comerciantes do Vardo Vermelho para servir de disfarce para uma busca sistemática e mundial por sua cabeça original. Fatos sobre o paradeiro continuam a escapar dela, embora ela tenha descoberto que sua cabeça passou pelas mãos de mais de um Lorde das Trevas. Enquanto isso, os comerciantes colhem riqueza e poder significativos para sua líder. Embora escapar de sua maldição esteja sempre em primeiro lugar na mente de Jacqueline, ela se deleita com o conforto e a influência de sua posição. Figuras ricas e poderosas em todo o sul do Núcleo – incluindo um punhado de Lordes Negros – contam com os talentos nefastos dos Comerciantes do Vardo Vermelho e de sua patrona.

Combate

Jacqueline é uma oponente sagaz, habilidosa em usar sua maldição em seu proveito. Se for pega de surpresa por inimigos obviamente superiores, ela recua para recuperar a cabeça de um poderoso combatente ou conjurador. Sua coleção é vasta, contendo cabeças de quase todas as classes de até o 10º nível de poder.

Qualidades Especiais: *Cabeça Mestra (Sob):* A classe e o nível de Jacqueline – bem como todas as habilidades e atributos relacionados – são variáveis, dependendo da cabeça que ela usa. Quando sem cabeça, os atributos de Jacqueline (dados acima) são semelhantes aos que ela possuía no momento de sua morte. Os sentidos de Jacqueline funcionam normalmente, mesmo sem cabeça, um efeito sobrenatural de sua maldição. A cada dia que passa sem cabeça, Jacqueline adquire um nível negativo. Esses níveis negativos não podem ser removidos por tempo ou magia. Somente quando ela veste a cabeça fresca de outra mulher humana esses níveis negativos desaparecem. Remover uma cabeça é uma ação equivalente a movimento, enquanto vestir uma cabeça é uma ação padrão. Jacqueline deve ter sua fita de veludo vermelho para vestir uma cabeça. A fita não é detectada como mágica, mas não pode ser danificada. A classe e o nível de Jacqueline mudam para coincidir com os da cabeça, assim como todas as outras estatísticas que são derivadas deles, como seu DV, pontos de vida, bônus base de ataque, base de salvamento, classificação de habilidade, talentos e habilidades especiais. Seus valores de habilidade nunca mudam, mas ela perde suas próprias habilidades, talentos e habilidades de classe ao usar uma cabeça. Seu ND quando usando uma cabeça é o ND do dono original da cabeça +2. Vestir uma cabeça nova cura Jacqueline de um número de pontos de vida igual ao nível de personagem da cabeça.

Para cada dia que Jacqueline usa uma cabeça, a aparência da cabeça envelhece um ano, e para cada semana que ela usa a cabeça, ela adquire um nível negativo. Esses níveis negativos não podem ser removidos e estão permanentemente associados a essa cabeça específica. Uma vez que uma cabeça adquire níveis negativos iguais aos seus níveis de personagem, ela estará inutilizada para sempre para Jacqueline e cai de seu pescoço. Jacqueline então começa a ganhar níveis negativos até adquirir uma nova cabeça. Quando ela veste a cabeça de um conjurador, Jacqueline deve preparar ou memorizar as magias da cabeça da maneira normal. Ela não pode conjurar uma mágica se não tiver um valor de habilidade suficientemente alto; ela não pode, por exemplo, conjurar as magias de mago superiores ao 5º nível. Jacqueline pode usar as magias conhecidas da cabeça de um bardo ou feiticeiro sem dificuldade, mas deve possuir o grimório pessoal pertencente à cabeça de um mago para usar suas magias (exceto para quaisquer magias associadas à Dominar Magias). Os espaços diários de magia e habilidades com usos limitados (como a fúria de um bárbaro) são restritos normalmente. Jacqueline não pode, por exemplo, vestir a cabeça de um mago, preparar suas magias para o dia, conjurar todas elas, remover a cabeça, recolocar a cabeça e, em seguida, preparar novamente suas magias.

Independentemente de suas habilidades ou poderes, Jacqueline não terá uma cabeça que não considere fisicamente atraente.

Imunidades (Ext): Independentemente de sua cabeça atual, Jacqueline é imune a doenças, paralisia, veneno e sono.

Regeneração (Ext): Nada causa dano normal a Jacqueline. Ela volta a crescer partes do corpo perdidas em 2d6 horas, mas não pode reconectar membros decepados. Apenas a destruição da cabeça original de Jacqueline pelo fogo irá realmente destruí-la.

Covil

Jacqueline costuma ficar nas lojas dos Comerciantes do Vardo Vermelho em Krezk, onde supervisiona a aquisição de objetos do Reino do Pavor. Ela também mantém uma mansão em Krezk, uma propriedade opulenta que abriga um cofre secreto de horrores. Dentro dos porões da mansão, há infinitas caixas de vidro, cheias com centenas de cabeças descartadas de Jacqueline, que ainda se lamenta e geme de agonia, incapazes de morrer.



Conde Strahd von Zarovich, Lorde Negro da Baróvia

Vampiro ancião humano Gue4 / Nec16: ND 24; Mortos-vivos médio (1,83m de altura); DV 20d12; Pv 154; Inic +9 (+5 Des, Iniciativa Aprimorada); Desl. 15m; CA 32 (toque 19, 27 surpresa); Atq +20 corpo a corpo (1d6+8 e dreno de energia, pancada) ou +25 / +20/+15 corpo a corpo (1d10+14, *espada bastarda* +4) ou +19/+14/+9 à distância (1d8+6, *arco longo composto reforçado* +2); AE Drenar de sangue, filhos da noite, comandar mortos-vivos*, cria, dominação, drenagem de energia, magias; QE Morto-vivo, alterar forma, resistência ao frio e à eletricidade 20, visão no escuro 18 metros, redução de dano 25/prata mágica, familiar assombrado (morcego carniceiro, ver **Nativos das Trevas**), cura acelerada 6, forma gasosa, sono leve*, mestre do reino, patas de aranha, resistência a expulsão +9, fraquezas do vampiro, RM 15; Tend CM; Res Fort +12, Ref +16, Vont +18; For 26, Des 20, Con -, Int 20, Sab 17, Car 18.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +9, Atuação (dança, órgão, narrativa) +7, Blefar +16, Cavalgar +10, Concentração +8, Conhecimento (arcano) +12, Conhecimento (história) +11, Conhecimento (local) +11, Conhecimento (natureza) +10, Conhecimento (nobreza e realeza) +10, Conhecimento (Ravenloft) +12, Conhecimento (história dos mortos-vivos) +12, Diplomacia +8, Escalar +12, Esconder-se +17, Furtividade +17, Identificar Magias +13 (+15 para aprender magias de Necromancia), Intimidação +10, Ouvir +16, Observar +16, Procurar +15, Sentir Motivação +14; Prontidão, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Criar Varinha, Criar Item Maravilhoso, Esquiva, Usar Arma Exótica (espada bastarda), Especialização em Combate, Estender Magia, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Maximizar Magia, Mobilidade, Ataque Poderoso, Acelerar Magia, Escrever Pergaminho, Foco em Magia (Necromancia), Foco em Arma (espada bastarda), Especialização em Arma (espada bastarda).

Idiomas: Balok*, darkonês, dracônico, luktar, Mordeish, Vaasi.

Magias de Mago por Dia: 5/7/6/6/6/6/4/4/3. CD base = 15 + nível de magia, 17 + nível de magia para magias de Necromancia. Escola Proibida: Encantamento.

Grimório: 0 – todos; 1º – mãos flamejantes, causar medo, toque macabro, compreender idiomas, cerrar portas, mísseis mágicos, proteção contra o bem, raio de enfraquecimento, toque chocante, servo invisível; 2º – alterar-se, escu-



ridão, detectar pensamentos, névoa, toque do carnical, névoa da terra, invisibilidade, arrombar, localizar objetos, aterrorizar, despedaçar, mão espectral, atrator maligno de Strahd, nublar; 3º – aumentar mortos vivos*, dissipar magia, runas explosivas, bola de fogo, descanso tranquilo, muralha de vento, imobilizar mortos-vivos, relâmpago, dificultar detecção, nevasca, névoa fétida, idiomas, toque vampírico; 4º – olho arcano, praga, detectar vidência, porta dimensional, drenar temporário, medo, tempestade glacial, induzir licantrópia*, mimica mortal, metamorfose, criar mortos vivos menor, conjuração de sombras, névoa sólida, suprimir licantrópia*, muralha de gelo; 5º – contato extra-planar, recipiente arcano, pesadelo, criar passagens, enviar mensagem, telecinésia, teletransporte, muralha de pedra; 6º – andar nas sombras, campo antimagia, círculo da morte, contingência, controlar o clima, proteger fortalezas, âncora planar, criar mortos vivos, pedra em carne; 7º – controlar mortos-vivos, bola de fogo controlável, dedo da morte, cubo de energia, desejo restrito, invocar brumas, conjuração de sombras maior, reverter magia; 8º – clone, evaporação, labirinto, símbolo da morte.

Itens Pessoais: Espada bastarda +4, arco longo composto reforçado +2 [+4] (For 18), amuleto contra detecção e localização, pulseiras de armadura +6 (como braçadeiras), manto de resistência +3, bola de cristal, luvas de Destreza +2



, anel resistência a elementos menor (fogo), anel de proteção +4, bastão de absorção.

* Magias encontradas no Capítulo Dois do **Arsenal de Van Richten**.

Magro e forte, com um porte nobre, Strahd é uma presença poderosa, com traços fortes e esculpidos, um olhar de comando e uma voz profunda e cheia. Ele se move com graça fluida e fala com autoridade. A alimentação devolve cor e saúde à sua pele antes pálida.

Strahd às vezes disfarça suas orelhas pontudas penteando o cabelo escuro sobre as pontas. Caso contrário, ele afirma falsamente que tem sangue élfico em sua linhagem. Suas unhas compridas e afiadas também são incomuns, e ele costuma usar luvas para escondê-las. As presas de Strahd se retraem quando ele não precisa delas.

Strahd se veste como um nobre da Baróvia, preferindo o preto com detalhes em vermelho e branco. Ele usa mantos longos e um pingente de ouro com uma grande pedra vermelha pendurada em seu pescoço.

Antecedentes

O *Tomo de Strahd* é um relato egoísta da história de Strahd (veja o Capítulo Um do livro de cenários de Ravenloft). Strahd encobre o horror e a maldade de suas próprias ações, que desencadearam eventos que amaldiçoaram não apenas a si mesmo e a Baróvia, mas a muitas outras terras. Se Ravenloft existiria sem a maldade de Strahd é incerto, mas sua maldade é um fator significativo em sua existência.

Desde o relato dado em *O Tomo de Strahd*, o próprio Strahd cresceu em maldade e poder, tornando-se um necromante de grande poder e aprendendo muito sobre a prisão que o prende. Ele lidou com a maioria das figuras poderosas do Núcleo e formou alianças e inimizades que moldam a face de Ravenloft. Digno de nota são sua aliança com Madame Eva, na qual ele concedeu aos Vistani passagem gratuita em troca de informações passageiras a ele, e seu ódio pelo lich Azalin, que havia sido seu servo relutante e agora é seu maior inimigo. A rivalidade deles atingiu o auge durante a Grande Conjunção, quando Azalin quase destruiu Strahd. Strahd sobreviveu a essa experiência, permanecendo a única constante em um Ravenloft em constante mudança.

Esboço Atual

Strahd raramente sai de seu castelo para garantir que suas leis sejam seguidas. Ele se preocupa pouco com o bem-estar de seu povo, mas defende sua pro-

priedade com zelo. Baróvia e seu povo pertencem a ele; quem procura usurpar sua autoridade enfrenta sua ira.

Strahd é vampiro há mais de quatro séculos. Mestre em estratégia, seus enredos nunca são tão simples quanto parecem e ele esconde suas verdadeiras motivações. Paciente desumanamente, ele está disposto a sobreviver a seus inimigos, se necessário. Ele é implacável no coração, no entanto, e tira vantagem imediata de qualquer oportunidade para esmagar uma ameaça potencial.

Sua maior fraqueza é seu amor eterno por Tatyana. Ao longo dos séculos, muitas mulheres nasceram na Baróvia que se parecem com ela em tudo, exceto no nome. Strahd acredita que essas mulheres são reencarnações de seu amor perdido e vê em cada uma delas uma oportunidade de conquistar o coração de Tatyana. Infelizmente, cada esforço termina em fracasso. Estranhamente, ele não conseguiu encontrá-la entre a safra de filhas barovianas da última geração, aumentando sua frustração.

Combate

Strahd pode ser o mais perigoso dos lordes negros de Ravenloft, combinando poder e astúcia em um grau que poucos podem esperar igualar. Bem versado em seus poderes vampíricos, ele ataca seus inimigos de forma rápida e brutal. Ele usa suas muitas imunidades para surpreender os possíveis caçadores de vampiros. Como um necromante talentoso, ele usa suas magias para efeitos mortais.

Apesar de seu poder pessoal, Strahd não é precipitado e não se arriscará desnecessariamente. Ele tem muitos lacaios que pode chamar a qualquer momento, de servos animais a mortos-vivos estúpidos, escravos vampiros e bestas magicamente convocadas.

Ataques Especiais: *Filhos da Noite (Sob):* Strahd pode usar esta habilidade para invocar worgs em vez dos lobos que a maioria dos vampiros comanda. Ele também pode usar esta habilidade para invocar 1 d 10 zumbis Strahd ou 2d 10 esqueletos Strahd.

Habilidades do Vampiro: A CD de resistência contra as habilidades do vampiro Strahd é 24.

Qualidades Especiais: *Mestre do Reino (Sob):* Strahd pode abrir ou fechar os dois portões principais na Antiga Estrada Svalich como uma ação livre de qualquer lugar em seu domínio. Ele tem poder semelhante sobre os portões e portas do Castelo Ravenloft, onde ele também sente a entrada de qualquer criatura com uma Inteligência de pelo menos 3. De qualquer lugar em seu domínio e sem se concentrar, Strahd pode controlar sua carruagem como se ele estiver dirigindo. Ele



pode sentir a presença de qualquer criatura com uma Inteligência de pelo menos 3 que chegue a 9m da carruagem e também pode sentir quando tal criatura entra na carruagem.

Contingência de Strahd: Strahd sempre tem contingência conjurada sobre si mesmo que o teletransporta para um santuário escondido na montanha sempre que ele é exposto à luz que pode destruí-lo ou deixá-lo indefeso.

Fraquezas do Vampiro: Alho, espelhos e símbolos sagrados não afetam Strahd. Ele pode entrar livremente em qualquer edifício na Baróvia sem ser convidado. Strahd pode tolerar dez rodadas de luz solar antes de ser destruído. Como a maioria dos vampiros, no entanto, ele só pode realizar ações parciais quando exposto à luz solar.

Covil

Castelo Ravenloft. O Castelo Ravenloft é uma estrutura gigantesca situada no topo de uma torre de rocha de 300 metros. Strahd quase nunca permite visitantes. Os intrusos o encontram repleto de escravos

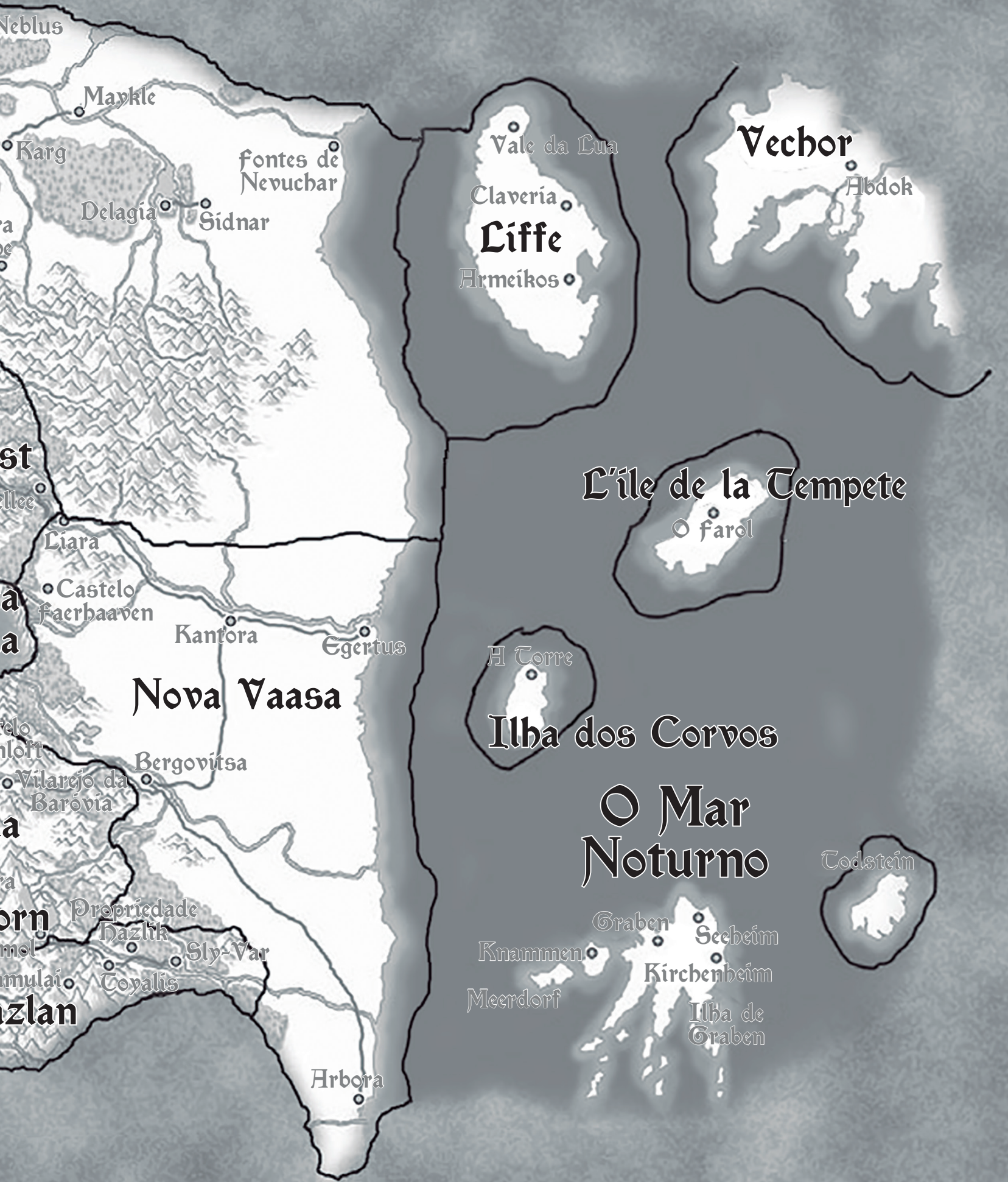
vampíricos, cadáveres animados e armadilhas mágicas e mundanas. O Castelo Ravenloft é normalmente um sorvedouro do mal de grau 4, mas os experimentos necromânticos de Strahd ou anseios noturnos por Tatyana podem ocasionalmente elevá-lo para o grau 5.

Strahd não se importa com o conforto dos mortais; assim, o Castelo Ravenloft entrou em decadência nos últimos quatro séculos. A ponte levadiça está meio apodrecida, as paredes de cortina estão desmoronando e o nível mais baixo das masmorras do castelo está inundado com um metro de água estagnada. As “renovações” de Strahd desde que se tornou um vampiro têm como objetivo irritar intrusos mortais. Como exemplo, várias portas que antes ofereciam fácil acesso a seções do castelo agora foram fechadas com tijolos, deixando pequenas fendas largas o suficiente para a névoa passar.

fechando as fronteiras

Quando Strahd deseja fechar seu domínio, uma espessa neblina sobe do solo para cercar Baróvia. Essa névoa tem as mesmas propriedades dos vapores sufocantes que envolvem a Vila de Baróvia.





Neblus

Maykle

Karg

fontes de Nevuchar

Delagia

Sidnar

Vale da Lua

Claveria

Liffe

Armeikos

Vechor

Abdok

st

llee

Liara

Castelo faerbaaven

Kantora

Egertus

L'île de la Tempete

farol

a
a

Nova Vaasa

A Torre

Ilha dos Corvos

elo
lort

Bergovitsa

Vilarejo da Barovia

O Mar Noturno

a

ra

orn

mol

mulai

zlan

Propriedade Hazlk

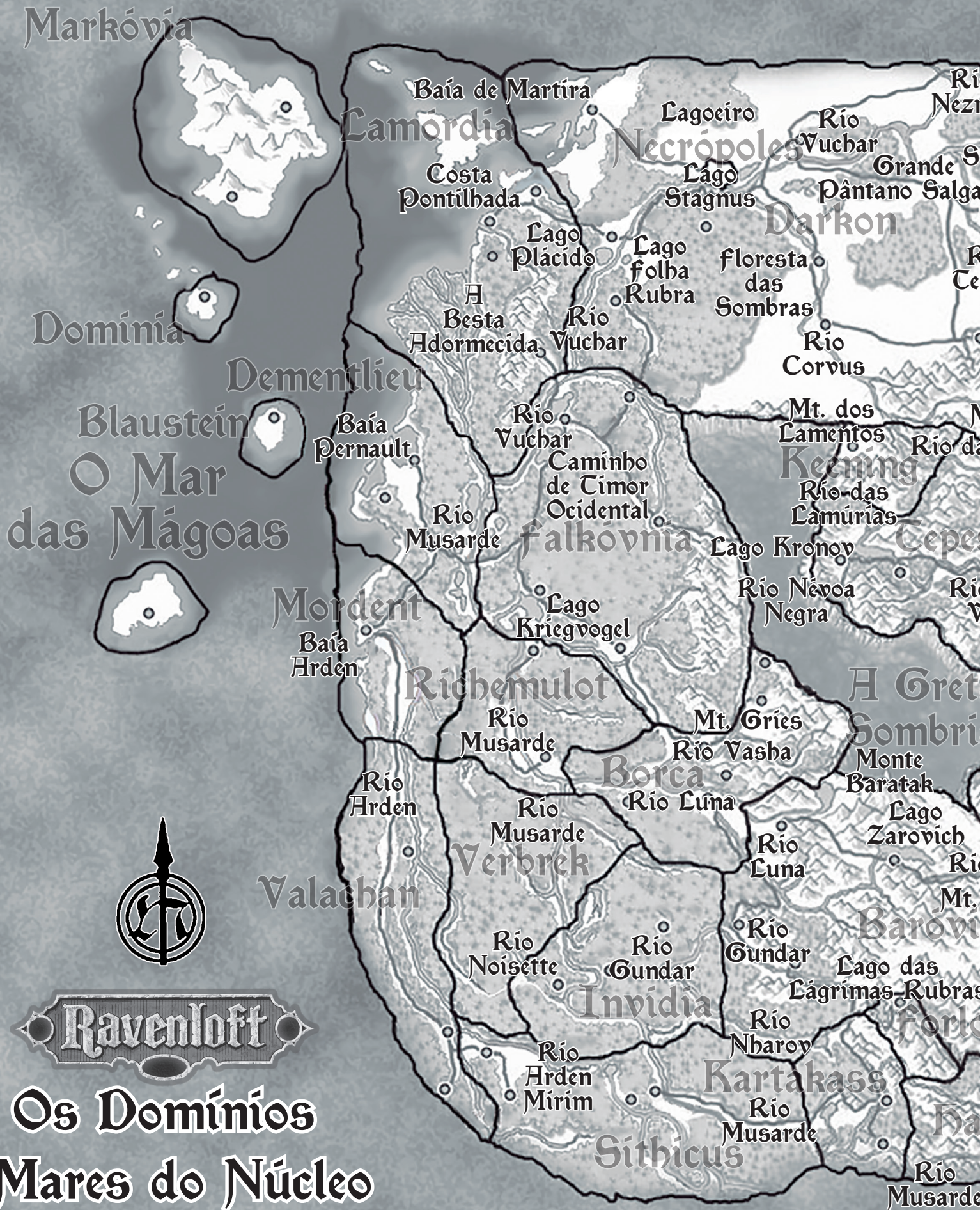
Sly-Var

Coyalis

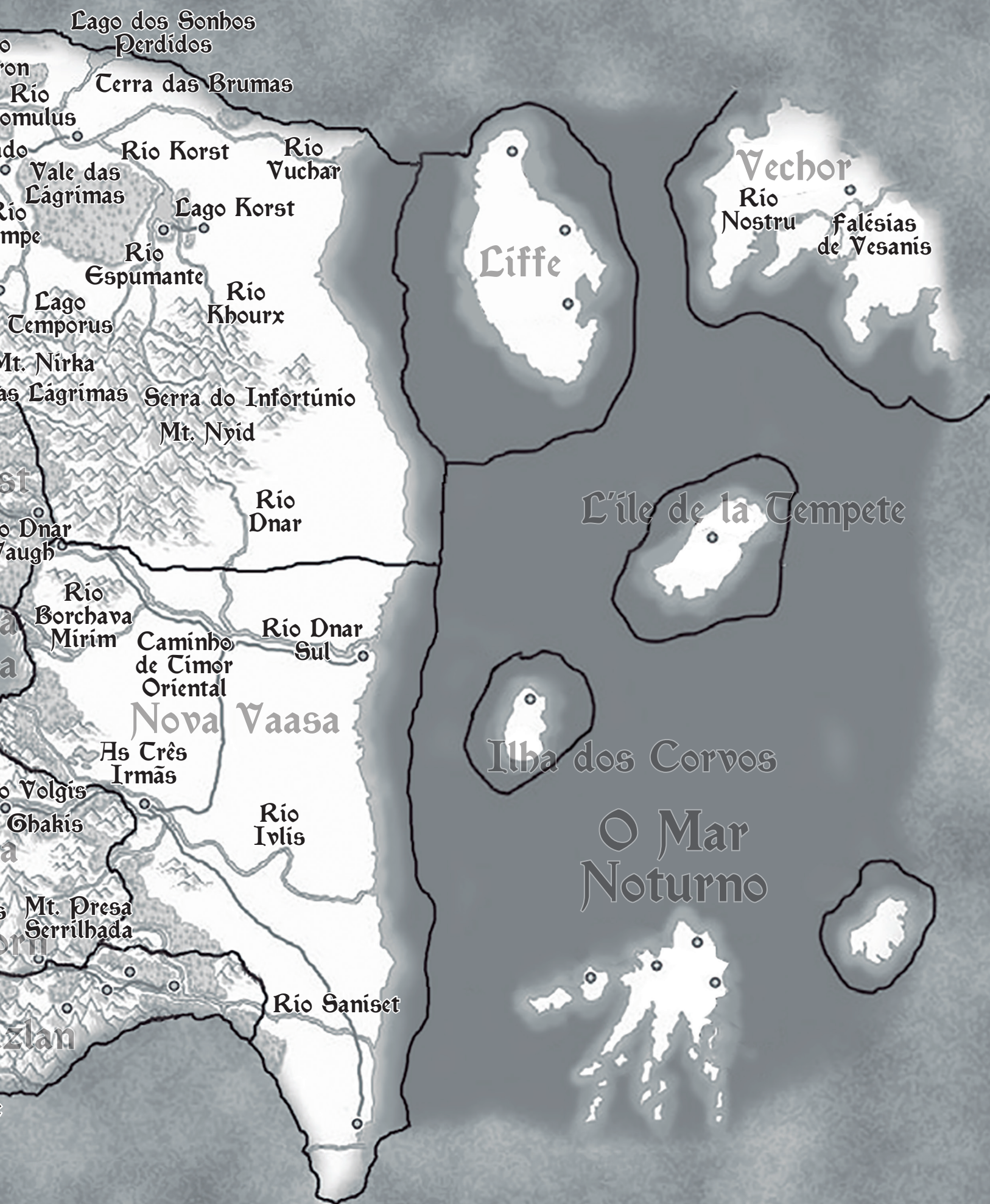
Graben Seeheim
Kirchenheim
Ilha de Graben
Knammen
Meerdorf

Todstein

Arbora



Ravenloft
**Os Domínios
e Mares do Núcleo**
Mapa físico



GAZETTEER

VOLUME I

Requer o uso do **Dungeons & Dragons® Player's Handbook**, publicado pela **Wizards of the Coast®**.

O Ravenloft® Cenário de Campanha é um produto oficial licenciado para Dungeons & Dragons®.

Legado das Trevas, e Tradição da Terra

Dos limites sombrios e da escuridão da Baróvia do Conde Strahd ao domínio do tirano mago de Hazlan, terrores ocultistas governam a noite. Horrores sombrios fazem seu lar em todas as terras florestadas de Kartakass e um terrível ministério jaz ao ouvir falar de Forlorn infestada de goblins. Como os lordes negros que as governam, as terras do Núcleo refletem uma miríade de formas do mal.

O primeiro de uma série de livros de referência de configuração, Ravenloft Gazetteer I explora alguns dos domínios lendários do continente central. Incluídos aqui estão os domínios da Baróvia, Kartakass, Hazlan e Forlorn, prontos e esperando que ousados aventureiros os explorem.



Tradução BR: James Loyo

