

SWORD & SORCERY

Ravenloft

GAZETTEER



VOLUME II

Um Suplemento de Campanha de Ravenloft



d20
system



Ravenloft Gazetteer Volume II

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: 1.2
Ravenloft Gazetteer Vol. II

GAZETTEER

VOLUME II

Créditos

Autores:

John W. Mangrum, Ryan Naylor,
Chris Nichols, Andrew Wyatt

Desenvolvedores:

Jackie Cassada e Nicky Rea

Editor:

Mike Johnstone

Editor-chefe da Sword & Sorcery:

André Bates

Diretor de Arte:

Richard Thomas

Layout e Tipografia:

Ron Thompson

Artistas de Interiores:

Tom Biondolilo, Bob Giadrosich,
Andrew Wyatt e Garra Dunning

Designer de Capa e Contracapa:

Ron Thompson

Agradecimentos Especiais

Andria Hayday (design da 1ª edição)

Bruce Nesmith (design da 1ª edição)

Tracy & Lama Hickman (conceito original)

Agradecimentos Adicionais

Baseado nas regras originais de 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.



Ravenloft, D&D, Dungeons & Dragons e seu logotipo, 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., e são usados pela Arthaus sob licença.





GAZETTEER™

VOLUME III

Sumário

Prefácio	3
Relatório Um: Darkon	8
Relatório Dois: Necrópoles	54
Relatório Três: Lamórdia	65
Relatório Quatro: falkóvnia	85
Notas Anexas: Apêndice do DM	113



Prefácio

O vento sopra para o leste, o vento sopra para o oeste;
Quais são as habilidades para lamentar ou falar?
Tenho uma jornada e muito antes de descansar;
Devo empacotar meus bens e caminhar, caminhar,
devo empacotar meus bens e caminhar.
— Thomas Carlyle, “Fortuna”



Como era previsivelmente frustrante. Mais uma vez, meu reticente patrono pareceu interferir em meu trabalho. Tenha certeza de que sua interferência contínua não faz nada para apressar a conclusão eficiente da tarefa que ele mesmo colocou diante de mim. Ele deve estar ciente de que, devido a esse último aborrecimento, não estou mais onde ele espera que eu esteja.

Acredito ter ganhado a atenção do meu patrono. Nesse caso, permita-me lembrar ao meu patrono minha lista crescente de queixas antes de informá-lo onde posso ser encontrada.

Quase seis anos atrás, Azalin Rex, Senhor de Darkon, foi considerado destruído no Réquiem, um cataclismo de sua própria autoria. Já escrevi sobre esses eventos antes e irei tratá-los com mais detalhes nas próximas semanas, portanto, omitirei um relato completo por enquanto. Na verdade, ainda estou convencida de que meu querido patrono já conhece os detalhes intimamente.

Há pouco mais de um ano, Azalin "milagrosamente" reapareceu e começou a restaurar a ordem em seu reino fragmentado. Como meu patrono sabe, estou bem ciente da verdade subjacente a esses eventos. Ao que tudo indica, Azalin lutou para compensar os anos de seu "exílio", por assim dizer.

O que me leva de volta à minha reclamação original. No final do inverno passado, fui abordada pelos agentes desagradáveis de um darkonês rico e anônimo, que desejava obter meus serviços na preparação de um levantamento de todas as terras do Núcleo - um projeto extenso para dizer o mínimo, que levou anos para ser concluído.

Azalin retorna após sua longa ausência e, em pouco tempo, sou cortejado por um patrono sem rosto que deseja uma atualização sobre o estado do mundo. Que coincidência notável.

Esses jogos mesquinhos devem acabar, meu caro patrono. Sei que você é Azalin Rex, e sua recusa contínua em admitir esse simples fato - e a insinuação inerente de que não posso deduzi-lo - não é menos ofensiva agora do que quando aceitei esse desafio.

Meu patrono retém sua identidade porque duvida de minha competência? Preciso lembrar meu patrono de minhas qualificações ou aos seus agentes que me abordaram? Eu sou uma estudiosa realizada, com diplomas da Universidade de Il Aluk e do Instituto Brautslava. Posuo uma ampla gama de conhecimentos em assuntos mágicos e sociológicos. Por cinco anos, eu me dediquei ao estudo intensivo e independente do Réquiem - sem nenhum custo pequeno para mim mesma, devo acrescentar. Não sou apenas a maior especialista nas verdadeiras causas do Réquiem e da Cidade dos Caídos que ele

criou, minha pesquisa me ensinou muito sobre a verdadeira natureza de nosso mundo.

Em suma, não sou uma marionete estúpida para ser sacudida à vontade de meu patrono. Se ele não aceitar isso e responder às minhas queixas, sugiro que ensine seus cocheiros malcheirosos com suas cartas e peça-lhes que completem os Doomsday Gazetteers em meu lugar.

Não temas, minha pequena erudita impertinente. Você conquistou meu nome e receberá a confirmação em breve.

Tendo deixado minha posição clara, permita-me seguir em frente. Aceitando a proposta, encontrei-me com os agentes do meu patrono há seis meses em Viaki. De lá, eles deveriam me transportar ao meu destino inicial. Mal sabia eu que passaria incontáveis dias trancada em sua sufocante carroça sem janelas, sendo sacudida por cada pedra na estrada. Devo dizer que, se esses bandidos representam tudo o que resta da outrora alardeada polícia secreta de Azalin, então sua sorte caiu ainda mais do que eu imaginava.

Esses homens, Kargat? Absurdo. Meros mercenários, valendo menos do que a carroça que dirigem. No entanto, fique tranquila, minha pequena estudiosa: sua curiosidade não escapou da minha atenção.

Desde aquele começo infernal, conduzi pesquisas com sucesso em quatro países do Sudeste do Núcleo: Baróvia, Forlorn, Hazlan e Kartakass. Concluí meu relatório sobre Kartakass e o enviei para Darkon há poucos dias. Eu esperava desfrutar de mais alguns dias tranquilos em Skald antes de partir pela Via dos Mercadores e entrar no tumultuoso reino dos elfos de Sithicus, mas não foi assim.

Ontem à noite, os detestáveis cocheiros de meu patrão tiveram a gentileza de entrar novamente em minha vida, recebendo novas ordens: fui chamada de volta a Darkon. Isso me leva a perguntar: qual era então o propósito de me mandar para o outro lado do Núcleo? Esta primeira fase da minha pesquisa não foi nada mais do que um teste de minha habilidade?





Na verdade, o primeiro teste de muitos. Seu reconhecimento desse fato foi o segundo.

Os cocheiros ordenaram que eu os encontrasse em frente à pousada ao amanhecer, mas não vou voltar a pôr os pés naquele caixão de rodinhas. Uma caravana Vistani se instalou fora das muralhas da cidade. Apesar das advertências de meu patrão contra confiar nos ciganos, eu os procurei imediatamente e os contratei para me transportar para casa.

Que isso sirva para avisar meu patrono de que não estou trancada em sua caixa de vontades. Já estou em casa, escrevendo este bilhete em meu quarto de pousada em Fontes de Nevuchar. Eu voltei para casa, meu ilustre patrono. Talvez, se o destino for bom, você pode até considerar dignar-se a conceder-me uma audiência. Eu humildemente sugiro que seis meses é tempo mais do que suficiente para gastar nesta missão idiota sem o benefício de saber exatamente o que você espera do meu trabalho.

Formato de Relatório



urante os primeiros seis meses deste projeto, estabeleci uma programação regular de viagens, reservando cerca de seis semanas para estudar cada reino. Como observação, visto que meu próximo relatório será sobre

Necrópoles, por necessidade, compilado em grande parte com base em minhas pesquisas existentes, dediquei três meses inteiros para estudar Darkon, minha terra natal. Assim, meu patrono receberá meus relatórios sobre Darkon e Necrópoles em um único fólio, após o que retomarei minha prática de transmitir relatórios únicos após a conclusão de cada pesquisa. Quando for apropriado, fornecerei o chamado tom local por meio de trechos diretos de minhas entrevistas com a população nativa. Para maior clareza, apresentarei esses contos em barras laterais ressaltadas.

Também por uma questão de clareza, estabeleci um formato de relatório padrão, da seguinte forma:

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

Já discuti as frustrações da história antes, mas, como referência, permita-me refrescar a memória do meu pa-

trono. Falando objetivamente, muitas terras em nosso mundo existem há muito pouco tempo. Nas ocasiões em que as Brumas se separaram, no entanto, as terras que elas revelaram geralmente parecem totalmente formadas e totalmente povoadas. Os habitantes dessas novas terras guardam memórias cheias de vidas muito antes do surgimento de suas casas. Além disso, seus registros históricos geralmente remontam a séculos.

A sabedoria comum afirma que essas novas terras são simplesmente “reveladas” ao mundo, tendo existido o tempo todo enquanto estavam escondidas nas profundezas da Fronteira das Brumas. Ocultistas em alguns círculos, entretanto, postulam a existência de outros mundos - os supostos lares dos “forasteiros” com os quais acredito que meu patrono esteja familiarizado. Esses ocultistas teorizam que cada um desses reinos foi talvez atraído para nossa Terra de Brumas a partir de um desses chamados mundos forasteiros.

Uma vez zombei dessas teorias selvagens, mas agora as aceito com relutância, pelo menos em uma base teórica. No entanto, quando se investiga a história registrada - ou mesmo a memória viva - de uma região antes de seu surgimento, essa história frequentemente se mostra vaga, incompleta ou mesmo autocontraditória.

Isso me leva à hipótese perturbadora de que cada terra em nosso mundo - com algumas exceções, como Necrópoles - pode simplesmente ter sido criada de tecido inteiro no dia em que apareceu pela primeira vez nas Brumas. Cada aspecto da história da região, memórias e vidas anteriores a esse dia podem ser nada mais do que um fantasma incomensuravelmente complexo. Hesito em adivinhar o poder das forças sem nome que seriam capazes de tal criação, mas os fatos falam por eles.

Assim, procuro estabelecer um “evento seminal” durante o qual cada terra surgiu pela primeira vez - ou, talvez, se materializou. Após este evento seminal, documentos históricos com referências cruzadas de terras vizinhas confirmam a existência objetiva da região. É um grande consolo saber que vale a pena repetir a existência objetiva de Darkon muito antes de meu nascimento. Eu sou real, assim como minhas memórias.

Não posso confirmar se algo antes desse evento seminal realmente ocorreu de algum modo real. Superficial, embora possa incluir esta “história falsa” em minhas narrativas, concentro-me nesses eventos históricos que ainda ressoam no presente.

População

Nesta seção, apresento a visão de um censo de cada terra. Minha pesquisa inclui características físicas, comportamento, costumes, culinária, modas e uma visão geral das religiões predominantes. Estou pelo menos fa-





miliarizada com muitas línguas do Núcleo, então posso apresentar ao meu patrono breves cartilhas para essas línguas estrangeiras. Lembre-se, metade deste próximo *Doomsday Gazetteer* irá morar em reinos em que a língua comum é o darkonês. Em condições mais razoáveis, eu me sentiria mais tola em traduzir darkonês para um leitor nativo, mas até o momento em que o meu patrão se revela, não vejo motivo para dar-lhe o benefício da dúvida.

Você não entendeu meus interesses, pequena erudita. A maneira de ensinar é frequentemente tão esclarecedora quanto a própria lição.

O Reino

Nesta seção, olho para o fluxo de poder e a maneira como ele é explorado. Em primeiro lugar, apresento uma visão geral do governo formal de cada região, incluindo a aplicação da lei e a opinião predominante sobre os governantes atuais. Em seguida, me volto para o poder econômico, 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.

Além disso, meus anos de pesquisa sobre o Réquiem e minha recente estada no Sudeste do Núcleo me ensinaram muito sobre a verdadeira natureza do poder. Lembro ao meu patrono, talvez desnecessariamente, as lendas de pessoas vis que se amarraram a seus reinos, buscando

poder e recebendo terríveis maldições. Como diversão à parte, noto que meus recentes guias Vistani estavam cíntes desses lendários tiranos, embora seu termo preferido fosse “Lorde Negro”. Sustento minha hipótese de que as identidades desses terríveis senhores constituem o verdadeiro objetivo de meu patrono nesta pesquisa, de modo que continuarei a apresentar prováveis suspeitos sempre que houver evidência. Levando tudo em consideração, acredito que meu patrão não achará a leitura de sua própria biografia entediante.

Locais de Interesse

Aqui, apresento um breve diário de viagem de minha jornada pelos assentamentos significativos e outros locais intrigantes em cada região, incluindo estruturas e habitantes notáveis. Para capturar o sabor - e às vezes, os incômodos - de minhas viagens, listo as comunidades e locais de apelo mais esotérico na ordem em que os visito.

Simplemente para minha própria referência, também incluo algumas notas sobre alimentação e hospedagem para cada comunidade. Se meu patrono continuar sua intromissão, espero que logo me encontre correndo em círculos.

Pensamentos finais

Após a conclusão do meu levantamento de cada terreno, eu compilo minhas notas e concluo com meu resumo executivo da região como um todo. Para o benefício de meu patrono, vou destilar minha impressão da terra, incluindo causas potenciais de preocupação e fraquezas que podem ser exploradas.

Como Usar Este Livro

O livro que você tem agora é uma versão comentada do *Doomsday Gazetteer* Volume II, compilada a partir dos relatórios e correspondência da narradora. A maior parte deste texto é um diário de viagem, relacionando experiências e observações da narradora durante seis meses de pesquisa de quatro domínios do norte do Núcleo: Darkon, Necrópoles, Lamórdia e Falkóvnia.

O patrono da narradora também pode ocasionalmente fazer réplicas sobre os comentários do narrador, talvez para oferecer uma opinião divergente, como pode ser visto acima. Barras laterais, como esta, apresentam materiais de jogo especiais que devem ser lidos apenas pelo Mestre. Se você é um jogador, a leitura dessas seções pode revelar um pouco do mistério que seu Mestre tem reservado para você. Lembre-se de que a regra 0 ainda se aplica; As barras laterais de “Possibilidade Medonha”,

em particular, apresentam segredos e ideias de aventuras que podem ou não ser verdadeiras. O Mestre deve decidir se esses cenários se aplicam a sua campanha.

A seção final deste livro, Anexos, apresenta uma coleção de apêndices cobrindo novas regras de jogo, magia, criaturas, NPCs e locais. Sempre que o narrador fizer referência a anexar notas extras no final de um relatório, o material do jogo sobre o assunto pode ser encontrado no apêndice. Tal como acontece com as barras laterais, os jogadores devem evitar a leitura das notas anexas.

Uma única cópia de cada *Doomsday Gazetteer* existe dentro do cenário do jogo, escrita em Dracônico e cuidadosamente codificada (exigindo um teste bem-sucedido de Decifrar Escritas CD 30 para interpretar). Os heróis podem se valer diretamente das informações encontradas nestas páginas, mas primeiro eles devem obter o livro. Essa tarefa deve invariavelmente envolver uma aventura em si. Os heróis provavelmente interceptariam



um relatório do Domsday Gazetteer quando ele for entregue ao patrono do narrador. É claro que 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 terror. Os Domínios do Medo formam um mundo de quebra-cabeças, e cada elemento pode ser facilmente importado para outros cenários, incluindo aqueles que o DM criar.

Resumo dos Domínios

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

Nível Cultural: O grau de desenvolvimento tecnológico e cultural do domínio, variando de Selvagem (0) a Renascença (9). Veja o Capítulo Um do **Cenário de Campanha de Ravenloft** para mais detalhes.

Ecologia e Terreno/Clima: A classificação ecológica do domínio (completa, esparsa ou inexistente) e os tipos de terreno (consulte o *Livro dos Monstros*). Esses fatores determinam a eficácia da convocação de espécies dentro desse domínio. (Veja os efeitos de “Conjuração” no Capítulo Três do **Cenário de Campanha de Ravenloft**.)

Ano de Formação: O ano no Calendário Baroviano em que o domínio apareceu pela primeira vez.

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

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

Idiomas e Religiões: Idiomas e religiões locais são apresentadas em ordem decrescente de popularidade. O(s) idioma(s) oficial(is) ou dominante(s) e a(s) religião(ões), se houver, são marcados com um asterisco.

Governo: A forma de governo oficialmente reconhecida do domínio. Em Ravenloft, no entanto, as verdadeiras cadeias de poder ocultas podem assumir uma forma significativamente diferente. Nem todos os domínios têm uma autoridade centralizada e alguns não têm nenhum governo formal. Quando aplicável, as barras laterais também incluem notas e estatísticas de jogos para membros típicos da aplicação da lei local.

Governante: O governante político publicamente reconhecido do domínio, caso o domínio tenha um governo centralizado.

Lorde Negro: O verdadeiro mestre do domínio. Lordes Negros individuais são descritos por completo nas notas anexas.

Animais Locais e Horrores Nativos

Essas barras laterais apresentam vida selvagem natural e monstros não naturais, particularmente adequados para aventuras no domínio; não são listas exaustivas de todas as criaturas que podem ser encontradas. As listas de criaturas são divididas em “Animais Selvagens” (animais naturais comuns) e “Monstros” (ameaças incomuns e não naturais). Para facilitar a preparação rápida de um encontro, as criaturas são listadas em ordem crescente de Nível de Desafio. Todas as criaturas em itálico estão sob a influência do lorde negro do domínio (consulte os efeitos de “Encantamento” no Capítulo Três do **Cenário de Campanha de Ravenloft**). A menos que indicado de outra forma, todas as criaturas podem ser encontradas no *Livro dos Monstros*. As criaturas marcadas com um asterisco podem ser encontradas em **Nativos das Trevas**. As criaturas incluídas nas notas anexas são marcadas com dois asteriscos.

O Herói Nativo

Essas barras laterais oferecem notas e conselhos especiais sobre a criação de PJs nativos para o domínio. Essas notas incluem o papel local das raças e classes padrão, perícias e talentos recomendados que capturam a atmosfera do domínio e exemplos de nomes típicos.

Aplicação da Lei

Para referência rápida, cada relatório inclui uma breve barra lateral que oferece estatísticas do jogo para o membro típico da aplicação local.

Locais de Interesse

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



Relatório Um: Darkon

*Eu fiz minha cama
Em túmulos e em caixões, onde a morte negra
Mantém registro dos troféus ganhos de ti,
Na esperança de acalmar esses questionamentos obstinados
Seus e dos seus, forçando algum fantasma solitário
Teu mensageiro, para contar a história
Do que somos.*

— Percy Bysshe Shelley, “Alastor; ou, o Espírito de Solidão ”



endo viajado durante a noite de Kartakass, meus guias Vistani me levaram para a costa leste de Darkon ao amanhecer. O ar fresco do outono ainda era cinza no crepúsculo, os primeiros raios do dia lutando para perfurar os céus agitados do Mar Noturno. Avistei o famoso Santuário de Nevuchar ao norte e fiquei surpresa ao ver como ele havia mudado significativamente desde minha última visita. Então percebi que já estava longe há muito mais tempo do que os meses de minha estada no sul. Eu havia dado as costas a Darkon em 751 para estudar a condenação de Il Aluk, e o reino não esperava por mim. Ao olhar para a terra, soube que até eu, uma darkonesa, estava olhando para o desconhecido.

Um reino imenso, Darkon ocupa um terço completo do Núcleo. Eu ouvi contos de reinos mais amplos nas Brumas, mas nenhum deles pode se igualar à rica tapeçaria de paisagens e culturas de Darkon. Darkon resiste a um simples resumo, ostentando uma sociedade extraordinariamente — e não natural — diversa. Diferentes raças, etnias e credos se misturam aqui, em um ensopado turbulento. Mesmo os vivos e os mortos coexistem em um convívio inquietante.

Darkon está em paz, mas não calmo. O ponto crucial da sociedade darkoniana é o controle inflexível de seu rex (“rei”), Azalin. A regra de Azalin — bem como a orientação do meu patrono — é invisível, mas inevitável. Este é um reino de sussurros e intrigas, onde muito está implícito, mas pouco é visto; pesadelos assustadores existem, mas mantendo-se nas sombras a que pertencem. A vida é plácida para quem conhece o seu lugar, mas quem insiste em chutar pedras encontra os vermes.

O rei-mago de Darkon raramente é visto, mas seu selo — um olho ornamentado cercado por chamas douradas — aparece em todos os lugares: gravado acima dos portões, pendurado em correntes de escritório e fluindo em estandartes azuis e pretos. Muitos darkoneses atribuem propriedades sobrenaturais ao olho ardente. Alguns veem isso como um amuleto da sorte, colocando seus pertences sob a proteção de Darkon. Muitos marinheiros afirmam que os navios cujas proas são marcadas com o olho de fogo sempre encontrarão o caminho de volta para casa, mesmo sem tripulação. Outras pessoas atribuem propriedades mais maliciosas às marcas, alegando que são janelas através das quais Azalin espia seus súditos.

Um punhado de fios culturais unem os elementos contrastantes da vida darkoniana. Quando Azalin caiu, seis anos atrás, esses fios se romperam e uma mortalha negra caiu sobre o reino. Desde o retorno de Azalin, no entanto, o país se move no sentido de restaurar sua glória esmaecida.

Resumo de Darkon

Nível Cultural: Idade das Trevas (5) a Era da Cavalaria (8). Comunidades individuais são listadas com seus níveis culturais em Locais de Interesse, abaixo.

Ecologia: Completa

Terreno/Clima: Florestas, colinas, planícies, montanhas e pântanos/Temperado

Ano de Formação: 579 CB

População: 117.300

Raças: Humanos 75%, Halflings 14%, Gnomos 5%, Elfos 3%, Meio-Elfos 1%, Anões 1%, Outros 1%

Idiomas: Darkonês*, halfling, gnomo, élfico, anão, falkovniano, lamordiano, mordentiano, tepestani, vaasi

Religiões: A Ordem Eterna*, Ezra, o Supervisor

Governo: Monarquia hereditária feudal

Governante: Azalin Rex

Lorde Negro: Azalin

Colocando minha bolsa no ombro, caminhei em direção às luzes distantes de Fontes de Nevuchar. Darkon me viu chegando.

Paisagem

Darkon se estende ao longo do norte do Núcleo, do Mar das Mágoas ao Mar Noturno, irradiando do Vale do Rio Vuchar, que se inclina suavemente. Desde a Grande Revolução, as fronteiras de Darkon também abrangem as antigas terras íngremes de Arak, ao sul. O clima de Darkon é temperado, mas tende para os extremos, com os invernos frios e lamacentos, os verões abafados e as primaveras e outonos agradáveis, mas breves.

Antes de discutir as vistas naturais de Darkon, devo abordar sua paisagem sobrenatural. Darkon nasceu da morte e da magia, e seus senhores nunca se afastaram muito. O poder do Sobrenatural flui através do tecido planar de Darkon. Enquanto os feiticeiros mortais exploram essas forças invisíveis, às vezes as energias de Darkon se manifestam independentemente na forma de fenômenos misteriosos. Cada encruzilhada parece ter histórias estranhas para contar. Os camponeses darkoneses exibem livremente suas superstições, mas, ao longo dos anos, testemunhei várias dessas maravilhas ocultas por mim mesmo. Alguns fenômenos se intensificaram desde o Réquiem.





Felizmente, os fenômenos mais comuns de Darkon também são os menos perigosos. Todos os darkoneses sabem de “pedregulhos”, fosforescência fraca que fica logo acima do solo onde os corpos são enterrados. Mais comumente testemunhados nos extensos cemitérios de Darkon, os pedregulhos também brilham no topo de colinas e campos, principalmente ao longo da fronteira com a Falkóvnia. Curiosamente, os cascalhos geralmente precedem as tempestades em algumas horas.

Um pouco mais preocupantes são as scatebrae (“fontes”). Essas pequenas áreas, geralmente medindo não mais do que trinta metros de altura, manifestam propriedades estranhas e misteriosas. Scatebrae geralmente aparece em uma de duas formas: os sons tornam-se silenciados em fontes de silêncio, enquanto as pessoas que se perdem em uma fonte de terror parecem inundadas por uma sensação infundada de medo. Felizmente, as scatebrae se manifestam apenas em áreas remotas e se dissipam em poucas horas.

Abundam os contos de fontes naturais que fluem com toxinas estranhas, uma ruína destruída que projeta a sombra de uma mansão intacta e uma aldeia onde os espelhos deixaram de conjurar *reflexos* por um dia inteiro.

No entanto, a característica não natural mais notória de Darkon é sua lua inconstante: independentemente de sua fase e em desafio a todas as teorias astrológicas, a lua nunca é visível nos céus de Darkon na noite do solstício de inverno. Os darkoneses marcam esta época como a Noite Mais Escura, um feriado terrível em que o Reino Cinzento se aproxima tanto do reino mortal que a mais tênue luz de uma vela pode ser suficiente para levar legiões de mortos até a porta de alguém.

Darkon abrange vários nichos ecológicos. Os darkoneses dividem informalmente seu reino em seis regiões gerais, com base na cultura local e no terreno.

O rio Vuchar nasce na região conhecida como Regiones Caliginosae (“Terra das Brumas”). A Fronteira das Brumas de Darkon muda e se enrola continuamente, suas flutuações muito mais extremas do que aquelas vistas em outras terras. Essa névoa pode se espalhar por

quilômetros para o interior, dando à região nordeste o seu nome. As Terra das Brumas consistem em colinas suavemente onduladas e clareiras na floresta, e devido à luz solar inconsistente, musgos e líquenes predominam. O pouco de grama que cresce aqui está desbotada em um amarelo doentio e parece sussurrar segredos na brisa fresca. Bancos de névoa continuamente vagam pelas áreas baixas, supostamente ocultando tocas de goblins e as entradas de antigos mausoléus.

A Terra das Brumas é o lar da sociedade élfica de Darkon, incluindo os assentamentos de Neblus e Fontes de Nevuchar. Embora na verdade fique bem ao sul da névoa onipresente, a cidade de Sidnar é frequentemente incluída devido à sua cultura predominantemente élfica. Algumas pessoas afirmam que torres em ruínas de desenho vagamente élfico podem ser vagamente vistas quando a Fronteira Nebulosa retrocede ao máximo, mas os exploradores que se aventuraram para investigar a névoa que engoliu essas ruínas nunca retornaram. Os elfos de Darkon raramente saem de suas casas quando a névoa fica mais densa. Eles acreditam que as fronteiras da realidade enfraquecem à medida que as Brumas aumentam e os viajantes perdidos podem desaparecer completamente.

Conforme o Vuchar deixa a Terra das Brumas, ele entra no vale do rio Vuchar, agora mais conhecido como Vallis Lacrimarum (“Vale das Lágrimas”). Ocupando o coração do leste, o vale largo e raso é densamente povoado, uma colcha de retalhos de campos cultivados, pomares e paredes baixas de pedra. O Vale das Lágrimas é o lar das cidades de Karg, Maykle e Delagia e está repleto de aldeias agrícolas, mansões rurais e chalés solitários.

Desde o Réquiem, predadores mortos-vivos rastejaram rio acima de Necrópoles para transformar o vale em seus campos de caça. Embora as comunidades maiores permaneçam relativamente seguras, muitas propriedades isoladas foram abandonadas ou arrasadas e suas plantações negligenciadas. A maior parte da população rural recuou para trás de paliçadas de madeira, transformando suas bucólicas vilas em acampamentos superlotados e

Fontes de Silêncio e Terror

Scatebrae oferece principalmente uma ferramenta atmosférica para o Mestre. Eles não podem causar danos por si próprios, mas inimigos astutos podem tirar proveito de seus efeitos de área sobrenaturais. As fontes do silêncio têm os efeitos de uma magia de silêncio; mananciais de terror se manifestam à medida que a chuva causa medo. Outros efeitos (como pontos frios ou escuridão) são menos comuns. Scatebrae variam em intensidade; testes de resistência para resistir aos seus efeitos (quando aplicável) têm CD 10 +1d10. Scatebraes não podem ser dissipadas, tem um diâmetro de 1d20 x 1,5m e normalmente duram 1d4 horas.





fortificados. Os locais emergem para viajar ou trabalhar seus campos apenas em grupos grandes e bem protegidos. Para minha consternação, descobri que o nível de paranóia aqui agora se compara ao dos barovianos. Azalin designou guardas adicionais para vigiar os locais e erradicar os ninhos dos mortos-vivos, mas a mentalidade de cerco não mostra sinais de se dissipar.

Ao sul do Vale das Lágrimas, Darkon escala rapidamente nos traiçoeiros Montes Infelices (“Serra do Infortúnio”). Formando a extremidade norte das Montanhas Balinok, o horizonte da região é definido por formações rochosas torturadas e pelos cones vulcânicos imponentes do Monte Nirka (2.426m) e Monte Nyid (2.904m). Começando nas margens do Lago Korst, o terreno sobe em contrafortes cada vez mais acidentados pontilhados por cachoeiras, cumes recortados, estepes cultivadas pelos anões locais e os assentamentos de Cachoeira de Tempe, Mayvin e Corvia. Um punhado de assentamentos de pescadores como Rookhausen e Tidemore surgiram ao longo das falésias arenosas do Mar Noturno, mas o coração da região permanece quase totalmente desabitado.

Ao sul do Monte Nirka, encontram-se antigas terras de Arak. Em 588 CB, uma tempestade de areia de ferocidade lendária erradicou toda a vida da superfície aqui. Hoje, a região ainda é um deserto rochoso e destruído. Ervas daninhas e arbustos tenazes rastejam de volta para as elevações mais baixas, mas o solo ainda não pode sustentar árvores ou colheitas. Desde a Devastação de Arak, essas terras desoladas e ruins estão totalmente abandonadas, lar apenas de refúgios de bandidos e tribos de goblins e kobolds. Na última década, entretanto, um punhado de colonos ousados de Cachoeira de Tempe mudou-se para a região para reabrir as antigas minas de Arak.

Tubos de lava e vastas cavernas enchem de enigmas os Montes Nirka e Nyid. Embora ambas as montanhas tenham sido consideradas extintas, a região tornou-se vulcanicamente ativa desde o Réquiem. Tremores ocasionalmente sacodem os vales e finas nuvens de fumaça sulfurosa aparecem acima dos picos das montanhas. De acordo com a lenda sobrevivente de Arak, as duas montanhas brotaram da terra durante a noite quando seus príncipes homônimos mataram um ao outro em uma guerra para tomar a coroa de seu pai. Alguns videntes afirmam que as montanhas logo entrarão em erupção, trazendo grande tristeza ao povo anão.

O morador mais notório da região é, sem dúvida, a dragonesa Ebb. Os darkoneses falam dela como a Wyrn da Noite – “ela cujo hálito define suas colheitas e extermina bebês em seus berços”. Ebb já serviu como montaria pessoal de Azalin, mas ela se mudou para o Monte Nyid na esteira do Réquiem. Como nas lendas de

dragões, ela é uma criatura odiosa e reclusa. Muitos campos de mineração deixam tributos de pedras preciosas, ouro e bois no topo dos picos próximos para mantê-la apaziguada. Eu coletei dezenas de relatos de testemunhas durante minha pesquisa, mas muitos deles contêm discrepâncias reveladoras em questões como o comprimento do wyrn ou o formato de seus chifres. Incluí uma amostra de esboços de testemunhas nas notas anexas.

Possibilidade Medonha:

Sombras Gêmeas

Ebb (veja as notas anexas) não está sozinha em seu covil na montanha. Ela abandonou Avernus não porque tentou recuar para a Greta Sombria, mas porque ouviu o chamado de sua própria espécie levado pelo vento. Enquanto Ebb explorava as Serra do Infortúnio, ela descobriu Gloom, outro dragão das sombras estrangeiro como ela. Gloom passou séculos como escravo de um poderoso feiticeiro, forçado a guardar o palácio subterrâneo do vilão. Cavaleiros eventualmente vieram para destruir o mago, e eles deixaram Gloom morrendo em seu rastro. Quando o dragão recuperou a consciência, ele se encontrou em Darkon. Ebb cuidou de Gloom de volta à saúde, e sua relutância em retornar a Avernus deve-se à desconfiança inerente de Gloom em relação aos conjuradores.

Os dois dragões esconderam cuidadosamente a existência de Gloom; apenas um sai de seu covil de cada vez, e apenas na cobertura da noite. Os Exploradores das Sombras (veja a Sociedade Secreta, abaixo) e a Kargat de Corvia (veja as Notas Anexas) sabem sobre Gloom, mas preservar o segredo também serve a seus propósitos.

Não são poucos os aventureiros que se julgam no nível de um dragão... mas nenhum está preparado para enfrentar dois trabalhando em equipe. Os dragões das sombras são encontrados em *Monstros de Faerun*, mas o Mestre também pode usar as estatísticas de Ebb para Gloom.

Ebb e Gloom compartilham um segredo final, conhecido apenas por eles e Azalin: eles são companheiros e seus ovos logo eclodirão.

Conforme o Vuchar sai do Vale das Lágrimas, ele flui para uma bacia ampla e baixa chamada Paludes Terrae (“Pântano”), um pântano encharcado formado entre incontáveis lagos. Solo sólido é raro aqui. Apesar de sua proximidade com Il Aluk mesmo antes do Réquiem,





Darkon



apenas esparsos tecelões de junco e turfa povoavam os Lagoeiros. Viaki é a única comunidade digna de nota.

A onda de energias terríveis que se expandiu para fora da Cidade dos Caídos no Réquiem atingiu os Lagoeiros quase com força total. Embora a onda não estivesse mais concentrada o suficiente para destruir tudo em seu caminho, ela ainda distorceu o tecido plano natural da região. O equilíbrio latente das energias positivas e negativas deformou-se, lenta e insidiosamente alterando o meio ambiente. Nos últimos anos, os pântanos orientais murcharam e morreram, deixando apenas os troncos negros das árvores mortas projetando-se dos lagos com água tão salgada que a tornou intragável. Conseqüentemente, a área é agora conhecida como Magnus Palus Salis, ou Grande Pântano Salgado. Não apenas este pântano não pode mais sustentar vida, mas os cadáveres enterrados nos pântanos aqui são conhecidos por se animarem instantaneamente como mortos-vivos.

Por outro lado, a energia positiva em torno do Lago Stagnus parece ter dobrado, e os pântanos ocidentais agora fervilham de vida não natural. Apareceram ani-

mais deformados, às vezes misturando traços de espécies inteiramente separadas, e o número de calibans nascidos aqui está aumentando. Além disso, o povo de Viaki coletou um número crescente de mandrágoras, plantas atrofiadas que inexplicavelmente crescem em formas de animais ou humanoide.

Muitas pessoas aqui acreditam que o solo dos pântanos está amaldiçoado e se recusam a comer as colheitas já esparsas que a região pode reunir. O professor Hyron Tesca, do Instituto Brautslava, oferece uma teoria mais intrigante. Ele postula que a energia positiva latente em torno do Lago Stagnus saturou excessivamente as “meadas” de energia vital que definem a espécie de uma criatura, e elas se infiltraram umas nas outras. Em suma, a vida aqui – seja animal ou vegetal – está se misturando. Quanto mais simples for o organismo, maior será a distorção. Essa situação leva a conclusões intrigantes a respeito da espuma do lago que se agita constantemente e que sufoca o próprio Lago Stagnus; Volto a este tópico em Flora, abaixo.

Não me interessa refletir sobre os efeitos que essa “meada distorcida” pode ter sobre as doenças. Darkon poderia muito bem enfrentar outra Morte Rubra.



Depois de passar pelos Lagoeiros, o Vuchar passa pela Cidade dos Caídos antes de curvar gradualmente para o sul na vizinha Falkóvnia. Esta curva suave abrange as florestas expansivas, exuberantes e quase ininterruptas conhecidas como Silva Umbrosa (“Floresta das Sombras”). Os séculos de extração de madeira que limpam o Vale das Lágrimas ainda não penetraram profundamente nessas florestas montanhosas; seus principais assentamentos, Nartok e Rivalis, ficam ao longo de sua periferia. O interior da Floresta das Sombras contém apenas um punhado de cabanas remotas e vilas madeireiras. Perto da fronteira com a Falkóvnia, Azalin Rex também estabeleceu várias propriedades de cavaleiros, concedidas a campeões que realizaram atos exemplares para o estado. Claro, quando Drakov invadiu, essas mansões muitas vezes serviram como a primeira linha de defesa de Darkon. Não preciso lembrar meu patrono que a Floresta das Sombras também abriga o Castelo Avernus, a sede monolítica do poder de Azalin Rex.

A Floresta das Sombras é uma região selvagem indomada, e um viajante pode caminhar por horas sem encontrar sinais de civilização. As árvores estavam estêreis enquanto eu caminhava com dificuldade, seus ramos agarrados formando uma treliça de veias varicosas contra o céu pálido de inverno. Na maior parte do ano, entretanto, uma copa espessa bloqueia a maior parte da luz solar. Sombras sinistras se esgueiram por entre as árvores, e cintilam olhos predatórios espreitando na escuridão.

Essa atmosfera enervante contribuiu muito para alimentar o folclore da região. Os locais possuem contos acinzentados — unicórnios manchados, o espírito incorpóreo de uma árvore móvel e até mesmo uma piscina que transforma qualquer homem que nade em uma besta selvagem por sete anos. Um conto particularmente ultrajante envolve uma ruína derrubada situada na base de falésias baixas perto de Nartok. Essas pedras são supostamente os restos de uma torre sineira que brotou da terra em 693 CB, então se despreendeu de suas fundações e se arrastou pela terra antes de cair para sua ruína.

Em outros lugares, pedras verticais brutas formam círculos em pequenas clareiras ao redor do coração da floresta. Não posso, entretanto, confirmar histórias de que lobisomens escalam essas pedras em noites de lua cheia e uivam para aquele orbe prateado e seu terrível Deus Lobo. Lenhadores locais insistem que aqueles que ouvem essas canções lupinas são irresistivelmente atraídos para o centro do círculo para se tornar o banquete da matilha.

Atualmente, porém, o líder dos bandidos, Galf Kloggin, é a ameaça mais concreta para a região. Retratado em cartazes de procurado como um halfling magro e escabroso, Kloggin e sua gangue se envolveram em assaltos





em estradas em toda a região por uma década, mas ganharam sua atual notoriedade por um ataque descarado feito ao abandonado Avernus pouco antes do retorno de Azalin. Os bandidos sofreram pesadas baixas, mas supostamente escaparam com inúmeros tesouros arcanos em sua posse.

Um pelotão da Guarda Nartok agora patrulha a Floresta das Sombras, carregando um mandado de prisão de Kloggin. Notavelmente, Kloggin conseguiu escapar da força por um ano inteiro. Vários guardas frustrados me informaram que Galf mudou de tática desde que se tornou um fugitivo. Seus bandidos agora atacam principalmente caravanas mercantes e remessas de folha de pagamento para a Guarda. Ele então usa uma parte dessa recompensa roubada para comprar o silêncio do campesinato local. O Kloggin parece ter um talento para apelar à ganância dos outros, e encontrei muito poucos lenhadores dispostos a falar dele.

Ainda assim, apesar de todas as suas artimanhas, Kloggin é apenas um halfling. Se os subalternos de Azalin são realmente tão superados, não seria conveniente para nosso rei-mago simplesmente remover ele mesmo esse embaraço?

Uma criança carregada para sempre por seu pai nunca aprende a andar, minha pequena serve. A competência não pode ser legada.

Por último, chegamos ao Litus Praeruptum (“Costa Pontilhada”), uma região varrida pelos ventos ao noroeste. O terreno aqui se eleva das margens do Vuchar em colinas íngremes e gramadas, terminando com penhascos quebrados que caem no furioso Mar das Mágoas. A Costa Pontilhada leva o nome de uma ameaça geológica que, na verdade, se estende por dezenas de quilômetros para o interior. O bater contínuo das ondas e das marés lentamente cobriu a rocha porosa com fissuras e cavernas inundadas, desestabilizando a região. Fragmentos de pedra frequentemente se desprendem dos penhascos à beira-mar, e outros buracos no interior podem se abrir repentinamente, engolindo pessoas infelizes ou desmoronando. A região permanece, portanto, esparsamente povoada, sendo Baía de Martira o único assentamento estável de qualquer tamanho.

Esses buracos são muito mais perigosos do que os que examinei em Kartakass. No vilarejo de Varithne, coletei vários relatos de um desses males. Sem aviso, a terra desabou sob uma cabana remota, inundando-se imediatamente com a água do mar. Enquanto as vítimas atordoadas lutavam para escapar e os vizinhos corriam

para ajudar, formas escuras e “estranhas” foram vistas ondulando na água turva. Depois de um momento de respingos frenéticos, as vítimas simplesmente desapareceram.

A partir de avistamentos como esses, muitos moradores passaram a acreditar que monstruosas criaturas marinhas estão minando toda a região, planejando, em última instância, colocá-la nas profundezas salgadas. Embora eu ache essa conclusão excessiva, esses buracos parecem indicar uma inteligência maligna.

Numerosas ilhas ficam ao largo da Costa Pontilhada, transformando a costa oeste de Darkon em um verdadeiro labirinto de canais seguros e redemoinhos letais. Enquanto a maioria dessas ilhas são pouco mais do que rochas estéreis, algumas são ocupadas por minúsculos pesqueiros ou solares remotos de marinheiros aposentados. Contrabandistas e piratas também se escondem entre as inúmeras enseadas e cavernas das ilhas, mas devem manter uma vigília constante contra as patrulhas navais.

Darkon tem um suprimento de água abundante, mas a pureza dessa água costuma ser suspeita. As inundações da primavera regularmente formam poças estagnadas e lama que se tornam criadouros de insetos no verão. A maioria dos darkoneses costuma ferver a água antes de beber ou tomar banho.

O Rio Vuchar sempre serviu como a principal artéria de viagens de Darkon, mas desde a revelação do Mar Noturno, ele também se tornou uma maravilha natural. Estrangeiros familiarizados com Darkon apenas por mapas rudimentares muitas vezes se perguntam como o Vuchar poderia fluir de um mar para outro. A resposta para este mistério está no Santuário de Nevuchar, uma árvore antiga e imponente, mais velha do que a própria vida. A grande árvore não é de espécie conhecida. Estranhas runas élficas e druidas cobrem sua casca, esculpidas há tanto tempo que agora crescem como marcas naturais. Quando Darkon apareceu pela primeira vez, o Vuchar fluiu diretamente das Brumas, e algumas pessoas alegaram que suas cabeceiras ficavam no Reino Cinzento. O Santuário de Nevuchar ficava em uma ilha rochosa no meio do rio, bem na beira da Fronteira das Brumas. A grande árvore sempre foi sagrada para os elfos da Terra das Brumas, que a guardam de perto e afirmam que as águas do Vuchar são “imbuídas de vida” quando passam sobre as raízes expostas da árvore.

Agora que a fronteira leste da Névoa recuou, as cabeceiras do Vuchar são uma piscina agitada no topo de um penhasco baixo e pedregoso com vista para o Mar Noturno. As raízes retorcidas da grande árvore brotam da face do penhasco e mergulham nas ondas. O sedimento e a água do mar sobem continuamente por essas raízes, como uma cachoeira estranhamente invertida. Ainda





mais surpreendente, as raízes purificam a água salgada, tornando-a fresca. Apesar das esperanças de muitos capitães de mar, no entanto, usar Darkon para navegar pelo Núcleo ainda não é possível.

Tecnicamente, o Rio Vuchar é navegável até o Santuário de Nevuchar, mas na prática os barqueiros enfrentam vários obstáculos. Primeiro, as marés agora afetam o Vuchar, particularmente rio acima do Khourx. Na maré baixa, o Vuchar na Terra das Brumas se reduz a um fio fraco que flui pelo meio de um leito de rio obstruído por lodo avermelhado. O segundo obstáculo é intransponível: o Vuchar flui pelo coração de Necrópoles. Nada pode sobreviver à Mortalha que paira sobre a Cidade dos Caidos e, quando o rio ressurge, suas águas são azedas e estáveis, desprovidas de vida por grande parte do resto de seu curso.

O rio Khourx é o primeiro grande afluente do Vuchar. Crescendo fora de nascentes de montanha no sopé do Monte Nyid, o Khourx, atravessa abismos sinuosos antes de passar por baixo de Sidnar e entrar no Lago Korst. Lá ele se encontra com seu principal afluente, o Rio Espumante. Assim chamado devido aos gases vulcânicos que borbulham do leito de seu rio, o Rio Espumante flui de fontes termais vulcânicas e permanece quente como um banho em toda a sua extensão. Acima do Lago Korst, os dois rios correm por várias cachoeiras e corredeiras inadequadas para a navegação.

As águas do Rio Espumante garantem que o Lago Korst permaneça quente o suficiente para nadar durante todo o ano, para o deleite dos halflings de Delagia. As águas do Lago Korst são relativamente limpas, mas carregam um gosto distinto e sulfuroso que os habitantes locais parecem não notar mais. A partir daqui, um rio Khourx alargado e mais calmo continua em seu caminho para fortalecer o Vuchar.

O rio Somulus segue, emergindo da maior massa de água do Terra das Brumas, o Lago dos Sonhos Perdidos. As águas do lago são frias e claras, consideradas as mais puras de Darkon; entretanto, o lago também é considerado um portal que conduz além do Véu do Sono. As criaturas que bebem do lago, supostamente, permitem que a formação de sonhos fantasmagóricos flua em suas mentes.

Mais a oeste, o rio Tempe se junta ao Vuchar. O Tempe nasce do Lago Temporus, que é alimentado por um poço subterrâneo no alto das Serra do Infortúnio. Colonos da região afirmam que animais imóveis rondam a costa rochosa do lago, todos congelados em estase. Na sabedoria comum, essas criaturas são removidas do tempo. Nenhum remédio é conhecido, mas felizmente as águas perdem essa propriedade quando descem pela encosta

da montanha. Depois de passar as pitorescas Cachoeiras de Tempe (e a cidade que leva o nome delas), o Rio Tempe é aberto ao tráfego, passando por Karg enquanto flui para o norte em direção ao Vuchar.

Em seguida, vem o calmo rio Nezron, que flui das névoas e passa rapidamente por Neblus antes de fazer uma curva para oeste para se fundir com o Vuchar.

O último grande afluente do Vuchar é o Rio Corvus. O Corvus tomba do sopé das Serra do Infortúnio, então flui calmamente passando por Mayvin e Corvia antes de alimentar os pântanos e, por fim, se juntar ao Vuchar. Um afluente menor, o Amnis Lacrimarum (“Rio das Lágrimas”), também emerge das encostas do Monte Nirka. Faz uma breve passagem por Tepest e Keening antes de cruzar de volta para Darkon. O rio leva o nome do sabor salgado de suas águas, cuja tradição popular corre com as lágrimas da lendária banshee Tristessa. Suspeito que seja proveniente de sais minerais naturais ao redor das cabeceiras do rio.

Bem ao oeste, o Lago Plácido e o Lago Folha Rubra se estendem por cima do Vuchar, ao sul de Rivalis. Os lagos são particularmente belos no final da primavera, quando as flores dos pomares locais caem para flutuar na água. As propriedades rurais dos ricos circundam as margens externas de ambos os lagos. A terra entre os dois lagos é um pântano de juncos e a famosa casa do Golem dos Pântanos, uma criatura raramente avistada moldada a partir da lama viva do rio. O Golem é mais conhecido por ter iludido o “bom médico” Rudolph van Richten.

Darkon estabeleceu uma extensa rede de estradas de paralelepípedos. Embora essas estradas fossem mal conservadas durante as disputas aristocráticas dos Anos Ocultos, Azalin agora torna seu reparo uma prioridade. A viagem é relativamente confortável nas principais rotas e cocheiros profissionais transportam passageiros e correspondência em horários regulares. As principais rotas também são apoiadas por um conjunto de pousadas confortáveis à beira da estrada, um resquício de décadas passadas, quando Azalin impôs toque de recolher oficial.

A estrada mais importante em Darkon é a Via Regis, ou “Estrada do Rei”, que segue uma rota quase paralela ao rio Vuchar, estendendo-se de Maykle até a Falkóvnia. Infelizmente, como o Vuchar, a Estrada do Rei passa pela Necrópoles e, portanto, é interrompida.

As estradas Corvus e Tempe seguem os cursos de seus respectivos rios, conectando Cachoeira de Tempe, Corvia e Mayvin à Estrada do Rei. A Estrada Argenteus vai de Cachoeira de Tempe a Mayvin e é frequentemente usada para transportar minérios e lingotes dos minérios da primeira para os artesãos da segunda.



Ao norte, a Estrada Nebulosa liga Viaki a Neblus. Mais a oeste, a larga Estrada de Martira conecta Il Aluk a Baía de Martira, embora o tráfego compreensivelmente tenha ficado escasso nos últimos tempos. Os viajantes da costa agora evitam a extremidade leste da estrada, utilizando as numerosas, porém menos confiáveis, estradas secundárias e trilhas de carroças de Darkon para cortar o sul. Por último, a Estrada Wauntmã emerge da Lamórdia para conectar Rivalis com a Estrada do Rei.

Reconhecendo a necessidade de novas rotas comerciais para contornar o gargalo de Necrópoles, Azalin Rex decretou a construção de duas novas estradas principais. Esses projetos provavelmente levarão anos para serem concluídos. A Estrada Transumbra cortará a Floresta das Sombras ao sul, conectando Mayvin a um ponto de passagem na Estrada do Rei chamado Creeana. Creeana já foi um vilarejo próspero, mas foi abandonado em 580 CB após a fúria sem sentido de um demônio empunhando uma foice chamado Demônio Assobiador, apelidado pela música desafinada que assobiava vagando alegremente pelas ruas, matando todos em seu caminho. A criatura desapareceu tão inexplicavelmente quanto apareceu, e pelas próximas dezessete décadas Creeana permaneceu uma cidade fantasma na qual os viajantes parariam apenas o tempo suficiente para estremecer. O projeto rodoviário reviveu recentemente a Creeana como um campo de trabalho e sede para as patrulhas Nartok que caçam Galf Kloggin.

O trabalho também começou na restauração de uma rota comercial que antes serpenteava pelos vales de Arak, conectando as Cachoeiras de Tempe com a extremidade leste da Antiga Estrada Svalich da Baróvia. A antiga rota foi arruinada na Devastação de Arak, e a nova Estrada dos Strigos exigirá várias novas pontes e túneis. Quando concluída, a estrada apoiará as comunidades mineiras locais e terminará em Liara, em Nova Vaasa.

Os assentamentos darkoneses apresentam uma mistura eclética do antigo e do novo. Os chalés e corredores das comunidades modernas agrupam-se em torno de cidadelas escuras e barrocas que datam dos primeiros dias do passado de Darkon, como cogumelos brotando de um tronco apodrecido. Desconsiderando as paliçadas apressadas do Vale das Lágrimas, poucos assentamentos darkoneses são murados, com a maioria das fortificações datando de séculos atrás. Os assentamentos darkoneses também são reconhecidos por seus cemitérios extensos e ornamentados. Na verdade, com a maestria de Azalin sobre os mortos, esses vastos cemitérios muitas vezes substituem as defesas ausentes de uma cidade.

Além desses princípios básicos, as comunidades darkonianas exibem uma variedade estonteante em sua arquitetura. Consulte Locais de Interesse para obter detalhes adicionais.

Possibilidade Medonha:

Assobiando pelas Árvores

O Demônio Assobiador não apareceu em Darkon em quase 180 anos, mas o terror evocado por sua repentina destruição de Creeana (agora um vilarejo de NC 8) nunca se dissipou. Galf Kloggin (halfing homem-rato verdadeiro Lad5) capitaliza esses velhos medos como um de seus muitos esquemas de sobrevivência. Entre os tesouros que os bandidos licantropos de Kloggin conseguiram roubar de Avernus estavam seis traqueias de assombração. Esses itens funcionam como tubos de som fantasma, mas sua magia é ativada simplesmente por uma brisa forte. As traqueias de Kloggin estão bem escondidas em árvores espalhadas por toda a Floresta das Sombras, dissuadindo a exploração casual. Os bandidos movem suas misteriosas sentinelas para novos locais regularmente.

flora

A flora de Darkon varia consideravelmente de região para região. Suas florestas são predominantemente caducas, com freixo, faia e carvalho mais difundidos. O choupo preto também floresce nas terras baixas. As macieiras de salgueiro e siri são comuns em regiões povoadas, as últimas produzindo um vinho barato e potente. As flores silvestres ganham cor a cada primavera nas encostas gramadas, e no verão os campos dourados ondulam com variedades de trigo, centeio e cevada.

Duas plantas precisam de um exame mais detalhado. Já discuti o novelo desequilibrado da vida nos Lagoeiros, que se manifesta mais fortemente na escumalha que infesta o Lago Stagnus. Essa alga — também presente em menor quantidade nos cursos d'água da região — é tão fortemente imbuída de energia positiva que os estudiosos do Instituto Brautslava a apelidaram de spuma vitae. Seu consumo aumenta temporariamente o metabolismo de uma criatura, acelerando significativamente o processo de cura e retardar os sinais visíveis de envelhecimento. Ainda assim, essas algas não são inteiramente benéficas. Se as defesas naturais de uma criatura forem significativamente enfraquecidas, a alga pode dominar seu metabolismo com resultados desastrosos. Spuma vitae perde suas propriedades incomuns lentamente se re-





movida da região do Lago Stagnus, indicando que essas propriedades não são inerentes à própria planta.

Não menos intrigante, a planta somnos cresce apenas em poças estagnadas e rasas ao longo dos rios de Darkon. Somnos brota em caules negros e lenhosos, geralmente atingindo um metro de altura. Esses caules culminam em ramos delicados e caídos que produzem numerosas e minúsculas bagas verdes jade na primavera e no verão. As bagas de Somnos têm um sabor e um aroma sedutoramente rico e doce, mas são altamente narcóticas. Os que bebem experimentam uma sensação de formigamento na boca seguida por um apagão, durante o qual o apetite aumenta, enquanto a culpa e o medo diminuem. Toda primavera, pelo menos alguns animais enlouquecidos por somnos vagam por assentamentos rurais, causando estragos até que possam ser detidos.

A cada verão, os servos de Azalin se espalhavam por Darkon, colhendo bagas somnos para destilar em vinho que Azalin serve aos convidados em seus bailes de máscaras sazonais. Ele também derivou um antídoto simples, que pode limpar a mente ou restaurar memórias nebulosas. Azalin usa seu antídoto para lembrar os ex-hóspedes de seus esquecidos atos de devassidão.

Fauna

Grande parte do vale do rio Vuchar foi colonizada, deixando pouco espaço para feras. Em regiões civilizadas, a vida selvagem é restrita às criaturas que podem deslizar entre as sebes e os quebra-ventos, como pássaros, veados, texugos e vários roedores. Predadores grandes são muito raros. Lobos e um urso ocasional ainda vagam pelos campos de caça mais amplos da Floresta das Sombras, mas raramente se aproximam do tamanho das criaturas que observei no sul do Núcleo. Os répteis não são particularmente comuns na natureza, mas algumas variedades de cobras e lagartos estão se tornando cada vez mais populares como animais de estimação e iguarias entre a elite.

Na árida Serra do Infortúnio, a vida selvagem local parece limitada a vastos enxames de morcegos e aranhas medonhas do tamanho de punhos. Os mineiros afirmam que as aranhas são relativamente novas na região, acrescentando que elas brotam da própria terra rachada e ficam maiores à medida que se mergulha mais fundo. Arak teve a reputação de ser o lar de lendários elfos negros adoradores de aranhas, mas na última década a Inquisição Tepestani fez muito para desmascarar esses rumores. Por enquanto, a origem desses aracnídeos monstruosos permanece obscura.

Spuma Vitae e frutos Somnos

Spuma Vitae: Qualquer criatura viva que beba água contaminada com spuma vitae ganha cura acelerada 1 por 24 horas. Isso permite que a criatura cure 1 ponto de vida por rodada, mas assim como a cura natural (veja o *Livro do Jogador*) — não restaura os pontos perdidos por fome, sede ou sufocamento, nem permite a regeneração de partes do corpo perdida. Se a criatura morrer durante esse período, entretanto, as algas se fundem com o resíduo da força vital do corpo. Ao longo de semanas ou meses, a alga absorve o cadáver, crescendo em sua forma áspera. Quando o processo estiver concluído, o cadáver se ergue como uma mandrágora (um arbusto errante). Use as regras de progressão no *Livro os Monstros* para ajustar o tamanho da mandrágora ao do corpo morto. Use o valor de Inteligência da criatura morta, permanentemente reduzido em 2d4 pontos (se reduzido para menos de 1, o mandragora não tem valor de Inteligência). A criatura também perde uma porcentagem de suas memórias vivas igual ao resultado do dado x10%.

Suco/Frutos de Somnos — Ingestão, teste de Fortitude (CD 20); dano inicial e secundário 1d4 Sabedoria temporária; 180 PO. A sabedoria reduzida retorna à taxa de 1 ponto por hora.

Vinho Somnos — Ingestão, teste de Fortitude (CD 20); dano inicial e secundário 1d3 Sabedoria temporária; 180 PO. Destilar adequadamente somnos requer um teste bem-sucedido de Alquimia ou Profissão (herbalista) (CD 18). Um bebedor de vinho somnos destilado deve obter sucesso em um teste de Vontade (CD 20) para notar o início de seus efeitos.

Qualquer que seja a forma ingerida, a tendência ética do bebedor muda um passo em direção ao caos para cada 2 pontos de Sabedoria perdidos para o suco, à medida que sua consciência se embota no desejo puro. Uma vez que a tendência do bebedor seja caótico, perder Sabedoria adicional para o suco faz com que seu Tendência moral mude um passo em direção ao mal. A tendência do bebedor volta ao normal quando a Sabedoria retorna. Esta mudança de tendência não provoca testes de loucura.

Danos de sabedoria perdidos para somnos não modificam os testes de Medo ou Horror. Quando toda a Sabedoria é restaurada, o bebedor deve ter sucesso em um Teste de Vontade (CD 10 + Sabedoria perdida) para se lembrar de suas ações enquanto embriagado.



Os darkoneses também falam de feras estranhas que assombram a selva ou dormem em catacumbas esquecidas.

Essas criaturas raramente são vistas, no entanto. A sabedoria comum sustenta que esses predadores não naturais — variando de limos que mudam de forma a insetos ardentes, a licanthropos e a crias de mágicas esquecidas — invadiriam Darkon se não fosse pelo monitoramento constante de Azalin Rex e seus servos. Diz-se que esses “terrores noturnos” vagam livremente apenas nas horas iluminadas pelas estrelas, e a maioria dos darkoneses evita as sombras por esse motivo.

Claro, nenhum bicho-papão pode substituir o lendário papel dos mortos-vivos nos pesadelos darkoneses. Todos os tipos de carniçais e fantasmas espreitam os cemitérios de Darkon, e o próprio Azalin é lendário por suas proezas necromânticas. Meu patrono se importa em ouvir histórias que insistem que Azalin Rex é ele mesmo um lich? Por ordem de Azalin, multidões de cadáveres cambaleantes se levantam de seus túmulos para patrulhar as fronteiras e os lugares vazios, sempre vigilantes para os inimigos do estado. Esses mortos-vivos são conhecidos como Olhos e Ouvidos de Azalin, pois ele pode ver e ouvir através de seus sentidos decadentes. Como eu acabaria descobrindo, esses cadáveres sem mente também carregam a Voz de Azalin.

Animais Locais e Horrores Nativos

Vida Selvagem: ND 1/10 — morcego; sapo; ND 1/8 — rato; ND 1/6 — corvo; lagarto; macaco; ND 1/4 — arminho; coruja; gato; pônei; pônei, guerra; ND 1/3 — cão; cobra, víbora miúda; falcão; ND 1/2 — águia; cobra, víbora, pequena; golfinho; texugo; ND 1 — cachorro, montaria; cão, mastim*; cavalo, pesado, leve, guerra leve; lobo; lula; mula; polvo; tubarão, médio; ND 2 — urso, negro.
Monstros: ND 1/8 — centopeia monstruosa, miúda; ND 1/6 — kobold; ND 1/4 — centopeia monstruosa, pequena; *esqueleto, pequeno, goblin; zumbi, pequeno*; ND 1/3 — *esqueleto, médio; morcego, esqueleto**; rato atroz; ND 1/2 — aranha monstruosa, pequena; corvo do rei (ver apêndice); *geist**; hobgoblin; stirge; *zumbi, médio*; ND 1 — aranha monstruosa, média; *bakhna rakhna**; *carniçal*; homúnculo; planta, erva do medo*; ND 2 — espreitador de carniça*; lagarto elétrico; ladrão de peles*; *ossada escarlate**; thoqqua; ND 3 — afogados*; *allip*; caçador de cabeças*; *inumano*; licanthropo, lobisomem; *lívido*; personificador*; *sombra*; ND 4 — *cria vampírica*; ettercap; gárgula; *inumano assombrado*; otyugh; unicórnio das trevas*; verme de carniça; ND 5 — *aparição*; ND 6 — arbusto errante; fogo fátuo; severo*; tendrículo; *vampiro, gnomo**; *vampiro, halfling**; ND 7 — *espectro; fantasma; vampiro; vampiro, elfo**; *vampiro, nosferatu**; ND 8 — golem de vidro*; *mohrg*; *vampiro, anão**; ND 10 — golem de barro; *golem de ossos**; ND 11 — golem, pedra; ND 12 — *golem, zumbi*; ND 13 — *lich*.

História



s darkoneses têm uma memória longa. Para fornecer uma visão adequada da psique moderna, devo começar meu relato de seu passado muito antes do evento seminal da ascensão de Azalin ao trono e dos séculos de falsa história que o precedeu.

Mito da Criação: O Reino Cinzento

No começo, o mundo estava morto, um Reino Cinzento desprovido de cor ou paixão. O tempo não fazia sentido; progresso unimaginável. Pálidos e agitados espíritos dos mortos — dos que nunca nasceram — povoaram o Reino Cinzento. Essas sombras vagavam furtivamente por uma existência sem sentido, enquanto observadas por uma miríade de faces da morte: um ceifador para cada deslize da espiral mortal, um verdadeiro panteão da desgraça. Em certo sentido, esses ceifadores eram todos extensões de uma única entidade: a própria Morte, a própria incorporação da entropia, o fim de todas as coisas. A Morte governou o Reino Cinzento com seus três companheiros mais terríveis, os Cavaleiros: Peste, Fome e Guerra, as três desgraças da humanidade.

As palavras darkonenses têm definições muito precisas, mas a palavra arcana significa “sobrenatural” e “segredo”. Esta é, obviamente, a origem da tradição “arcana” da magia. Segredos e poder estão firmemente unidos na mente darkoniana.

O que deu à Morte seu poder sobre o Reino Cinzento foi o segredo que ela guardava. Só a Morte possuía o conhecimento de sua antítese, a vida. Assim, passaram despercebidos enquanto a Morte se regozijava com seu segredinho. Eventualmente, e inteiramente por acaso, um espírito agitado chamado Darkonos passou a dar uma olhada no prisioneiro da Morte. Um mero momento se passou antes que a Morte escondesse seu brinquedo, mas aquele breve vislumbre da luz prateada fluindo nas garras ósseas da Morte contaminou Darkonos com as sensações estranhas de curiosidade, identidade e propósito. Darkonos não estava vivo, mas não estava mais morto de verdade.

Os Darkonos iluminados ansiavam por reivindicar a centelha da vida. Com os olhos abertos recentemente, ele aprendeu os segredos do Reino Cinzento. Através dele, o mundo viu a magia antes de ver a vida. Darkonos não conseguiu desvendar o mistério da vida, mas descobriu uma pálida imitação: a força bruta de animação imbuída nos golens.

Eventualmente, a Morte aprendeu sobre o espírito incomum e fez Darkonos ser arrastado até seu trono. Darkonos orgulhosamente proclamou que havia roubado o segredo da vida.



- Você mente, coisa pálida – sibilou a Morte, e isso desafiou Darkonos a provar sua afirmação. Darkonos revelou de bom grado sua criação: um minúsculo manequim construído com pedaços de osso e tendão. Ele colocou a boneca tosca no chão e a convidou para dançar. E ela dançou.

“Eu dei a esses ossos o segredo da vida”, gabou-se Darkonos. “Como eu poderia não possuí-lo?”

“Você mente”, enfureceu-se Morte, “pois a vida ainda está ao meu alcance!” Com isso, a Morte revelou a centelha de vida. Darkonos imediatamente saltou para a frente e agarrou a centelha, colocando-a dentro de si. Ele se tornou a primeira coisa viva, e o poder da vida se expandiu dentro de seu coração pulsante.

A Morte ordenou que o mago parasse. Unidos, os Cavaleiros derrubaram Darkonos antes que ele pudesse dar um único passo. No entanto, a vida escapou por suas feridas mortais, pulsando em uma torrente através do Reino Cinzento. Ao passar por cima dos espíritos esvoaçantes, eles também estavam imbuídos de vida. A própria terra acordou e o sol nasceu pela primeira vez. Alguns espíritos tocavam apenas algumas gotas de vida e estavam apenas contaminados com fome e ambição. Eles se tornaram os mortos-vivos.

A inundaçãõ terminou com a batida final do coração de Darkonos. Incapaz de suportar o amanhecer da vida, a Morte e os verdadeiros mortos recuaram para além das fronteiras do mundo dos vivos. A terra de Darkon, roubada dos mortos, foi esculpida no Reino Cinzento.

História falsa

Os registros mais antigos de Darkon remontam a cerca de sete séculos. Esses primeiros séculos são chamados de Saeculum Arcanae – alternativamente, a “Era Arcana” ou a “Era dos Segredos”. Naqueles dias, Darkon era uma vasta região selvagem, marcada apenas por alguns pequenos povoados e as cidadelas de uma vintena de magos reclusos que guardavam seus verdadeiros nomes por trás de títulos portentosos como Sangue Lunar, Criança de Minhoca e Mago da Noite, e dependiam da magia para garantir seu poder. Seus interesses estavam inteiramente em seus experimentos misteriosos, entretanto, e o reino além de suas portas era sem lei e negligenciado.

Pouco resta da Era dos Segredos, além de um punhado de contos de bardos fantasiosos e uma série de estruturas sobreviventes. O ar estava supostamente denso com poder arcano, e os não-humanos ainda predominantes em Darkon são supostamente remanescentes das criaturas fantásticas que vagavam pela selva naquela época. Apesar dessa falta de detalhes, sabemos que a era terminou em 383 CB. Naquela época, os grandes magos estavam em declínio; vários caíram vítimas de suas

próprias criações. A Era Arcana terminou oficialmente quando o mago Darcalus subiu ao poder e exterminou seus rivais restantes.

Darcalus se proclamou rei e uniu Darkon, construindo um corpo governamental complexo. Ele nomeou nobres para supervisionar cada território anteriormente controlado por um arquimago e manteve registros de impostos detalhados, ajudando incomensuravelmente seus estudos. Na verdade, o reinado de Darcalus durou um pouco mais do que o próprio Azalin quando ocupou o trono.

Apesar disso, porém, acredito que Darcalus pode ser muito menos importante do que parece à primeira vista. Não estou convencido de que ele realmente existiu. Quanto mais eu estudava Darcalus Rex, mais encontrava paralelos intrigantes com Azalin. Em cada aspecto de seu caráter público, os dois reis são perfeitamente idênticos ou perfeitamente opostos. Eles compartilham a mesma natureza controladora, e Azalin manteve muitas das práticas de Darcalus ao tomar o trono. Por outro lado, onde Azalin é visto como frio e austero, Darcalus era caprichoso e hedonista; onde Azalin é considerado cruel, mas justo, Darcalus foi simplesmente cruel, cada movimento seu dedicado a reforçar seu próprio poder. Se Azalin estivesse preocupado em esconder sua longevidade, posso suspeitar que ele simplesmente inventou uma nova pessoa pública.

Em suma, Darcalus pode não ser nada mais do que um estranho reflexo de nosso estimado governante. Essa possibilidade constitui minha principal razão para rejeitar seu reinado como o estágio final da falsa história de Darkon. Considerando a consistência dos registros contemporâneos, entretanto, estou disposto a admitir a chance de erro. Quando era estudante na Universidade de Il Aluk, certa vez encontrei um tomo mofado nas estantes restritas da biblioteca que continha uma referência ao ex-rei de Darkon como “Firan Darcalus Zal’honan”. Isso pode ser uma pista para sua verdadeira natureza?

Um pensamento perturbador. Pena que o livro agora está além de uma recuperação fácil.





Azalin Rex

A queda de Darcalus veio repentinamente, no final do outono de 579 CB. O registro histórico perde detalhes cruciais, mas reuni um relato básico. Os nobres conspiraram para o assassinato de Darcalus e de alguma forma recrutaram o mago forasteiro Azalin, recém-chegado da Baróvia. Com a ajuda dos conspiradores, Azalin entrou sozinho em Avernus. Ninguém, exceto Azalin, sabe o que aconteceu a seguir, mas Darcalus nunca mais foi visto.

A mesma data marca o primeiro contato registrado de Darkon com o mundo exterior, quando o reino se fundiu com o aglomerado Baroviano para criar o Núcleo. Darkon agora havia realmente emergido das Brumas.

Seus nobres logo foram convidados para um baile de máscaras no Castelo Avernus. O comparecimento era obrigatório. Quando todos os convidados chegaram, seu novo rei se apresentou. Azalin Rex demonstrou sua habilidade arcana, matando os presentes que se recusaram a reconhecer sua reivindicação ao trono. O governo de Azalin foi incontestável.

O Núcleo era muito menor no século VI, e os registros do censo mostram que a população total de Darkon mal era um décimo do que é hoje. A maioria das cidades modernas de Darkon eram então apenas pequenas aldeias. Darkon foi cercada pelas Brumas da Morte em três lados, compartilhando sua margem sul com três vizinhos imediatos: Mordent, que apareceu apenas um mês antes de Darkon; Arak, então ainda um reino independente e habitado; e Baróvia, que ficava diretamente ao sul. Os estudiosos do ocultismo sabem há muito tempo que, antes de sua chegada a Darkon, Azalin passou quase quatro décadas estudando questões planares sob a supervisão do conde Strahd von Zarovich. Seu ódio mútuo continua sendo lendário.

Azalin passou os primeiros meses de seu reinado formando um exército. Segundo alguns relatos, ele originalmente formou a Kargat para liderar suas forças na Baróvia para retribuir a Strahd por sua gentileza. A guerra iminente, no entanto, nunca cresceu além de um punhado de ataques e escaramuças de fronteira. Em seu texto, O Terceiro Cavaleiro, o historiador militar Erryl Goccus afirma que a guerra foi frustrada quando os soldados de Strahd se infiltraram no campo de guerra darkonês na primavera de 580 CB e assassinaram os líderes da Kargat. Ainda assim, a tradição popular afirma que a violência do Demônio Assobiador distraiu Azalin. Nesta versão do conto, a Kargat começou como um trio de magos da Karg que eram de alguma forma responsáveis pelo súbito desaparecimento do Demônio Assobia-

dor. Azalin abandonou sua rivalidade com Strahd para se concentrar na nova ameaça e recrutou os magos para solidificar seu controle sobre seu regime.

Independentemente da verdade subjacente, os esforços de guerra de Azalin fracassaram e Strahd nunca retaliou. No final das contas, os dois líderes simplesmente perderam o interesse em seus jogos mesquinhos. Se ao menos Vlad Drakov fizesse o mesmo!

No contrário do mercenário Falkodniano, alguns homens reconhecem a futilidade quando a veem.

Até hoje, Baróvia e Darkon nunca estabeleceram uma relação diplomática formal, mas uma vez que suas lamúrias iniciais, a barreira natural dos Balinoks permitiu que eles se ignorassem com bastante eficácia. Darkon estabeleceu comércio regular com Mordent e Arak, que era famoso por suas riquezas — os mineiros Arakans trabalhavam com notável velocidade, embora o trabalho os envelhecesse antes do tempo. Contos se espalharam que o tempo desacelerou nas profundezas das minas, uma fuga temporal que se intensificou quanto mais fundo se foi. Os atuais colonos anões relatam que esse fenômeno não está mais presente, presumindo que ele realmente existiu.

O tempo, entretanto, estava se esgotando para Arak. Na primavera de 588 CB, a Devastação de Arak destruiu toda a cultura em um único dia. Os poucos Arakans que ficaram para trás em Darkon não tinham para onde voltar e logo desapareceram na população darkoniana. A causa subjacente da Devastação nunca foi verdadeiramente compreendida. Se as respostas ainda existirem, é provável que sejam encontradas em Keening, que foi arrancado de Arak nas oito horas da tempestade, mas esse relatório deve esperar um momento posterior.

O povo do Núcleo reagiu a Devastação com todo o horror reservado para o Réquiem hoje. Eles evitavam Arak como uma terra de ninguém, cortando a rota terrestre principal de Darkon para o sul do Núcleo. Mesmo assim, um fluxo de imigrantes — estrangeiros do sul e estrangeiros de reinos distantes — foi atraído pela estabilidade de Darkon e seus espaços abertos, expandindo continuamente a população do reino. Essas culturas diferentes não encontraram problemas para se misturar à sociedade de Darkon, pelos motivos que abordarei a seguir. Assim, Darkon gradualmente desenvolveu-se na nação diversa e dinâmica que é hoje.

Darkon certamente sofreu reveses durante esta era, mas nenhum ameaçou a nação tão severamente como a praga conhecida como Morte Rubra. Incrivelmente virulenta, a Morte Rubra poderia matar em dias, uma morte horrível que acabava com a vítima sangrando até a morte





através de sua pele. Relatórios de fatalidades rastreiam a propagação da peste até os pântanos no outono de 688 CB, embora suas verdadeiras origens permaneçam um mistério. A praga atingiu Il Aluk, e na sequência, se espalhou pelo resto do reino, talvez ajudada pelas celebrações do Festival dos Mortos do ano. Apesar dos cuidados de curandeiros, médicos e clérigos — muitos dos quais se juntaram a seus pacientes nas fossas de cadáveres — a praga exterminou até 20% da população no decorrer de um único inverno. De acordo com alguns sussurros, mesmo os vampiros da Kargat não estavam imunes.

O pânico se espalhou de mãos dadas com a notícia de que a Hora da Ascensão — um apocalipse mítico em que os mortos reivindicariam suas terras — havia chegado finalmente. Enquanto o dia do juízo final não se concretizou, aquele grito de medo seria ouvido novamente. No final, foi a aplicação totalmente implacável das quarentenas de Azalin que acabou com a praga; os violadores foram sumariamente executados quando descobertos. A Morte Rubra nunca se espalhou além das fronteiras de Darkon, e o pior havia passado na primavera de 689 CB. Azalin continuou a impor o toque de recolher que havia decretado por mais trinta anos. De significado mais imediato, a população empobrecida abriu uma fresta para as mulheres progredirem em carreiras escolarizadas e “masculinas”, como medicina ou direito; anteriormente, esses caminhos estavam em grande parte fechados para eles no estabelecimento paternalista de Darkon.

A Morte Rubra

A Morte Rubra é transmitida pelo contato com sangue infectado e outros fluidos corporais. Sangue e corpos infectados permanecem infecciosos até serem queimadas. Embora a Morte Rubra tenha desaparecido tão rapidamente ela permanece na carne, heróis que exploram os túmulos de vítimas da peste ainda se arriscam a contrair a doença.

Morte Rubra (Sob): Doença Sobrenatural — Contato, teste de Fortitude (CD 18), período de incubação 1d3 dias; dano 1d6 Força temporária, 1d6 Constituição temporária. Mesmo se o teste de resistência for bem-sucedido, a vítima ainda sofre 1 ponto de dano temporário de Força e Constituição. Depois que uma vítima perde 3 pontos de Constituição, ela começa a tossir sangue. Depois de perder 6 pontos, ela desenvolve úlceras e sangramentos nas articulações e em outros tecidos moles. A vítima deve fazer três testes de resistência de Fortitude consecutivos, um por dia, para se recuperar da Morte Rubra.

Em comparação com essas preocupações internas, os darkoneses mal notaram quando novos vizinhos surgiram ao seu redor como tumores. Em 683 CB, Lamórdia apareceu a oeste; a Estrada lamordiana Wauntmã se estendia até Darkon, e os vizinhos se dedicavam a pequenos negócios. As não naturais Terra dos Pesadelos apareceram a sudeste naquele mesmo ano e foram evitadas sabiamente.

Nova Vaasa apareceu ao sul de Arak em 682 CB, acompanhada por Tepest em 691, Falkóvnia em 689 e G'Henna em 702 CB. Combinados, esses países-tampão lentamente afastaram Darkon e Baróvia e sua animosidade para o passado. Pouco depois do aparecimento de G'Henna, uma tribo de calibans párias fugiu pela fronteira para a Floresta das Sombras. Apesar de algumas tentativas de erradicá-los, os descendentes dessas criaturas animais ainda vagam pela região.

Na década de 700, os darkoneses desenvolveram uma mentalidade profundamente introvertida. Somente uma invasão militar completa reacenderia o interesse em seus vizinhos. Em quatro ocasiões, em um período de pouco mais de vinte anos, o senhor da guerra da Falkóvnia Vlad Drakov reuniu suas tropas e ordenou que entrassem em Darkon para reivindicar a coroa de Azalin. Cada invasão terminou em uma derrota falkovniana esmagadora. Os exércitos de Drakov superavam em muito os defensores darkoneses e, segundo todos os relatos, ainda o fazem. No entanto, Drakov obteve quatro fracassos humilhantes ao enfrentar todo o poder da ira de Azalin. Enquanto as tropas massacravam umas às outras no campo de batalha, Azalin estendeu a mão de Avernus e animou os cadáveres dos caídos. Cada soldado abatido — seja ele sob a bandeira de Darkon ou da Falkóvnia — levantou-se novamente para rasgar a carne da Falkóvnia. Cada invasão terminou em poucos dias, enquanto os falkovnianos dizimados entraram em pânico em retirada para a fronteira. Até hoje, muitos dos Olhos e Ouvidos de Azalin carregam os restos da marca de Drakov em suas testas.

Eventualmente, as invasões fracassadas — lançadas em 700, 704, 711 e 722 CB, respectivamente — ficaram conhecidas como a Campanha do Homem Morto. Em 700 CB, uma guerra total e aberta era inédita no Núcleo, e os darkoneses se horrorizaram com os soldados de Drakov. Em 722, os darkoneses temiam que o único verdadeiro vencedor nessas batalhas fosse a Morte, que reivindicou a matança para exércitos do Reino Cinzento.

A reação da Falkóvnia a essas derrotas sempre me intrigou, e certamente voltarei a este capítulo da história em meu relatório sobre a Falkóvnia.

A Campanha do Homem Morto finalmente chegou ao fim e Darkon desfrutou de quase duas décadas de



relativa calma. A sorte de Darkon pioraria no verão de 740 CB, começando com a calamitosa Grande Revolução. Os ocultistas há muito tempo dizem que o forasteiro Azalin busca desesperadamente retornar a qualquer reino que ele chama de lar, mesmo depois de governar Darkon por gerações. Alguns desses ocultistas até afirmam que Azalin causou a Grande Revolução com essa finalidade.

Em 735 CB Azalin descobriu uma profecia Vistani, “Visões de Hyskosa”, listando seis eventos que prenunciariam a chegada de uma “Grande Conjunção”, popularmente a Grande Revolução, uma inversão planar em que tudo na Terra das Brumas seria expulso. Azalin então passou os próximos cinco anos de alguma forma forçando esses eventos a acontecerem, causando assim prematuramente a conjunção. No entanto, essas mesmas teorias postulam que Azalin pode ter inadvertidamente salvado o mundo. Ao manipular artificialmente o fluxo de eventos, Azalin talvez os tenha enfraquecido, fazendo com que a Grande Conjunção colapsasse antes de sua conclusão. O resultado final, é claro, foi a Grande Revolução de 740 CB. Naturalmente, os pessimistas foram ouvidos mais uma vez para proclamar a chegada da Hora da Ascensão.

Depois que os tremores de terra e as tempestades da Grande Revolução diminuíram, Darkon parecia um pouco desgastada. Certamente se saiu melhor do que G’Henna, que foi substituída pela vasta e sem fundo fenda da Greta Sombria. A Terra dos Pesadelos também desapareceu, para desânimo de ninguém. Azalin anexou oficialmente as terras de Arak, para reclamação insignificante dos novos vizinhos Nova Vaasan de Darkon. Azalin supostamente passou semanas em expedição por suas novas terras áridas. Os primeiros exploradores se seguiram, muitos dos quais foram considerados loucos na época.

Em retrospecto, fica claro que o fracasso da Grande Revolução doeu muito a Azalin. Seu descontentamento transformou-se em distração e sua apatia geraria uma infecção no reino. Poucos o reconheceram na época, mas muitos dos problemas que atormentariam Darkon durante os Anos Ocultos surgiram na década antes do Réquiem.

Até hoje, poucos estudiosos vivos sabem o que estou prestes a relatar. Se eu cometer algum erro, tenho certeza de que meu patrono me corrigirá.

Quando a intrincada teia de poder de Darkon começou a se desgastar, Azalin voltou sua atenção para sua criação mais terrível (e o tema de anos de meu trabalho). O Dispositivo do Juízo Final – que felizmente se aniquilou no Réquiem – era um artefato de poder incrível, projetado para drenar as almas de incontáveis mortais e

Sociedade Secreta: Os Exploradores das Sombras

Embora operando por pelo menos dois séculos, as origens dos Exploradores das Sombras estão longe de ser claras. Em suas lendas, um homem desconhecido e sem nome, uma vez sonhou com uma entidade que chamou a Mãe Odiada, criadora e reveladora de todas as coisas, que estão enterradas no coração do mundo. No sonho, a Mãe Odiada falava em uma linguagem secreta, suas palavras fluindo com urgência e poder. Quando o homem acordou, ele era fluente na velha língua, que chamou de língua materna.

O homem procurou sob as montanhas inominadas de sua casa para encontrar a Mãe Odiada e reivindicar seus segredos. Ele recrutou outros para ajudá-lo, prometendo compartilhar o poder da Mãe Odiada. O homem acabou encontrando a Mãe Odiada, segundo a lenda, mas ela o pegou e devorou sua carne e espírito. Os Exploradores das Sombras continuam a explorar as profundezas da superfície do Núcleo, buscando sua Mãe Odiada até hoje, acreditando que todo o poder sobrenatural flui para o mundo vindo da Mãe Odiada. Assim, quanto mais profundamente subterrâneo uma criatura vive, mais poderosa ela será.

Os Exploradores das Sombras são organizados como um culto misterioso. À medida que uma iniciada sobe na hierarquia (nicho, fissura, buraco e abismo), ela aprende mais sobre a Mãe Odiada, começando com a língua da Mãe. Quanto mais conhecimento um iniciado aprende, mais de perto ele é observado. Nichos estão livres para deixar o culto, mas as fissuras que abandonam os Exploradores das Sombras são encontrados mortos.

Centrado nas Serra do Infortúnio e nos Balinoks, a maioria dos Exploradores das Sombras são humanos, mas os anões não são incomuns. O abismo é atualmente composto por dois humanos, um anão e um aranea, todos seguindo o líder do culto, Consorte Repugnante Xaktos S’kryll (elfo drow Fet9/Esp4, NM).

canalizar essa energia para Azalin em uma única explosão concentrada. Azalin seria transformado em um ser de pura energia espiritual, poderoso o suficiente para perfurar as Brumas e viajar para os planos além.





Azalin e seus aprendizes trabalharam no Projeto ao longo da década de 740, com o primeiro protótipo conhecido construído em 748 CB. Azalin logo desencadeou uma conspiração secreta de assassinos, a Dobra de Ébano, em Darkon e seus vizinhos. Armado com adagas encantadas, o Dobra de Ébano passou dois anos coletando almas para seu mestre. Azalin garantiu a lealdade da Dobra de Ébano levantando-os do túmulo e, quando completaram sua Colheita Macabra, Azalin garantiu seu silêncio retirando seu dom da vida artificial. A maioria dos darkoneses permaneceu alheia a esses eventos.

No final de 749 CB, os asseclas de Azalin ativaram o protótipo final do Dispositivo do Juízo Final, usando um oficial da Kargat chamado Lowellyn Dachine como cobaia voluntária. Eu examinei a correspondência sobrevivente de Dachine, e o homem já estava claramente perturbado. Dachine estava totalmente convencido de que ele era o filho bastardo de Azalin, e suas cartas exibem toda a falsa bravata e ressentimento fervente de uma criança não amada. Só posso imaginar o que a transformação necromântica fez à mente de Dachine. Acredito que a entidade espectral que agora governa a Necrópoles não é outro senão o próprio Dachine, perdido na ilusão de que ele é a figura mítica, a Morte.

Um ano depois, Azalin anunciou que compareceria pessoalmente em Il Aluk para realizar a cerimônia da Noite Mais Escura, um rito chamado Réquiem. No dia marcado, centenas de pessoas invadiram a cidade com essa rara chance de ver seu rei em carne e osso, por assim dizer. Ao bater da meia-noite no solstício de inverno de 750 CB, Azalin se trançou dentro do verdadeiro Dispositivo do Juízo Final e o ativou. Os resultados preenchem meu próximo relatório.

A onda de energia que se seguiu se expandiu em todas as direções, dispersando-se à medida que avançava, mas ainda alcançando todas as fronteiras. Naquele momento, todo darkonês de repente se lembrou de ter ouvido um sussurro em seu ouvido: “Necrópoles”, darkonês para “Cidade dos Caídos”. Agora acredito que esse sussurro foi o último pensamento coerente de Azalin. O tecido planar de Darkon foi alterado insidiosamente e um mal-estar espiritual tomou conta da terra. A era que se seguiu agora é conhecida como Anos Ocultos.

Devo observar que esse sussurro fatalista levou a maioria dos darkoneses a acreditar que sua terra natal não era mais Darkon de verdade. Ao longo dos Anos Ocultos, Darkon costumava ser chamado de Necrópoles; no entanto, essa tendência terminou com o retorno de Azalin, e agora a observo apenas para o contexto histórico. Nesses relatórios, “Necrópoles” se refere especificamente à Cidade dos Caídos.

Darkon não ficou sem rei nem herdeiro. Sempre um grupo ambicioso, os nobres se viraram uns contra os outros. Se Azalin não tivesse voltado, provavelmente ainda estaríamos envolvidos na guerra civil. O clero da pequena e amada religião estatal de Darkon, a Ordem Eterna, agora tão sem leme e aterrorizada como qualquer outra pessoa, declarou que o Réquiem marcou o início da verdadeira Hora da Ascensão e apontou a culpa para a fé fraca do povo darkonês. Indignados, os darkoneses protestaram contra o fracasso de Azalin em proteger seu povo do Reino Cinzento. Eles abandonaram a Ordem Eterna pelo ocorrido, e em algumas regiões — particularmente no sudeste — agentes Kargat muito presunçosamente abertos com suas identidades foram linchados um após o outro. Os Kargat sobreviventes esconderam-se com tanta eficácia que muitas pessoas continuam a acreditar que eles deixaram de existir por completo.

Vlad Drakov não perdeu tempo em aproveitar a fragilidade de Darkon. Em março de 751, ele conduziu novamente seus exércitos para Darkon e, pela primeira vez desde a invasão de 700, suas tropas penetraram até Nartok. Convencidos de que sua cidade cairia, os cidadãos de Nartok se uniram em seu terror — e então os mortos ressuscitaram. Mesmo com Azalin destruído, os cadáveres ainda rastejavam de seus túmulos para atacar as tropas de Drakov. O moral falkovniano se despedaçou imediatamente e os exércitos se retiraram completamente.

À medida que a glória de Darkon continuava a desmoronar, muitas pessoas que uma vez amaldiçoaram o nome de Azalin perderam a segurança que seu regime havia oferecido. Da Marcha da Perdição surgiram as lendas do Rei Perdido: uma esperança desesperada emergiu de que Azalin não havia realmente sido destruído e retornaria para deter a Hora da Ascensão.

Essas esperanças precederam a vinda dos Sonhos Afogados. Por toda a nação ferida, pessoas aparentemente aleatórias sofreram de pesadelos estranhos e enervantes, muitas vezes envolvendo memórias distorcidas de uma criatura espectral alcançando seu peito ou — a manifestação mais comum — da sensação de afogamento em um vazio sem luz.

Oficialmente, Azalin afirma que interrompeu uma incursão dos mortos no Réquiem, mas depois passou os cinco anos seguintes vagando pelo Reino Cinzento, procurando um caminho para casa. Esta é uma mentira descarada, como meu patrono bem sabe. Na verdade, a onda de energia do Réquiem espalhou a essência de Azalin para os confins de Darkon, literalmente fundindo-o com todas as forças vitais de seu reino. Enquanto a mente difusa de Azalin se agitava, o povo de Darkon





às vezes subconscientemente sentia sua luta para pensar. Enquanto isso, outros sonhadores sentiram a Morte tentando devorar o espírito de Azalin, um de cada vez.

Depois de três anos, Azalin havia se recuperado o suficiente para pensar. Ele contactou seus poucos aliados de confiança por meio de seus sonhos para entregar o plano de sua própria salvação. Esses são eventos recentes, e os fatos permanecem dispersos, mas o plano aparentemente envolvia a criação de um objeto chamado foco de alma — um filactério misterioso que canalizaria a essência espalhada de Azalin em um novo receptáculo corpóreo.

Infelizmente, a Morte também pôde sentir os Sonhos Afogados, sabendo dos planos de Azalin passados aos seus aliados. Nos meses seguintes, contos se espalharam que três horríveis cavaleiros mortos-vivos estavam em movimento, deixando faixas de destruição em seu rastro. Logo se concordou que essas entidades eram os míticos Cavaleiros, emissários da Morte e um presságio seguro de que a Hora da Ascensão ocorreria em breve. No entanto, minhas evidências indicam que essas criaturas eram simplesmente mais criações espectrais, como Dachine — talvez até extensões de sua essência arrepiante. Os Cavaleiros cavalgaram por Darkon, procurando destruir Azalin.

Em uma curiosa reviravolta nos acontecimentos, Tavelia, uma clériga popular do Supervisor (Capataz) (um culto local em Baía de Martira) também pode ter se envolvido. Nas semanas que antecederam o retorno de Azalin, Tavelia adotou um comportamento cada vez mais estranho, acabando por anunciar seu futuro casamento com um cavaleiro que ela se recusou a nomear. Tavelia então desapareceu sem deixar vestígios quando Azalin voltou. Tavelia pode ter encontrado algum método de prender o espírito de Azalin; se seus planos se concretizassem, poderíamos muito bem estar servindo sob o governo de Tavelia Regina.

No final das contas, os Anos Ocultos se reduziram a três facções: o punhado de aliados de Azalin, que procuraram restaurá-lo; Tavelia, que procurou escravizá-lo; e a Morte e os Cavaleiros, que procuravam devorá-lo. Obviamente, meu leitor não está surpreso que os partidários de Azalin finalmente tiveram sucesso no verão de 755 CB.

Azalin rapidamente colocou sua casa em ordem, destruindo os Cavaleiros e evitando que suas energias corrompidas voltassem para a Morte. Vários barões também foram removidos ou executados; na verdade, Azalin solidificou seu poder novamente, assim como fizera ao derrotar Darcalus.

Darkon agora parece estar no caminho da recuperação, exceto por um detalhe preocupante: esses mesmos dicionários geográficos. Devo me perguntar se meu pa-

trão me envolveu em algum novo esquema para retornar ao seu verdadeiro lar. Diga-me, caro patrono, há realmente tanta diferença entre as tentativas de Azalin de escapar deste mundo e a busca de Drakov pela vitória?

Os sonhos são coisas tenazes, pequena erudita, mas eventualmente até eles devem morrer.

População



Darkon possui a população mais diversa do Núcleo, incluindo etnias humanas e uma grande população não humana. Como observado acima, sua população também cresceu rapidamente nos últimos 177 anos.

Infelizmente, não posso afirmar que a imensa população de imigrantes de Darkon pode ser atribuída apenas ao apelo de nossa cultura.

Sempre que um recém-chegado chega a Darkon, um relógio invisível começa a marcar até meia-noite, por assim dizer. Se aquele recém-chegado ainda estiver no reino quando seu tempo acabar, seu passado de repente se esvai, uma memória por vez, ao longo de várias horas. Conforme as últimas memórias do recém-chegado desaparecem no esquecimento, sua mente é imediatamente inundada com memórias completas de uma vida passada em Darkon. As falsas memórias nunca alteram os princípios básicos ou o caráter de um recém-chegado, preservando até os laços sociais entre as pessoas reivindicadas aproximadamente ao mesmo tempo, mas invariavelmente corta todos os laços com outras terras. Muitos “novos” darkoneses adotam lápides locais, acreditando que são os locais de descanso de seus parentes.

A duração do período de carência parece bastante aleatória, às vezes durando apenas um mês, mas nunca mais do que uma estação. O dreno de memória pode afetar qualquer criatura com uma mente analítica, mesmo aquelas de outra forma imunes à manipulação psíquica, como os mortos-vivos.

Os darkoneses estão bem cientes desse fenômeno, mas o consideram um tópico tabu para uma conversa educada. Em vez disso, os darkoneses falam eufemisticamente de Darkon como uma antiga encruzilhada, onde muitos visitantes redescobrem suas raízes. Assim, apesar dessa consciência generalizada da memória de Darkon sugando o solo, a maioria dos recém-chegados ainda é pega inteiramente de surpresa quando Darkon chega para reclamá-los.

A satisfação que expressei anteriormente em saber que “eu sou real” não é exagerada. A perda de memória



é exclusiva do tecido planar de Darkon; no momento em que um indivíduo “reivindicado” deixa o reino, as falsas memórias desaparecem e seu verdadeiro passado retorna, como um adormecido acordando de um sonho. Ao aceitar este projeto, fui forçada a enfrentar o medo mais profundo e privado de cada darkonês: que ele não exista. É verdade que passei algum tempo em Dementlieu na minha juventude, mas quem era eu para dizer que mesmo essas memórias não eram meramente ficção? Deixei Darkon na primavera passada em um estado de ansiedade crescente, aliviada apenas quando percebi que minha identidade havia sobrevivido intacta. Sem dúvida, esse medo cultural contribuiu para a apatia de Darkon para com seus vizinhos e para o fracasso de sua cultura em se espalhar pelo Núcleo.

Aparência

Darkon é uma terra de imigrantes, tão etnicamente diversa que nem consigo descrever os darkoneses originais com qualquer confiança. Os murais e mosaicos sobreviventes da Idade Arcana retratam os darkoneses com cabelos escuros e pele avermelhada, mas isso provavelmente era apenas um artifício artístico para diferenciar temas vivos dos rostos cinzentos dos mortos.

A população de hoje exibe quase todas as combinações concebíveis de estatura, características faciais e cor de pele, cabelo e olhos. No geral, os tons de pele tendem a um bronzeado ligeiramente claro a pele clara, mas essa

característica permanece em uma minoria significativa. Representantes de incontáveis grupos étnicos do núcleo e além podem ser encontrados aqui, e a mistura étnica é comum.

Os não-humanos de Darkon são facilmente distinguidos, é claro, com cada raça mostrando muito menos diversidade do que a humanidade. Os anões são um povo atarracado e rude, cujos cabelos, pele e cores de olhos tendem para tons de terra. Os elfos são uma raça esguia, sobrenaturalmente longeva, com características nitidamente vulpinas. Os elfos geralmente têm cabelos escuros e olhos verdes, violetas ou cinza; seus olhos também refletem a luz como os de um animal, o que alguns humanos consideram inquietante. Elfos e humanos são capazes de miscigenar, e a prole resultante demonstra uma mistura de características parentais. Os gnomos são um povo pequeno e magro, com cabelos claros e olhos azuis extraordinariamente grandes e brilhantes. Sua pele fica bronzeada e enrugada em tenra idade, muitas vezes tornando difícil avaliar sua verdadeira idade. Por último, os halflings são os menores cidadãos de Darkon, não muito diferentes de crianças humanas esguias. Darkon também produziu um número excepcionalmente alto de calibans, mas essas criaturas miseráveis têm pouco em comum entre si.

Darkonenses humanos preferem um comportamento arrumado. Os homens geralmente usam o cabelo curto e são barbeados, mas aqueles que deixam o cabelo crescer

Reivindicado por Darkon

Os recém-chegados perdem toda a memória de suas vidas anteriores além do domínio 1d3 meses após entrar em Darkon (sem teste de resistência). Memórias completas de uma vida inteira em Darkon emergem em seu lugar. Memórias alteradas nunca mudam as estatísticas, tendência ou personalidade básica de um personagem. Um personagem reivindicado automaticamente ganha fluência no idioma darkonês de graça.

Enquanto um sujeito perde suas memórias, uma pena animada no Hall de Registros de Avernus escreve um relato completo de sua vida. As memórias do sujeito são substituídas no momento em que a pena completa seu relato e insere a data e o nome verdadeiro do alvo no massivo Livro dos Nomes, um artefato maior. Quando Darkon apareceu pela primeira vez, Azalin descobriu o livro com seu próprio nome.

Darkonenses nativos são imunes à perda de memória. A vítima pode recuperar suas memórias verdadeiras por meio de vários métodos (desconsiderada a ajuda de Azalin). Simplesmente, as memórias verdadeiras de um alvo são restauradas no instante em que ela deixa o domínio. Um alvo também recupera suas verdadeiras memórias se sua biografia for reduzida a cinzas ou se pó do desaparecimento for espalhado sobre seu nome no Livro. No entanto, nesses casos, o livro simplesmente recomeça cerca de 1d3 meses depois.

Por último, qualquer um que ler um decreto escrito com um artefato menor lendário chamado pena da lei deve ter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 18) ou obedecê-lo. Se uma pena de lei for usada para riscar um nome no Livro dos Nomes, aquele alvo imediatamente recupera suas verdadeiras memórias e é para sempre imune à perda de memória de Darkon e à habilidade de modificação de memória de Azalin.



o mantêm bem penteado. Isso é invertido para as mulheres; a maioria usa o cabelo comprido e bem cuidado, mas alguns preferem manter os cachos na altura dos ombros. Os humanos em comunidades predominantemente não humanas costumam absorver o estilo de seus vizinhos.

Muitos darkoneses preferem tecer uma ou mais tranças finas no cabelo ou na barba, deixando o resto solto. Essa escolha pode ser um reflexo do papel das correntes na moda darkoniana, que abordo a seguir. Floreios mais elaborados são geralmente reservados para funções formais.

Moda

Os darkoneses são mais consistentes em suas escolhas de moda, com ambos os gêneros preferindo tons de terra e trajes práticos. Os homens preferem uma camisa simples e calças largas enfiadas em meias ou botas, enquanto as mulheres preferem uma blusa e saia básicas. A maioria dos darkoneses atualmente prefere uma aparência recortada, com punhos e bainhas muitas vezes pregueados para dar a impressão de camadas extras.

Quando o tempo fica frio, ambos os sexos vestem sobretudo soltos que vão até os joelhos. Entre o campeonato, esses casacos são geralmente de tecido grosso ou couro; a elite normalmente gosta de alfaiataria fina

e forros de pele também. Policiais por toda Darkon são imediatamente reconhecíveis por suas luvas pretas e casacos de lã, que eles usam sobre suas armaduras durante todo o ano. Os sobretudos policiais são do mesmo azul marinho que os estandartes de Darkon e apresentam golas e punhos pretos largos, além de botões de latão brilhantemente polidos. Segundo todos os relatos, esses casacos são terrivelmente quentes no verão.

Túnicas, mantos e vestidos longos e esvoaçantes representam símbolos de status entre as classes superiores de Darkon, assim como botas de couro alto entre os nobres mais jovens e ativos. Manter essas vestes limpas indica que os pés nunca precisam tocar a terra. Os darkoneses mais ricos adornam ainda mais suas roupas com bordados elaborados, muitas vezes representando criaturas fantásticas e exibições de joias de bom gosto.

Como mencionado acima, as correntes ornamentais têm um significado especial, ligando simbolicamente o usuário a outro, como o estado ou um indivíduo. Barões e magistrados usam seus selos de ofício em correntes de ferro enquanto realizam o tribunal. Correntes finas de latão que saem de seus ombros como dragonas designam aqueles com patente de policial ou soldado. Colares ou pulseiras geralmente substituem os anéis usados em ou-





tros reinos para selar casamentos e contratos sociais semelhantes. Até o fato de a Kargat não usar insígnia é significativo; eles estão literalmente “desimpedidos”, livres para desempenhar suas funções como bem entenderem.

Idioma

Darkonês é uma linguagem complexa, um tanto inflexível, que utiliza significados de palavras altamente precisos. A maior parte da gramática é determinada por um sistema intrincado de conjugação e declinação de palavras. Em sua forma mais pura, pode-se teoricamente embaralhar a ordem das palavras em uma frase darkonês sem alterar seu significado. Quando falado corretamente, o darkonês tem um tom nítido e autoritário. O darkonês puro, entretanto, costuma ser falado apenas em tribunais e em funções formais semelhantes. No uso diário, a maioria dos darkoneses usa um dialeto mais relaxado. Este darkonês “vulgar” é um expressivo vira-lata de uma língua, pegando emprestadas palavras e frases das línguas étnicas dos não-humanos de Darkon e uma dúzia de dialetos de todo o Núcleo. Muitos darkoneses aprendem um dialeto não-humano para lidar com seus vizinhos, e darkoneses instruídos costumam aprender o mordentiano na escola. Além disso, os recém-chegados “reivindicados” ainda mantêm seus idiomas originais. Além disso, no entanto, poucos darkoneses se preocupam em aprender línguas estrangeiras.

Cartilha Darkonesa

salve! = saudações!

vale! = adeus!

ita = sim

minime = não

adiwa me! = ajuda!

abi! = vá embora!

mirae = magia divina, maravilhas

mors = morte

nuntius = informação

Estilo de Vida e Educação

Darkon está dividido em uma hierarquia social rígida, com grandes lacunas entre as classes. A maioria dos darkoneses são camponeses humildes, subsistindo como fazendeiros arrendatários, trabalhadores manuais ou servos. Uma próspera classe média de artesãos, mercadores e proprietários, com um sistema entrincheirado de guildas comerciais, exerce considerável influência nas comunidades maiores. Essa sociedade funciona para servir a um punhado de aristocratas no topo das camadas

sociais de Darkon, que por sua vez servem ao rei. Como mencionado, Darkon também é nitidamente patriarcal, e espera-se que os sexos cumpram os papéis tradicionais. As mulheres que buscam progredir nos papéis “masculinos” muitas vezes se veem rejeitadas como irrelevantes. Embora médicos, policiais e similares sejam agora considerados mais aceitáveis, eles ainda começam em desvantagem contra elas.

Apesar dessas restrições, todos os darkoneses são tecnicamente homens livres e o avanço social é possível, desde que um possua talento e ambição suficientes. Muitos capitães começam como humildes camaristas, e até mesmo algumas das linhas nobres de Darkon surgiram de camponeses cujo serviço ao estado lhes rendeu bênçãos de seu rei.

O preço da mobilidade social limitada, entretanto, é que se pode falir. Até mesmo aristocratas podem ser despojados de suas terras e títulos por decreto de Azalin. Orfanatos e casas para pobres apoiados pelo estado protegem a base da escala social. Embora esses mais pobres vivam na miséria, Darkon garante um caldo quente para suas barrigas e um teto fino sobre suas cabeças. Na prática, as caridades de Darkon são claramente ferramentas usadas para abafar o descontentamento. Além disso, dizem que os Kargat monitoram os orfanatos, recrutando enfermarias que exibem talentos em potencial.

A educação é vista como a chave para o progresso. A alfabetização é um motivo de orgulho, e mesmo as famílias mais pobres geralmente possuem um livro antigo usado para ensinar cartas aos filhos. As classes mais altas geralmente mandam seus filhos para academias particulares, com os internatos de Nartok recebendo mais elogios. Aqueles que desejam estender sua educação podem seguir para uma das universidades de Darkon. Até o Réquiem, a Universidade de Il Aluk permaneceu como o centro incontestável de aprendizado de Darkon, mas na esteira dessa destruição, os estudiosos agora procuram um substituto das escolas menores e mais especializadas de Darkon. Asilo Clangor em Maykle expandiu sua faculdade de medicina com a ajuda de vários cirurgiões do oeste, enquanto o Collegium Caelestis em Sidnar se concentra nas ciências naturais. O Instituto Brautslava mantém um perfil discreto nas margens do Lago Stagnus, seus estudiosos se reunindo em um desejo mútuo de solidão e aceitando estudantes apenas para financiar seus estudos esotéricos particulares.

Poucos sabem que o Instituto Brautslava é também a sede da Fraternidade das Sombras, um grupo clandestino de acadêmicos e arcanistas que desejam penetrar nos segredos de nosso mundo. No entanto, meu patrono deve esperar pouco de seus esforços. O patrocínio da





Fraternidade teria ajudado muito na minha pesquisa sobre o Réquiem, mas seus membros são tolos pomposos, presos em modos de pensamento antiquados.

Com isso você quer dizer que eles recusaram sua oferta de adesão, sem dúvida.

Sociedade Secreta: A fraternidade das Sombras

A Fraternidade das Sombras é uma conspiração difundida de conjuradores arcanos habilidosos em magia de ilusão. A Fraternidade é dedicada a reunir conhecimentos sobrenaturais para revelar os segredos dos Domínios do Medo e, finalmente, usar esse conhecimento para se tornar os mestres de Ravenloft. As universidades do Núcleo costumam servir como centros de atividades da Fraternidade. Mais detalhes podem ser encontrados no Arsenal de Van Richten.

O alto custo da educação privada a mantém fora do controle do campesinato. A maioria dos darkoneses aprende seus ofícios por meio de ensinamentos, mesmo na classe média. A maioria dos conjuradores também aprende servindo a um mestre experiente. Até mesmo Azalin aceita ocasionalmente alunos promissores, embora seus métodos de ensino sejam supostamente bastante rigorosos, por falta de termo melhor.

Talvez alimentados por ansiedades subjacentes, os darkoneses dão grande ênfase ao casamento, aos contratos sociais e à genealogia familiar. Espera-se que as mulheres se casem aos 20 e os homens antes dos 30. Dependendo de sua posição e comportamento, as pessoas que permanecem solteiras depois dessa época são normalmente vistas como frívolas ou casadas com o trabalho. Casar por amor é providência dos pobres. Quanto mais recursos uma família possui, maior a chance de seus filhos serem negociados em um casamento arranjado. Na verdade, é assim que fui criada para meu cônjuge.

O divórcio é ilegal, mas o novo casamento após a morte do cônjuge é comum. Existem exceções, é claro. Os elfos, por exemplo, firmam um “vínculo vitalício” que tem o mesmo peso legal do casamento, mas deve ser renovado a cada década; poucos elfos permanecem “ligados” a um único companheiro por mais de um século. Os anões, por outro lado, consideram o divórcio e o novo casamento abomináveis.

As tradições artísticas de Darkon são mais ricas nos domínios do Ofícios e do design. Os artesãos trabalham em uma miríade de indústrias caseiras em todo o reino. Em termos de artes criativas e performáticas, no entanto, os gostos darkoneses parecem estranhamente atrofiados, preferindo o espetáculo à substância. A forma mais popular de entretenimento local é a *comissatio*, ou “folia”. Trupes de menestrelis vagam por Darkon oferecendo representações secundárias de eventos distantes. Essas esquetes renunciam à precisão em prol do efeito dramático ou cômico, e poucas trupes são capazes de inventar contos para noites inteiras sem que seu repertório se esgote. Shows de aberrações e carnavais errantes também tem sucesso. Em contraste, os grandes romances, dramas e óperas produzidos no centro ocidental raramente se espalharam além dos maiores centros populacionais.

A raiz da escassez artística de Darkon está em seu público, acredito. A maioria dos artistas e performistas trabalha sob patrocínio nobre e seu trabalho deve refletir os interesses de seu empregador. O resto só pode se sustentar apelando para os interesses mais amplos do público em geral. A tapeçaria cultural de Darkon aqui, na verdade, impede a ampla disseminação de obras profundamente pessoais.

Claro, muitas pessoas preferem encontrar seu entretenimento no vício, seja rapé, somnos, carne ou até hábitos mais licenciosos. A maioria dos darkoneses faz vista grossa a tais indiscrições, contanto que permaneçam fora da vista do público.

O paladar darkonês é frequentemente mais amplo do que as circunstâncias permitem. Quase qualquer prato do Núcleo pode ser encontrado com bastante esforço, mas a maioria dos darkoneses subsiste com uma dieta de pães, caldo de vegetais ou mingau, complementada por frango ou pato ocasional. As classes mais altas podem expandir sua culinária para incluir uma grande variedade de gado.

Um prato local extremamente popular é *crusto caronis*, uma torta de massa crocante recheada com carnes picadas e condimentadas e servido em fatias. A maioria dessas tortas contém cortes comuns de carne, peixe ou frango, mas quanto mais rico o comensal, mais exótico é o recheio. Como um marinheiro mordentiano em Baía de Martira comentou, de maneira não indagadora, “Darkoneses comem tudo o que podem enfiar em uma torta.” Ao longo dos anos, experimentei lulas, tubarões, diversas variedades de lagartos e, uma vez, até algo que meu anfitrião jurou ser uma pantera de seis patas mágica. Os elfos tendem a preferir recheios de frutas ou vegetais, enquanto os anões geralmente incluem os fungos carnudos cultivados em seus jardins subterrâneos.





Os darkoneses geralmente traçam o limite para animais domesticados “nobres”, como cavalos e animais de estimação, e criaturas que imitam a forma humana, como goblins.

Qualquer pessoa que viaja muito por Darkon também deve prestar atenção especial ao que bebe. A maioria das comunidades se baseia em cervejarias locais, e os gostos regionais variam amplamente. O povo das Terras das Brumas prefere seu doce de hidromel, mas fraco como água, enquanto as cervejas nas Serra do Infortúnio colocam a maioria dos homens debaixo da mesa antes de terminarem sua primeira caneca.

Atitudes em Relação à Magia

Os darkoneses não têm o medo supersticioso da magia que estraga tantas terras em outros lugares. A magia é vista como uma força primordial, nem amiga nem inimiga dos mortais. A magia pode colher grandes dividendos se adequadamente canalizada — ela liberou a centelha da vida e mantém o Reino Cinzento sob controle; ainda assim, pode facilmente destruir o que protege. Não, é um medo educado que os darkoneses sentem pela magia e por aqueles que se atrevem a usá-la.

Apesar dessa aceitação desconfortável, poucos darkoneses já viram exibições de magia arcana mais poderosas do que simples prestidigitação. Como mencionado, os darkoneses associam poder arcano com sigilo; quanto mais gente conhece um segredo, menos poder cada um controla. Os feiticeiros darkoneses, portanto, guardam zelosamente seus segredos, revelando suas proezas apenas com um propósito específico — muitas vezes para intimidar, controlar ou destruir a testemunha. Os darkoneses têm um ditado comum: “O dia em que você vir magia é o dia em que você morre”.

Religião

A espiritualidade darkoniana está profundamente enraizada em uma miríade de contos populares e tradições que cercam o Reino Cinzento e as origens míticas de Darkon. Acima de tudo, esse fator une os povos dispersos de Darkon. Como relatado acima, os darkoneses acreditam que o mundo mortal foi roubado do Reino Cinzento e que os mortos algum dia reclamarão tudo o que é deles. A centelha da vida é a mortalidade, então, como todas as coisas vivas, o mundo deve morrer. O apocalipse inevitável começou no momento em que Darkonos apreendeu o prêmio da Morte, e a Hora da Ascensão apenas anunciará seu fim.

Devo notar que o Reino Cinzento contribui para uma vida após a morte extraordinariamente amoral. Conforme a centelha de cada mortal expira, todas as pai-

xões da vida desaparecem. Não importa o quão virtuosas ou perversas, todas as almas se juntam às fileiras sem rosto dos mortos. O Reino Cinzento não guarda ódio, amor, beleza e repulsa. Tudo o que penetra na apatia dos mortos é a memória daquilo que eles perderam. As sombras do Reino Cinzento, mortas e nunca nascidas, desejam que o mundo seja tirado delas pela mortalidade.

Os darkoneses reverenciam seus mortos, enterrando cadáveres em vastos cemitérios cheios de monumentos de pedra e memoriais. Esse respeito, porém, não vem do amor pelo falecido, mas do desejo de apaziguar o morto. Cemitérios são simbolicamente rendidos ao Reino Cinzento; as lápides são ornamentadas para que os mortos não cobicem as casas dos vivos. As fronteiras dos cemitérios são sempre claramente marcadas, e o primeiro cadáver enterrado em cada um é considerado um sinistro, um espírito que guarda a fronteira entre a vida e a morte. Na maioria dos casos, um cachorro é sacrificado para cumprir essa função.

Essas crenças deixam os darkoneses ávidos por segurança espiritual, mas os excessos da igreja estatal, a Ordem Eterna, os deixaram profundamente desconfiados da organização da religião. Apenas algumas religiões podem reivindicar avanços significativos entre os fiéis.

A Ordem Eterna: Aproximadamente 60 anos atrás, Azalin codificou o folclore existente dos darkoneses para criar uma religião oficial. Como a Kargat, seus sacerdotes (chamados de sentinelas) foram isentos da lei baronial, e o clero logo se encheu de oportunistas dominadores. Embora os darkoneses ainda sigam os principais ensinamentos da Ordem, eles sempre se ressentiram das intrusões da própria igreja. Segundo alguns relatos, até mesmo Azalin agora os descarta como um experimento fracassado de controle social.

A Ordem Eterna adere a uma estrutura rígida, com o clero sendo promovido para obediência zelosa e competente a seus superiores. Os sentinelas originalmente obedeceram aos decretos de um único sumo sacerdote, o Vigia do Portão, que obedecia a Azalin por sua vez. No entanto, o último sumo sacerdote da Ordem Eterna foi morto no Réquiem, e a hierarquia da Ordem caiu em inúmeras lutas internas de poder. O clero restante não conseguiu estabelecer um novo sumo sacerdote, e os poucos templos ativos que restaram agora são efetivamente autônomos.

A Ordem Eterna reconhece vários feriados, embora apenas dois sejam particularmente significativos. O Festival dos Mortos, realizado em novembro, é um festival colorido que marca o dilúvio mítico da vida. Os foliões desfilam pelas ruas em trajes mórbidos, imitando a retirada dos mortos. A notória Noite Mais Escura, por



outro lado, não oferece motivo para comemoração. As sentinelas passam do crepúsculo ao amanhecer entoando um rito chamado Réquiem para manter os mortos à distância, e mesmo as menores luzes devem ser apagadas. Apesar do colapso da igreja, esses feriados ainda são amplamente observados.

Dogma: Os mortos devem ter o devido respeito, para que não fiquem enfurecidos. Algum dia em breve, em um evento chamado Hora da Ascensão, os espíritos dos mortos voltarão a Darkon para devorar a centelha da vida. Somente por meio da adesão estrita aos rituais da Ordem os mortos podem ser apaziguados. A falta de fé enfraquece as defesas espirituais dos mortais, permitindo que o Reino Cinzento se aproxime cada vez mais. O sacrifício de sangue também pode adiar a Hora da Ascensão por um futuro indefinido, mas sua chegada é inevitável. O Réquiem simplesmente marcou a primeira dessas incursões; A Morte permanece destemida e o verdadeiro apocalipse ainda está por vir.

A Ordem Eterna Revisitada

Esta seção expande as informações apresentadas no **Cenário de Campanha de Ravenloft**.

A Ordem Eterna

Símbolo: Um crânio humano encapuzado.

Tendência: Neutro e Mau.

Domínios: Conhecimento, Mal, Morte, Repouso (veja o Cenário de Campanha de Ravenloft).

Arma Predileta: A ferramenta do ceifeiro (foice).

Clérigos da Ordem Eterna oram por suas magias à meia-noite. Os serviços do templo são realizados todos os dias ao anoitecer e ainda são obrigatórios em algumas comunidades. Esses serviços incluem recitais de homenagem aos mortos, coleta de dízimos e sacrifício de animais.



Ezra: O colapso da Ordem Eterna criou oportunidades para religiões estrangeiras com o olhar dos fiéis de Darkon. A mais popular dessas religiões recém-chegadas é a Igreja de Ezra. A Igreja adora uma mulher mortal, Ezra, que supostamente ascendeu à forma quase divina. No entanto, seu clero é dividido em quatro seitas principais, cada uma aderindo a uma interpretação diferente de seus ensinamentos. As escrituras sagradas da fé, chamadas Os Livros de Ezra, são divididas em quatro capítulos, cada um escrito pelo bastião fundador de uma dessas respectivas seitas. As seitas cumprem os decretos do Fé Matriz em Borca, mas são autônomas. Cada uma afirma cumprir seu próprio papel no Grande Esquema de Ezra, embora raramente cheguem a acordo sobre detalhes específicos.

A Igreja há muito procurava fazer incursões em Darkon, mas até recentemente seus anacoretas proselitistas converteram apenas algumas almas. Um desses convertidos foi Teodorus Raines, que estava estudando a fé em Borca quando ocorreu a Grande Revolução. Raines interpretou a Grande Revolução como uma tentativa das Brumas de expulsar Ezra de suas fileiras, o primeiro presságio de um tempo que viria quando as forças do mal varreriam o mundo. Raines voltou para Darkon, espalhando avisos de fogo e enxofre de um apocalipse que ele chama de Tempo da Inigualável Escuridão. A entrincheirada Ordem Eterna apresentou-lhe considerável oposição; seus lábios ainda estão marcados por uma cicatriz feia recebida de suas mãos.

Raines afirma que Ezra o guiou por uma série de visões, mas sua pregação encontrou pouco apoio até o Réquiem, quando suas terríveis profecias de repente pareceram muito reais. Raines escreveu o Quarto Livro de Ezra, e o Fé Matriz o sancionou como o fundador de sua mais nova seita.

Os ensinamentos do Bastião Raines estão se espalhando rapidamente por todo o leste de Darkon, mas ele permanece controverso: a seita de Fontes de Nevuchar profetiza um apocalipse devido em uma mera geração e endossa a tortura e experimentação em criaturas malignas para aprender sua fraqueza antes que o tempo acabe. Os dissidentes condenam Raines como paranoico, mas minhas relações com ele sempre se mostraram tudo menos agradáveis. Seja o que for que Raines possa ser, sua fé é pura.

A Igreja segue algumas cerimônias básicas, mas os templos individuais frequentemente integram as tradições locais. O feriado principal de Ezra é a alegre festa da Primeira Epifania, que cada templo celebra em seu primeiro dia de adoração em maio. A seita de Darkon também cultua todos os feriados da Ordem Eterna.



A Igreja de Ezra Revisitada

Esta seção expande as informações apresentadas no **Cenário de Campanha de Ravenloft**.

Ezra (EZ-ra)

Símbolo: Uma espada longa de prata sobreposta em um escudo de corpo de alabastro e adornada com um ramo de beladona.

Tendência: Leal e Neutro (veja abaixo).

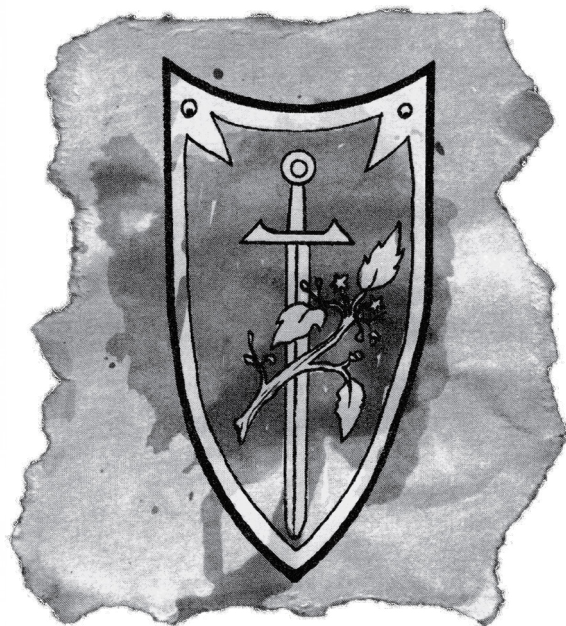
Domínios: Brumas, Cura, Destruição, Ordem, Proteção. O domínio das Brumas é exclusivo para anacoretas; veja o Capítulo Dois do Cenário de Campanha de Ravenloft para detalhes. Os seguidores de Bastião Raines normalmente selecionam os domínios do clérigo de Brumas e Destruição.

Arma Predileta: A lâmina de Ezra (espada longa).

Os clérigos da Igreja de Ezra atuam como guardiães e curandeiros, servindo como emissários pessoais de Ezra. Anacoreta é um termo geral para o clero de Ezra, que segue uma hierarquia básica que enfatiza a responsabilidade pessoal e comunitária. Os Guardiões são clérigos evangélicos errantes que sacrificam o poder eclesiástico para espalhar a palavra de Ezra. Torets são anacoretas que estabelecem ou compõem pequenos templos, enquanto Sentires são os líderes de templos importantes. Um único Bastião lidera cada seita principal. Esses títulos podem se sobrepor: por exemplo, Bastião Teodorus Raines também é o Sentire de Fontes de Nevuchar.

A seita de Fontes de Nevuchar tem um caráter moral predominantemente leal e mau. As seitas restantes de Ezra serão examinadas no **Ravenloft Gazetteer III**.

Os anacoretas oram por suas magias ao amanhecer. Os serviços de adoração que consistem em hinos e sermões são realizados ao meio-dia, uma vez a cada cinco dias. Fiéis que não frequentam regularmente os cultos e serviços correm o risco de cair da graça de Ezra até que eles retornem. A seita de Raines também reconhece os feriados da Ordem Eterna. Os anacoretas darkoneses apostam muito na predestinação e se veem como soldados em uma guerra que se aproxima, de modo que ocasionalmente se tornam adivinhos, guerreiros ou ladinos. O clero mais amplo inclui plebeus, especialistas e guerreiros.



Dogma: A mortal Ezra era uma curandeira e guardiã que fielmente defendeu seu povo das monstruosas Legiões da Noite que contaminam este mundo. Incapaz de encontrar um sucessor digno, Ezra se fundiu com as Brumas da Morte para cuidar de seus fiéis. Na Primeira Epifania, ela apareceu a Yakov Dilisnya, o primeiro ana-

coreta, e pediu-lhe para espalhar sua palavra. As Brumas restringem enormemente o poder de Ezra, portanto, ela não pode proteger aqueles que não abrem seus corações para sua mensagem. A Grande Revolução foi uma tentativa malsucedida das Brumas da Morte de expulsar Ezra de suas fileiras, o primeiro presságio de um tempo vindouro em que as Legiões da Noite invadirão a terra. Desgostoso com a torrente de corrupção, as Brumas da Morte vão varrer o mundo de forma completa. Este tempo de inigualável escuridão chegará em menos de 20 anos, mas nem tudo está perdido. Ezra irá salvar os verdadeiros fiéis, mas nos dias finais as invejosas Legiões da Noite – procurarão arrastar seu povo escolhido. Para proteger o rebanho inocente de Ezra, as Legiões da Noite sejam elas monstros ou meros tentadores – devem ser destruídas implacavelmente.

O Supervisor: A Fé do Supervisor, ou Capataz, surgiu em Baía de Martira há pouco mais de um século. A religião enfatiza a importância da comunidade e oferece esperança para a justiça divina geral em um mundo que muitas vezes parece injusto, seu apelo se estende por todo o espectro social. O clero não exerce nenhum poder oficial e depende de doações para manter suas instituições de caridade (incluindo albergues e orfanatos), mas o clero (chamados de testemunhas) possui uma influência significativa sobre os corações de muitos em Baía de Martira e começou a se espalhar para comunidades remotas.

Possibilidade Medonha: O Olho Cego

O Supervisor não concede magias a seus clérigos por uma razão simples: é uma completa fraude. A vampira Kargat Tavelia (humana madura nosferatu Esp9, LM) criou a Fé do Supervisor como uma ferramenta para o controle social e como uma armadilha para aspirantes a heróis e revolucionários. O texto sagrado que ela escreveu, *Doctrinae* (“Ensinamentos”), é um amálgama habilidoso de dezenas de religiões estrangeiras. A maioria dos evangelistas são especialistas treinados como conselheiros e curandeiros. Todos são agentes da Kargat. Aproximadamente metade também são crias de nosferatu de Tavelia. Após a tentativa de Tavelia de escravizar Azalin e sua subsequente fuga do país, esses sacerdotes foram rebaixados.

O alto clérigo Derakoth é o único membro do clero fiel em sua fé. Ele é um louco incomumente coerente, compassivo, mas iludido. Tavelia o encontrou vagando atordoado e moldou-o na figura de proa que ele é hoje. Derakoth não sabe nada sobre a Kargat, e sua tristeza equivocada pelo desaparecimento de Tavelia é real. O Templo do Equilíbrio Eterno tem ressonância etérea de nível 3, mas não é um Sorvedouro do Mal; A proibição estrita de Tavelia de conduzir “negócios” Kargat nas instalações ainda é aplicada.

Embora o Supervisor seja apenas uma casca vazia, a fé pode sofrer reviravoltas estranhas em Ravenloft. À medida que a religião se espalha além da Baía de Martira, também supera o controle direto da Kargat. Um clérigo ou paladino “real” do Supervisor poderia muito bem, então, algum dia emergir em um santuário distante. As informações abaixo refletem a face pública da fé em benefício dos “verdadeiros” clérigos.

O Supervisor

Símbolo: Dois círculos em dois quadrados, formando um sol abstrato.

Tendência: Leal e Bom.

Domínios: Bem, Ordem, Proteção.

Arma Predileta: Espada longa.



A fé está centrada no Templo do Equilíbrio Eterno, localizado no coração da Baía da Martira. O ancião alto clérigo Derakoth liderou a fé por trinta anos e é amplamente admirado por seu suprimento aparentemente ilimitado de bondade e paciência. No entanto, os assessores de Derakoth rapidamente o afastaram quando tentei questioná-lo sobre o suspeito desaparecimento de sua futura sucessora, Tavelia.

Dogma: O Supervisor não concede bênçãos divinas; essas exhibições vulgares são ferramentas de medo, não de fé. O Supervisor vê tudo, entretanto, e todos os erros são corrigidos na vida após a morte. Nesta vida, os mortais devem ajudar uns aos outros e aceitar ajuda em troca. A religião observa alguns princípios rígidos, mas

os fiéis devem trazer preocupações particulares às testemunhas, que então oferecem orientação espiritual sob a mais estrita confiança. A fé também proíbe a idolatria, que desvia da verdade essencial; não existem imagens do Supervisor ou de qualquer um de seus clérigos.

Essas três religiões podem ser as concorrentes mais significativas para os fiéis de Darkon, mas dificilmente são as únicas disponíveis. A maioria dos não-humanos reverencia os deuses do lar de seu povo, e a teia de Darkon prendeu muitos clérigos estrangeiros. A maioria dos assentamentos contém um ou dois “santuários órfãos”, os humildes exemplares de deuses estrangeiros cujas congregações podem ser contadas em uma mão.

O Herói Darkonês

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

Raças: Os humanos são a raça dominante em Darkon, mas as raças não humanas também têm uma presença significativa. Elfos e meio-elfos são mais comuns nas Terra das Brumas, enquanto a maioria dos anões vem da Serra do Infortúnio. Mayvin é o coração da cultura gnomo, e o centro dos halflings em Rivalis e Delagia. Calibans não são incomuns, mas não têm comunidades próprias; a maioria trabalha em posições “indesejáveis”, como cavar sepulturas.

Classes: Bardos, clérigos, guerreiros, ladinos e magos são as classes mais comumente encontradas em Darkon, mas todas as classes podem ser encontradas. Os bardos servem a um propósito valioso na sociedade, espalhando contos por todo o reino. Espera-se que os clérigos protejam contra os mortos; quaisquer lapsos são julgados com mais severidade. Os guerreiros são geralmente respeitados, principalmente se estiverem servindo em funções oficiais, como um cavaleiro desembarcado ou um simples policial. Furtividade e traição estão associadas a Kargat, então a maioria das pessoas desconfia profundamente de ladinos. Magos e feiticeiros são respeitados e temidos em razão de seus poderes. Outras classes geralmente são recém-chegados reivindicados por Darkon.

Perícias Recomendadas: Alquimia, Atuação (bufão, canto, harpa, alaúde, shawm (instrumento de sopro medieval)), Blear, Conhecimento (arcano, constructos, morto-vivo), Diplomacia, Obter Informações, Ofícios (armeiro, ferreiro, arcos, relojoaria, lapidação, serralheria, naval, pedreiro, armeiro), Profissão (fazendeiro, pescador, estalajadeiro, mineiro, marinheiro, escriba).

Talentos Recomendados: Assombrado, Cheiro do Túmulo, Corrida, Foco em Perícia (Conhecimento [monstros]), Gélido, Legado Ancestral, Lutar às Cegas, Quebra Feitiços, Usar Arma Exótica (armas de fogo), Visão Espectral.

Nomes Masculinos Darkoneses (Humanos): Ardmor, Boyce, Estran, Gilos, Jakome, Ragnol, Tullus, Varian, Wat, Xanthus.

Nomes Femininos Darkoneses (Humanos): Aldea, Catalin, Francesca, Gisele, Imogen, Marguerite, Ondyne, Serilda, Viridia, Zezilia.

Os nomes encontrados no *Livro do Jogador* são apropriados para darkoneses não humanos.

Grau de Rejeição em Darkon

Os darkoneses estão mais acostumados com a visão de não humanos do que a maioria do povo de Ravenloft. Como tal, eles ignoram os primeiros 3 pontos do Grau de Rejeição do personagem. Assim, um anão seria considerado GR 0, enquanto um calibã seria GR 2. Por outro lado, os falkovnianos aumentam seu GR entre os darkoneses em +1 sempre que sua marca estiver visível.





O Reino



odo o poder flui de Azalin Rex. Ele governou Darkon por mais de dois séculos e, sem dúvida, é também o terrível senhor no coração metafísico do reino. Visto que meu patrono provavelmente está familiarizado com os detalhes biográficos de Azalin, vou me preocupar com sua personalidade pública.

A extrema longevidade de Azalin não perturba seus súditos. Acredita-se que ele tenha apreendido os segredos da vida prolongada de Darcalus durante seu encontro fatídico. Os darkoneses não acreditam que Azalin seja verdadeiramente imortal (a mortalidade é inevitável), mas presumem que Azalin viverá por muitos mais séculos. Os darkoneses reconhecem os rumores de que Azalin é um morto-vivo, mas foram habilmente condicionados por gerações a rejeitar tais rumores como paranoia. A opinião pública de Azalin tem variado muito ao longo das décadas, mas atualmente ele desfruta de uma onda de popularidade ao devolver Darkon à glória. Os darkoneses costumam ver Azalin como a única força que mantém os asseclas da Morte à distância.

Raramente visto pessoalmente, Azalin mantém uma distância real até mesmo da aristocracia, mas sua influência lança uma longa sombra. Em certo sentido, Azalin constitui o poder por trás de seu próprio trono. Sutil, mas inflexível, ele comanda um grau obsessivo de controle sobre a governança de seu domínio, monitorando e corrigindo seus cidadãos por meio de decretos selados, alertas sussurrados e sua extensa rede de polícia secreta, a Kargat.

Na verdade, Azalin é às vezes chamado de “Rei Aranha”, embora esse nome normalmente saia dos lábios de homens ajoelhados diante da ceifeira de madeira. Se Darkon é uma teia que apanha moscas, então Azalin é certamente a aranha em seu coração, cada fio mantido no lugar por uma perna de aranha. No entanto, os Anos Ocultos demonstraram muito bem que a natureza controladora de Azalin também é a maior fraqueza de seu reino. Remova a aranha, e a teia se desfaz sem manutenção.

Governo

Darkon foi construído com base em um antigo código de lealdade. Os súditos em cada nível da sociedade devem jurar fidelidade a seus superiores imediatos e supervisionar seus inferiores. A tributação depende dessa mesma cadeia de comando. Azalin exige tributo regular de seus nobres, que retiram seus impostos dos proprietários de terras, que por sua vez recolhem o aluguel do campesinato.

O rei está sentado sozinho no topo da pirâmide feudal. Todos os cidadãos juram lealdade a ele, e Darkon é, em última análise, sua responsabilidade pessoal. Azalin atualmente governa mais de 22 barões, ou equites, cujos territórios dividem o reino. Os títulos baroniais são hereditários, mas Azalin reserva-se o direito de depor nobres que o desagradem. Azalin organiza bailes de máscaras sazonais em Avernus, onde dá audiência aos nobres que desejam melhorar sua posição ou fazer reclamações. Alimentadas por vinho somnos e entretenimentos exóticos, no entanto, essas galas invariavelmente degeneram em exercícios hedonísticos de depravação. Os convidados de Azalin inevitavelmente voltam para suas casas estranhamente subjugados, envergonhados de ações de que não conseguem se lembrar.

Um poderoso barão supervisiona cada um dos treze maiores assentamentos de Darkon e suas terras vizinhas. Os nove restantes administram grandes áreas rurais, incluindo os três barões que tiveram a tarefa um tanto ingrata de governar as Serra do Infortúnio.

Os barões governam com um certo grau de autonomia e são livres para estabelecer leis baroniais em suas terras. Eles também designam seus próprios vassallos, incluindo magistrados para supervisionar comunidades menores e secundárias, e um vespillo (“agente funerário”), que mantém registros de sepultamento, regula as vendas de cadáveres e garante que os enterrados permaneçam onde pertencem.

Os cavaleiros com terras ficam logo abaixo dos barões, mas seus títulos não são hereditários. Proprietários de terras não nobres e camponeses formam as camadas inferiores da pirâmide.

A lei darkoniana é dividida em cortes reais e baroniais. Os cidadãos estão sujeitos apenas às leis dos tribunais superiores; assim, o campesinato deve obedecer aos decretos de Azalin e de seus governantes locais, enquanto os barões respondem apenas ao rei. O poder de Azalin é absoluto. Os cidadãos não têm posição legal sobre seus superiores, mas os governantes podem levar casos aos tribunais, se desejarem. Assim, um barão pode dominar um cavaleiro ou conselheiro, e todos os três podem dominar um magistrado. As decisões de Azalin, é claro, são finais.

No nível local, uma polícia organizada, liderada em cada comunidade por um chefe de polícia nomeado pelo governante local, aplica as leis baroniais. Os barões julgam pessoalmente as principais ofensas em suas terras, mas os casos criminais e civis que estão sob a atenção dos nobres são resolvidos perante os magistrados em tribunal aberto, de acordo com extensas leis codificadas. O crime é punido com severidade, com foco em tornar públicos exemplos dos condenados. Os delitos menores



resultam em tempo nos estoques ou casas de trabalho, enquanto os infratores mais graves enfrentam longas penas de prisão ou execução pública.

A lei real é aplicada da maneira que Azalin achar conveniente. Como seus executores privados, os Kargat estão isentos da lei baronial e respondem apenas a seus superiores imediatos e ao próprio Azalin. Os crimes contra o rei são frequentemente decididos não em um fórum público, mas com uma batida na porta no meio da noite.

Darkon também mantém um pequeno exército permanente, comandado por Azalin e concentrado principalmente em Nartok, e uma marinha que monitora a costa. Os nobres também podem recorrer a sua Guarda Baronial particular para proteção adicional. Ao contrá-

rio dos policiais, no entanto, esses soldados não detêm autoridade legal para fazer cumprir as leis, a menos que tenham mandados específicos.

A Kargat: A polícia secreta de Darkon exige um exame mais detalhado. Os Kargat desempenham um papel público limitado em algumas cidades como carcereiros de prisões úmidas para aqueles que violam a lei real. Os prisioneiros que entram nessas cidadelas de dor nunca mais são vistos. A Kargat também flui invisivelmente pela sociedade, vigiando de perto os dissidentes e ameaças ao estado. Muitos darkoneses acham que são astutos o suficiente para localizar esses agentes, mas acredito que esses “espíões visíveis”, como as prisões, são meramente distrações para esconder os verdadeiros segredos da Kargat.

Aplicação da Lei

O policial abaixo pode representar qualquer um dos mantenedores da paz de Darkon, sejam eles verdadeiros policiais ou escoltas de caravana no Vale das Lágrimas ou nas Serra do Infortúnio. O soldado pode representar um membro do exército permanente de Darkon ou um guarda baronial. Observe que os aplicadores da lei geralmente são membros da raça predominante em uma determinada comunidade.

Policial Darkonês: Humano Com1; ND 1/2; Tam. M humanoide (humano); DV 1d8; PV 4; Inic +0; Desl. 9m; CA 13 (toque 10, surpresa 13); Atq corpo a corpo: +2 (1d6 / 17-20, espada curta) ou à distância: +1 (1d8 / 19-20, besta leve); Face / Alcance 1,5m/1,5m; Tend. N; Res. Fort +2, Ref +0, Vont +0; For 10, Des 11, Con 10, Int 11, Sab 11, Car 10.

Perícias e Talentos: Conhecimento (local) +1, Observar +2, Obter Informações +2, Ouvir +2, Sentir Motivação +1; Foco em Arma (espada curta), Prontidão.

Pertences: Espada curta, besta leve, 20 virotes, armadura de couro batido.

Soldado Darkonês: Humano Com2; ND 1; Tam. M humanoide (humano); DV 2d8; PV 9; Inic +0; Desl. 9m; CA 15 (toque 10, surpresa 15); Atq corpo a corpo: +3 (1d6 / 17-20, espada curta) ou à distância: +2 (1d8 / 19-20, besta leve); Face / Alcance 1,5m/1,5m; Res. Fort +3, Ref +0, Vont +0; For 11, Des 10, Con 11, Int 10, Sab 11, Car 10.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +4, Cavalgar +5, Intimidar +5, Observar +2, Ouvir +2; Foco em Arma (espada curta), Prontidão.

Pertences: Espada curta, arco curto, 20 flechas, armadura de couro batido, escudo grande de madeira.

O soldado de infantaria da Kargat abaixo representa um executor típico de baixo escalão — o tipo de agente provavelmente designado para eliminar heróis incômodos. As fileiras da Kargat também incluem ladinos, assassinos e até mesmo alguns feiticeiros e magos, mas todos são especialistas, chamados apenas quando a situação o justifica. Kargat mais poderosos raramente são criaturas naturais e devem ser criados como personagens individuais.

Soldado de Infantaria Kargat: Gue4 / Lad1 humano; ND 5; Tam. M humano (humano); DV 1d6+4d10+5; PV 30; Inic +4 (Iniciativa Aprimorada); Desl 9m; CA 17 (toque 10, surpresa 17); Atq corpo a corpo: +8 (1d8+2 / 17-20, espada longa obra-prima) ou à distância: +5 (1d8 / 19-20, besta de repetição); QE ataque furtivo +1d6; Face / Alcance 1,5m / 1,5m; Tend LM; Res Fort +5, Ref +3, Vont +2; For 14, Des 10, Con 13, Int 15, Sab 13, Car 8.

Perícias e Talentos: Blefar +3, Cavalgar +5, Conhecimento (local) +4, Disfarces +3, Escalar +8*, Esconder-se +4*, Furtividade +4*, Intimidar +5, Leitura Labial +6, Mensagens Secretas +5, Natação +5, Observar +4, Obter Informações +3, Ouvir +4, Procurar +6, Saltar +6*, Sentir Motivação +5; Foco em Arma (espada longa), Foco em Perícia (Intimidar), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Usar Arma Exótica (besta de repetição). As perícias marcadas com um asterisco sofrem uma penalidade de armadura de -5 no teste quando o agente está armadurado.

Pertences: Espada longa obra-prima, besta de repetição obra-prima, 20 virotes, correspondência com faixas de obra-prima, broquel obra-prima, 2 bolsas de cola, algemas.



Os escalões superiores da Kargat estão, na verdade, repletos de metamorfos monstruosos e mortos-vivos, os próprios “terrores noturnos” dos medos darkoneses. Devo confessar, a Kargat é um golpe de mestre; Azalin protege seu reinado colocando os lobos no comando das ovelhas. A atenção de Azalin manteve a Kargat operando como um todo unificado, mas esses predadores voltaram aos seus instintos não naturais após sua queda, voltando-se uns para os outros e contra o povo de Darkon. O Kargat se dividiu em várias facções concorrentes, que permanecem instáveis até agora.

Apenas o próprio Azalin sabe exatamente quantos agentes Kargat ainda estão ativos em Darkon e, em menor grau, nas terras vizinhas. Atualmente estimo seu número total em cerca de 200; embora os Kargat tenham sofrido sérias perdas no Réquiem e nos Anos Ocultos, Azalin certamente está reconstruindo suas fileiras.

A Kargatane: O controle insidioso de Azalin sobre Darkon não termina com sua polícia secreta. Ao longo das décadas, os mestres vampíricos da Kargat atraíram inúmeros cidadãos comuns sob seu domínio com falsas promessas de imortalidade, transformando-os em uma rede sem rosto de informantes e assassinos. Os membros da Kargatane acreditam que são escolhidos que guardam cuidadosamente os segredos alquímicos da longevidade prolongada. Na verdade, os Kargatane estão tristemente iludidos: os Kargat usam a Kargatane como peões dispensáveis.

Infelizmente, os números totais da Kargatane não podem ser contados. Poucos de seus membros estão cientes de que a cabala vai além de seus compatriotas imediatos e do mestre “iluminado”. Minhas melhores estimativas indicam, porém, que cada vampiro Kargat pode comandar até uma dúzia de escravos.

Sociedade Secreta: A Kargat

Aproximadamente metade de todos os Kargat são humanos e não humanos de baixa patente. As classes intermediárias, cerca de 40% do total, são compostas por licantropos e outros metamorfos. Os líderes, que compõem os 10% finais, são todos criaturas mortas-vivas, principalmente vampiros e fantasmas. Azalin usa seu domínio sobre mortos-vivos para garantir sua lealdade.

A Kargat é uma organização baseada em células, com a maioria dos agentes conhecendo apenas os membros de sua própria célula. Azalin manteve a Kargat operando como um todo unificado, mas com sua queda, a Kargat se espatifou em várias facções concorrentes. Azalin agora repara as cismas profundas da Kargat, mas a polícia secreta ainda se divide em três facções principais:

Baía de Martira: Tavelia controlou a célula Baía de Martira por mais de um século. Astuta o suficiente para prever a queda de Azalin, ela transformou sua célula em uma organização criminoso que manipulou insidiosamente todos os aspectos de sua cidade durante os Anos Ocultos. Seguindo a tentativa fracassada de Tavelia de usurpar o controle de Darkon, no entanto, sua tenente Kazandra foi promovida a sua posição. Kazandra (veja abaixo) agora supervisiona as operações da Kargat no oeste de Darkon e é (oficialmente) a líder da Kargat como um todo.

Corvia: Beryl Silvertress (vampira anã velha Gue5 / Ari5, NM) lidera sua facção de Corvia, mas sua influência se estende por toda Serra do Infortúnio. O controle de Beryl é amplo, mas não profundo. Ao longo de muitas décadas, ela caiu na paranoia. Ela deseja encontrar e destruir o vampiro que a criou e desenvolveu a ilusão de que o esconderijo de seu senhor é mantido escondido dela por meio de uma vasta conspiração. Propensa a decisões erráticas, Beryl às vezes interroga e executa “suspeitos” aleatoriamente. Seus próprios subordinados vivem com medo dela, e sua facção degenerou em pouco mais do que uma rede solta de predadores não naturais. Apesar de sua loucura, ela continua obedecendo às ordens de Azalin prontamente e até agora evitou sua destruição.

Karg: Os líderes desta célula foram todos ordenados a comparecer ao Réquiem. Surpreendentemente, um deles voltou, embora sem o corpo. Venrith Chole (humano lobisomem natural fantasma de 3º grau, Lad6 / Ass6, LM) foi um dentre muitos mortos que resistiram ao controle da Morte, e ele rapidamente fugiu de volta para Karg. Tendo morrido no meio de uma transformação dolorosa, o fantasma de Chole está preso em sua forma “híbrida”, uma mistura distorcida de homem e besta. Chole era o oficial de mais alta patente deixado em sua cela e agora a controla das sombras. Sua facção mudou o mínimo durante os Anos Ocultos, continuando a exercer uma influência sutil sobre os nobres da região oriental de Darkon. Considerando seu histórico exemplar, Chole se ressentia profundamente por não ter sido escolhido para liderar a Kargat. Enquanto espera minar o poder de Lady Kazandra, ele sabe que sua lealdade é suspeita devido à sua exposição à Morte.



Escravos Vampíricos

Apesar de todo o seu poder profano, os vampiros permanecem vulneráveis quando dormem. Sabendo disso, alguns vampiros astutos usam o dom de uma gota de seu próprio sangue para recrutar escravos vivos. Se qualquer humanoide vivo ou humanoide monstruoso beber uma única gota de sangue de um vampiro, sua taxa de envelhecimento diminui em 75% no ano seguinte: ele envelhece cerca de um mês para cada quatro que passam. O escravo também deve fazer um teste de Fortitude (CD = 10 + 1/2 DV + modificador de Carisma do vampiro), embora a maioria dos vampiros primeiro persuadirá o bebedor a aceitar o poder do “elixir” (e assim falhar voluntariamente no teste). Se o bebedor falhar neste teste, ele recebe bônus inerentes de +4 de Força, +2 de Destreza e +2 de Carisma pelos próximos sete dias e é encantado pelo vampiro, como a magia enfeitiçar monstro conjurada por um feiticeiro de 12º nível. Assim como o envelhecimento retardado, o efeito do encantamento dura um ano inteiro.

Esses efeitos não se acumulam; beber repetidamente apenas estende a duração dos efeitos. Se uma criatura viva beber mais do que uma gota de sangue de vampiro em qualquer período de 30 dias, então, além dos efeitos acima, ela deve fazer um teste de loucura imediatamente (CD = 10 + 1/2 DV do vampiro + modificador de Sabedoria do vampiro).

Os Kargat são tradicionalmente considerados os primeiros vampiros a descobrir esta técnica. Felizmente, a maioria dos vampiros não tem conhecimento da técnica ou a considera muito demorada para se preocupar com ela.

Economia

Darkon foi um titã econômico antes do Réquiem, engajando-se em um comércio vigoroso com o resto do Núcleo, às vezes usando sua imensa riqueza para exercer pressão sobre governos estrangeiros. Apesar de sua apatia em relação a culturas ou filosofias estrangeiras, os darkoneses sempre tiveram sede de iguarias e mercadorias estrangeiras exóticas, e os produtos das numerosas indústrias caseiras de Darkon eram como se estivessem em ampla demanda além de suas fronteiras. Nesse sentido, o comércio darkonês frequentemente substituiu a verdadeira diplomacia. Darkon era um microcosmo do Núcleo como um todo; regiões pobres em um recurso eram frequentemente ricas em outro. Por meio do comércio robusto, o reino tornou-se totalmente autossuficiente, levando ao surgimento de poderosas associações

de comércio e mercadores em todos os assentamentos, exceto nos mais isolados. Logo em seguida, guildas criminosas.

Na verdade, a economia de Darkon era poderosa o suficiente para resistir ao colapso total, mesmo durante as tribulações dos Anos Ocultos. A Necrópoles agora corta as rotas comerciais centrais de Darkon, interrompendo o fluxo de mercadorias em todo o reino. Apesar dos vastos recursos de Darkon, muitas comunidades ocidentais agora dependem de importações estrangeiras para se sustentar. Embora manchada, espera-se que a sorte de Darkon se recupere quando as novas estradas forem concluídas.

Darkon continua rico em recursos naturais. Fazendas no Vale das Lágrimas e na Costa Pontilhada produzem todo tipo de safra e gado, incluindo trigo, cevada, centeio, aveia, lúpulo, batata, cenoura, repolho, galinhas, patos, porcos, ovelhas e gado. No lago Korst e nos mares, os pescadores puxam redes completas de arenque, bacalhau, solha e outros frutos do mar. Cervejarias e vinhedos em Darkon cultivam uvas suculentas e produzem miríade de cervejas, vinhos e licores, embora as melhores safras venham de Karg. A Floresta das Sombras produz madeira e os Pântanos um suprimento ilimitado de turfa. As minas da Serra do Infortúnio fornecem um córrego cobiçado de ouro, prata, cobre, ferro, chumbo, sal e pedras preciosas, fazendo com que a luta para reasentar a região valha a pena.

Os artesãos darkoneses também produzem uma variedade de produtos artesanais, incluindo tecidos, tapeçarias, perfumes, navios, joias, vitrais, cerâmicas, armas e armaduras — tudo que um país precisa e muito mais. Produtos exóticos também podem ser encontrados em mercados mais limitados, desde os brinquedos de corda dos gnomos até a mobília “artesanal” dos Elfos, cultivada a partir de um único pedaço de madeira vivo. Alquimistas e magos ocasionalmente até produzem tesouros mágicos para patrocinadores ricos.

Os camponeses frequentemente pagam aluguel aos seus proprietários por meio do trabalho ou de uma porcentagem dos rendimentos anuais, mas, além desse arranjo, os darkoneses evitam a troca como algo muito inexato. A moeda darkoniana marca o domínio do reino sobre as forças do Reino Cinzento. O Assula (“Lasca”) é a peça de cobre, o Ossid (“Osso”) é a prata e o Crânio (“Caveira”) é o ouro. Darkon também cunha uma peça de platina, a Insigne (“Coroa”), mas essa moeda geralmente é usada apenas em transações importantes entre nobres ou guildas. O lado da coroa de cada moeda representa uma caveira, cada vez mais intacta à medida que o valor aumenta. Todas as laterais das cabeças apresentam um retrato de Azalin Rex. Ao contrário da maioria das



moedas, o rosto da imagem de Azalin encara diretamente o portador. Um entre dez ouve que se uma moeda for roubada dos cofres de Azalin, seu Retrato se transforma em uma caveira medonha. Nenhum comerciante darkonês aceitará essas “moedas mortas”, mas o estado ainda as aceita como pagamento de tributos. Os comerciantes geralmente aceitam moedas estrangeiras, mas os cambistas são facilmente encontrados em cidades maiores.

Diplomacia

Apesar de seu imenso poder político e econômico, Darkon nunca demonstrou mais do que um interesse passageiro por seus vizinhos. Os estrangeiros frequentemente atribuem o isolacionismo social e político de Darkon a uma falta geral de curiosidade ou a um senso presunçoso de superioridade entre o povo darkonês. Eu, talvez defensivamente, prefira pensar que somos incompreendidos. Simplificando, poucos darkoneses se preocupam com o resto do Núcleo porque o Núcleo veio até nós. No entanto, um efeito colateral inevitável da visão introvertida de Darkon — sem dúvida reforçada pela perda de memória — é que a cultura darkoniana mal é sentida além de suas fronteiras.

Falkóvnia: A hostilidade contínua entre Darkon e Falkóvnia não deve ser surpresa, mas por enquanto Falkóvnia continua sendo a única rota terrestre de Darkon para o sul do Núcleo. O comércio continua ao longo da Estrada do Rei por necessidade invejosa. Os mercadores darkoneses estão bem cientes de que cada moeda que adicionam aos cofres de Drakov pode algum dia retornar na forma de uma espada de invasor, mas muitas das comunidades ocidentais de Darkon ainda precisam de grãos da Falkóvnia para sobreviver a cada inverno. Os darkoneses demonizam os falkovnianos como escravos ciumentos e assassinos, sedentos de sangue darkonês. Pessoas que carregam a marca de Drakov são frequentemente rejeitadas. Os não-humanos de Darkon, com razão, reagem ao pensamento de visitar a Falkóvnia com nada menos que um horror abjeto.

Keening: Keening é um deserto sem vida e assombrado, um membro amaldiçoado separado do cadáver do outrora vibrante Arak. Os darkoneses evitam Keening assim como o povo do Sudeste do Núcleo evita Forlorn, embora os gnomos de Mayvin frequentemente apresentem o Monte dos Lamentos em seus misteriosos fogos de artifício.

Lamórdia: Darkon estabeleceu uma relação mercantil estável com Lamórdia, o único vizinho com o qual mantém qualquer relacionamento verdadeiro. Os séculos viram uma imigração limitada de ambos os lados, à medida que os anões darkoneses se estabeleceram na Besta Adormecida e um punhado da lamordianos se espalharam pelas comunidades mais a oeste de Darkon.

Necrópoles: A Cidade dos Caídos é vista como nada menos do que uma ferida no coração de Darkon, a ponta de ponte de uma invasão vacilante do Reino Cinzento. Alguns darkoneses ainda esperam ver a cidade algum dia livre da Mortalha, mas a maioria ficaria muito feliz em vê-la totalmente destruída.

Nova Vaasa: Há muito separados pelas áridas Serra do Infortúnio, os darkoneses nunca formaram uma opinião verdadeira sobre seu vizinho do sul. Para eles, Nova Vaasa poderia muito bem ter se sentado no outro extremo do mundo. Somente no ano passado Darkon e Nova Vaasa estabeleceram uma relação diplomática formal. Não é segredo que a Estrada dos Strigos está sendo restaurada em grande parte para contornar o comércio da Falkóvnia, então Darkon está buscando um vínculo mercantil com Nova Vaasa. O príncipe Othmar impõe impostos ainda mais punitivos do que os de Drakov, portanto, a força desse vínculo ainda está para ser vista.

A Greta Sombria: A Greta Sombria nada mais é do que uma mandíbula escura na terra onde o domínio perdido de G’Henna ficava uma vez. Pela própria natureza da Greta Sombria, nenhum relacionamento é possível, mas é muito grande na imaginação darkoniana. Os camponeses em toda a Floresta das Sombras afirmam que os feéricos Invisíveis rastejam da Greta Sombria à noite ou se enterram em túneis profundos para emergir de cavernas locais ou poços de vilas. Perturbadoramente, essas afirmações podem conter mais do que uma semente de verdade.

Os Mares Tempestuosos: Os navios darkoneses fazem comércio regular para cima e para baixo nas costas do Mar das Mágoas e do Mar Noturno. Darkon também possui uma marinha profissional, recentemente dobrada de tamanho por Azalin. Seis caravelas esguias de velas negras, divididas igualmente entre os dois mares, protegem as costas contra os contrabandistas e a pirataria. A nau capitânia da Marinha, a Dominance, guarda a foz da Baía Martira. Apesar de seu poder náutico, no entanto, Darkon não demonstrou interesse em colonizar as ilhas dispersas dos dois mares.

Tepest: Tanto a Serra do Infortúnio quanto o amaldiçoado Keening separam Darkon de Tepest. Nenhuma estrada confiável conecta os dois países, e eles ainda precisam estabelecer qualquer tipo de relacionamento formal. À luz da Inquisição em andamento de Tepest, é improvável que tal relacionamento ocorra no futuro. Os elfos darkoneses e conjuradores que visitam Tepest temem um encontro com uma estaca em chamas. Da mesma forma, soube que os Tepestanis veem os darkoneses como um povo perverso que trafica regularmente com o mal, forças ocultas e criaturas feéricas.



Locais de Interesse



inha viagem apressada por Darkon começou no início de outubro, levando-me em um curso sinuoso de leste a oeste. As horas minguantes de luz do dia tornaram-se cada vez mais frustrantes, mas meus tempos de viagem permaneceram estáveis graças a um período notável de bom tempo.

Fontes de Nevuchar

Fontes de Nevuchar é há muito tempo um dos assentamentos mais isolados de Darkon, uma cidade élfica que se estende por Vuchar a apenas uma milha rio abaixo do reverenciado Santuário de Nevuchar. Nenhuma estrada confiável leva até aqui, e o rio raso permite apenas embarcações leves. Assim como seus habitantes, a cidade mudou pouco ao longo dos séculos. Até o Réquiem, os elfos gostavam da novidade de um visitante ocasional, mas eles se contentavam em ser deixados em paz. O Barão Thalís Redtree manteve discretamente seu título por 150 anos. Ele é representativo de seus súditos, não gostando de mudanças repentinas e interrupções da vida diária.

A revelação do Mar Noturno complicou muito as coisas. Fontes de Nevuchar é agora o maior porto de Darkon na costa leste e tem o potencial de se tornar outra expansão cosmopolita como Baía de Martira — um destino que os locais veem com horror silencioso. Seus cidadãos claramente não fizeram nenhum esforço para atrair tráfego adicional, nem solicitando uma extensão da Estrada do Rei, nem mesmo construindo uma nova pousada na costa. Uma favela com docas e armazéns surgiu para atender ao tráfego marítimo, mas os marinheiros ainda precisam caminhar cerca de um quilômetro para o interior para encontrar alojamento.

Fontes de Nevuchar é uma comunidade estranhamente rústica, inundada por sebes cobertas de vegetação, paredes de hera e jardins de ervas. As cabanas são construídas de madeira e pedra, muitas vezes incorporando árvores vivas em suas molduras. A cidade foi construída em torno de uma série de fontes naturais e agora é dominada pelos Banhos, uma estrutura de mármore elevada cercada por jardins selvagens. As águas minerais dos Banhos são famosas por suas qualidades terapêuticas, mas algumas poças ficavam repetidamente entupidas com lodo fétido durante os anos ocultos. Rumores sugerem que o valor terapêutico dos Banhos diminuiu e que, ocasionalmente, as águas enfraquecem ainda mais os enfermos.

A cidade também abriga a Biblioteca Farmacóloga, um arquivo de textos sobre curas medicinais e à base de ervas cuidadosamente compilados pelos elfos místi-

cos que guardam o Santuário de Nevuchar. Nos últimos anos, entretanto, vários textos foram descobertos contendo passagens degradadas de maneira necromântica. De alguma forma, esses rabiscos parecem se espalhar de forma independente, como uma praga matando lentamente uma árvore.

Livros doentes, com a praga necromântica? Certamente essa tradição deve ser tirada de algum lugar.

A Igreja de Ezra ganhou muitos convertidos nos poucos anos desde que o filho nativo Teodorus Raines fundou sua seita. Muitos santuários regionais para os deuses élficos pagãos agora estão esquecidos. A seita de Bastião Raines se baseia em um templo de pedra macabra chamado Último Reduto, cercado por um antigo cemitério. Originalmente um templo da Ordem Eterna, Bastião Raines e seus acólitos literalmente jogaram os velhos clérigos pelas orelhas e depois destruíram os horríveis ícones da Ordem. Raines agora usa as catacumbas do templo para aprisionar e torturar seus monstruosos cativos; Felizmente, forneci várias novas técnicas de interrogatório.

Onde ficar em Fontes de Nevuchar

A única pousada do Fontes de Nevuchar é a Descanso Vista do Rio (quartos de boa qualidade, comida de boa qualidade), uma grande e confortável pousada rústica no topo de um penhasco que oferece uma excelente vista do Vuchar. Para garantir o melhor atendimento, o viajante deve mencionar sutilmente que está apenas de passagem — os moradores desestimulam os colonos.

Fontes de Nevuchar (cidade pequena): Convencional; Tend N; NC 5; Limite de 800 PO; Ativos 44.000 PO; População 1.100; Isolado (elfos 89%, humanos 6%, halflings 2%, meio-elfos 2%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Barão Thalís Redtree, elfo Ari4; Chefe de polícia Sulien Moonshadow, elfo masculino Com6.

Personagens Importantes: Bastião Teodorus Raines, humano Clr5 / AoM2* de Ezra; Cai Grovesong (mística da biblioteca), elfa Drd3.

*Consulte a classe de prestígio **Arsenal de Van Richten** para o Anacoreta das Brumas.

Maykle

Depois de concluir meu negócio local, reservei passagem em uma barçaça mercante e desci o rio, chegando logo a Maykle.





Maykle é uma comunidade predominantemente humana que surgiu ao redor de um porto natural no Vuchar, rio abaixo do Khourx. A pacata cidade é um ponto de transferência onde as safras regionais são colhidas e enviadas via Vuchar ou a pavimentada Estrada do Rei, que começa em meio a uma coleção de armazéns na margem oriental. Maykle também é um ponto de referência para os viajantes que continuam rumo às comunidades rio acima. Porém, a Cidade Assassinada interrompeu o comércio. Maykle não pode mais despachar suas mercadorias com a mesma rapidez com que as recolhe. Os agricultores locais cobram preços miseravelmente baixos por suas safras, que muitas vezes acabam apodrecendo nas docas.

Mortos-vivos rondando são incomuns neste extremo oeste. Uma paliçada de madeira rústica circunda o distrito do armazém por precaução, mas o coração de Maykle permanece sem fortificação, confortavelmente protegido pelo rio. Os edifícios de Maykle são estruturas em blocos de tijolo vermelho; as paredes internas são rebocadas, mas os moradores de Maykle preferem deixar os tijolos externos expostos. A maioria das casas tem um único andar com telhados de palha íngremes, mas os edifícios maiores são cobertos por telhas de ardósia preta. A man-

são baronial tem vista para o gramado comum suavemente inclinado, onde os festivais locais são realizados. A Guarda da Perdição fica no topo de uma colina baixa a leste, outro antigo templo da Ordem Eterna agora nas mãos dos anacoretas de Raines.

O marco mais significativo de Maykle é Asilo Clangor, lar de mais de uma centena de almas atormentadas de Darkon. As torres mais altas de Clangor espiam toda a cidade por trás dos jardins murados do asilo. Fundado pelo bisavô de seu atual diretor, Dr. Quintin Clangor, o asilo é agora a maior instituição mental de Darkon. Os alienistas de Clangor são a favor de métodos de tratamento diferentes. O Dr. Clangor recentemente expandiu a faculdade de medicina do asilo, e recém-chegados introduziram as mais recentes técnicas cirúrgicas e hipnóticas do Ocidente. Os métodos de alguns alienistas, entretanto, variam do bizarro ao torturante. O pai da Baronesa Iris Sturlock é um dos internos do asilo; vários anos atrás, o ex-barão foi pego devorando sua esposa élfica. A cabeça de Sturlock agora é mantida enjaulada para impedi-lo de roer sua carne, e a jovem baronesa governa em seu lugar. Algumas pessoas sussurram que Iris causou a queda de seu pai, mas ainda suspeitam que ela algum dia herdará sua loucura.





Na verdade, a proeminência do Asilo Clangor produziu uma frase comum: “louco como se fosse de Maykle”. A maioria dos habitantes locais é decididamente excêntrica, embora a causa não seja clara. Algumas pessoas culpam gases estranhos fluindo do Rio Espumante, enquanto outras insistem que diabinhos invisíveis ou fadas devem estar sussurrando nos ouvidos das pessoas. Pessoalmente, eu suspeito de consanguinidade degenerativa.

Onde ficar em Maykle

A maioria dos visitantes de Maykle gira em torno da Casa da Serenidade (quartos comuns de qualidade, comida de qualidade comum), um edifício alto e desgastado perto dos portões do Asilo Clangor. As janelas do andar superior espiam sobre as paredes do asilo, proporcionando uma visão divertida dos inofensivos internos que podem passear em dias de bom tempo. A pousada também oferece uma generosa seleção de chás regionais relaxantes.

Maykle (cidade grande): Convencional; Tend CN; NC 6; Limite de 3.000 PO; Ativos 370.000 PO; População 2.600; Mista (humanos 59%, elfo 20%, halflings 13%, anões 3%, gnomos 2%, meio-elfos 1%, outros 2%).

Figuras de Autoridade: Baronesa Iris Sturlock, meio-elfa Ari2; Chefe de polícia Gilros, humano Com5.

Personagens Importantes: Dr. Quintin Clangor (alienista), humano Esp10; Sentire Arwid Lavarre, Humana Clr7 de Ezra; Errol Sturlock (louco), humano Ari5.

Delágia

De Maykle, viajei de volta rio acima, desta vez levando Khourx para as comunidades gêmeas de Delágia e Sidnar. De acordo com a lenda, Sidnar foi o local da cidadela do arquimago Wormschild durante a Era Arcana, com Delágia servindo como um portal glorificado. Os viajantes podem chegar a Delágia a pé, seguindo um labirinto de estradas rurais de Karg, mas a maior parte do tráfego chega de barco.

Enquanto a atenção de Azalin diminuía após a Grande Revolução, Delágia e Sidnar ficaram sob o controle de uma célula cada vez mais descarada e onerosa da Kargat. Depois que Azalin caiu, os nobres locais contra-atacaram, limpando seus baronatos da polícia secreta. Quando Azalin voltou, no entanto, os barões foram sumariamente executados por traição. Os substitutos escolhidos a dedo por Azalin são os irmãos Kasen e Almeta Constantine, que restauraram a calma, mas cumprem as leis ao pé da letra. Se a Kargat voltou, eles agora agem com muito mais cautela.

Delágia é uma pequena vila halfling sem sofisticação com um estilo arquitetônico marcante. Embora um punhado de grandes edifícios se alinhe na costa, a maior parte desta vila de pescadores fica no topo do Lago Korst, na foz do Rio Espumante. As casas dos halflings são cabanas arredondadas empoleiradas sobre suportes de madeira repousando sobre o leito do lago, parecendo um aglomerado de cabanas de castores.

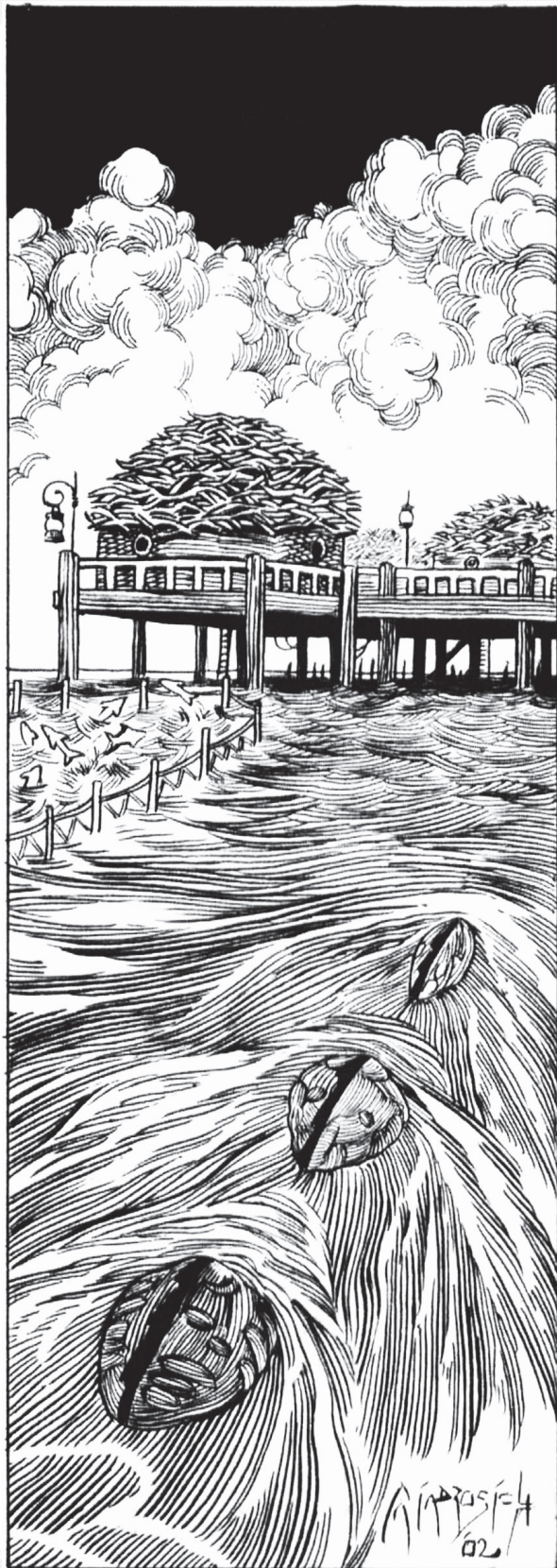
Cercas de vime subaquáticas ligam esses alojamentos, criando currais nos quais os halflings cultivam a maior parte de seus peixes. Passadiços estreitos revestem o topo das cercas, criando “ruas” que podem suportar a maior parte do tráfego de pedestres, embora as carroças puxadas por cavalos sejam restritas a apenas algumas rotas. A rápida corrente do Rio Espumante fornece calor e despeja os resíduos de Delágia. A curta estrada para Sidnar, chamada de Subida, se estende da praça da cidade na costa sul. As fazendas se espalham para o leste, embora os pássaros geralmente roubem o melhor da safra de cada ano. Os delagianos se recusam a usar espantalhos, temendo que eles irrite um lendário bicho-papão chamado Ceifeiro de Casdin – um espantalho assassino com uma cabeça em chamas.

Várias plataformas de mergulho estão atracadas em águas profundas perto da marina. Os habitantes da cidade realizam competições de mergulho a cada verão, mas não nadam mais com a mesma frequência de antes. Quando a onda de energia do Dispositivo do Juízo Final passou sobre Delágia, todos os peixes encurralados foram vistos pulando em agitação, e um novo habitante logo chegou ao Lago Korst. Cercas subaquáticas foram abertas e, em 751 CB, vários nadadores foram atacados e parcialmente devorados por uma criatura aquática grande e monstruosa.

Nos anos que se seguiram, as pessoas notaram que a criatura nada apenas na escuridão do anoitecer ao amanhecer, e gradualmente volta à sua amada água – enquanto o sol está alto. Ninguém nunca viu a criatura com clareza, mas eu examinei várias escamas grossas encontradas presas nas cercas destruídas. Naturalmente, os delagianos tentaram prender e destruir a criatura em várias ocasiões, mas ela sempre escapou. A besta claramente possui uma astúcia maligna... ou obedece a um mestre. Os habitantes agradecem que a criatura não possa sair da água.

Onde ficar em Delágia

Os visitantes da Delágia ficam no Barqueiro Amigo (quartos de qualidade comum, comida de qualidade comum), perto da marina. A área comum foi construída para dimensões humanas, mas os quartos individuais atendem tanto a humanos quanto aos pequenos. Para os



hóspedes que valorizam sua privacidade, a pousada também aluga um punhado de alojamentos independentes de um quarto (quartos de qualidade boa) que se originam do edifício principal.

Delagia (cidade pequena): Convencional; Tend. N; NC 5; Limite de 800 PO; Ativos 60.000 PO; População 1.500; Mista (halflings 77%, humanos 13%, elfos 6%, gnomos 2%, anões 1%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Baronesa Almeta Constantine, humana Ari3; Chefe de Polícia Morgan Blackwater, halfling masculino Com3.

Personagens Importantes: Flavian Sundapple, halfling masculino Adp3.

Sidnar

O terreno sobe rapidamente em colinas agitadas a sudeste do Lago Korst. Sidnar fica no topo dessas colinas agitadas. Embora Sidnar tenha suas próprias docas e estradas secundárias sinuosas que levam das partes baixas a elevações com terras de cultivo, todas essas trilhas apresentam uma subida íngreme e extenuante. Portanto, a abordagem rotatória que usei, a Subida, continua sendo a rota principal para Sidnar. As mercadorias são coletadas em Delagia e transportadas para esta comunidade elevada, predominantemente élfica.

A Subida sobe lenta e continuamente para se aproximar de Sidnar pelo oeste, passando por cima da Pons Agitans ("Ponte Ninhada") pouco antes de atingir os limites da cidade. Oitenta metros abaixo, o rio Khourx de corredeiras abre caminho por um desfiladeiro largo e rochoso antes de desembocar no Lago Korst.

A Ponte Ninhada é uma sombria estrutura de pedra, mais antiga do que a cidade à qual leva. Placas antigas em escrita élfica comemoram aqueles que caíram para a morte dessas alturas elevadas. Gárgulas carrancudas agacham-se no alto dos portões altos. Algumas pessoas afirmam que essas gárgulas descem de seus poleiros após o pôr do sol, matando qualquer um que ouse cruzar sua ponte à noite. Criminosos condenados são pendurados na ponte em forcas; duas dessas gaiolas agora contêm os restos enrugados dos barões anteriores de Delagia e Sidnar.

Supostamente, a Ponte Ninhada é tudo o que resta da cidadela que existiu aqui na Era dos Segredos. Como todas essas estruturas que datam dessa época, é supostamente cheio de passagens secretas. O destino da cidadela de Wormschild permanece um mistério. Diversas lendas afirmam que ela foi aniquilada por seus rivais ou arrastada para o Reino Cinzento. A maioria dos habitantes lo-



cais, porém, acredita que sua cidadela afundou na terra e que os edifícios da moderna Sidnar são apenas as torres superiores da cidadela destruída.

As ruas de paralelepípedos de Sidnar serpenteiam para cima e para baixo no terreno montanhoso, passando por prédios altos e estreitos de pedra cinza-carvão; a maioria dos edifícios é cercada por pequenos jardins privados. A torre mais alta de Sidnar, a Pináculo Estelar fica no centro da cidade. A torre tem um núcleo maciço, mas rumores insistem que passagens escondidas levam aos silenciosos corredores de Wormschild. Uma escada externa serpenteia até uma plataforma de observação no ápice da torre, oferecendo uma vista impressionante do campo.

Uma guilda local de astrônomos, chamada de Observadores do Presságio, instalou vários telescópios no topo do Pináculo Estelar. Eles se reúnem aqui todas as noites, observando cuidadosamente os céus em busca de presságios. Os Observadores do Presságio estudaram as erráticas leis naturais do firmamento e da terra por décadas e administram o vizinho Collegium Caelestis para promover suas teorias científicas. Os futuros alunos humanos, no entanto, muitas vezes recusam o currículo tipicamente élfico de vinte anos.

Onde ficar em Sidnar

Sidnar possui uma excelente pousada, Precipício Wormschild (quartos de qualidade boa, comida de qualidade comum), uma estrutura de dois andares que se projeta sobre o Khoux. Seus quartos oferecem excelentes vistas da Ponte Ninhada. As refeições são preparadas com habilidade, mas raramente são tão frescas quanto os frutos do mar disponíveis em Delagia.

Sidnar (cidade pequena): Convencional; Tend. N; NC 5; Limite de 800 PO; Ativos 56.000 PO; População 1.400; Mista (elfos 64%, humanos 13%, anões 9%, halflings 6%, gnomos 5%, meio-elfos 2%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Barão Kasen Constantine, humano Ari3; Comandante Chefe Le Echol Pálido, elfo Com6.

Personagens Importantes: Lescion Coração de Carvalho (Observador do Presságio sênior), elfo Esp5 / Mag4; Sentire Helamil Crepúsculo, elfo Clr5 de Ezra.

Karg

Com o fim de outubro, caminhei com dificuldade até as docas de Sidnar e mais uma vez reservei passagem em um barco, retornando a Maykle. Lá, mudei para uma carruagem de aluguel, descendo a Estrada do Rei até o Vale das Lágrimas. Meu condutor estava desconfortavelmente inquieto, mesmo com as escoltas armadas montadas no topo. Felizmente, chegamos ao nosso destino an-

tes de eu ser compelida a estrangular a criança inquieta sentada à minha frente.

Karg é uma cidade antiga e rica situada no coração do Vale das Lágrimas. Ela liga a Estrada do Rei ao Rio Tempe, que flui suavemente ao longo de seu flanco oeste. Os campos eram áridos quando nos aproximamos, mas durante os meses de verão Karg é uma ilha escura de pedra em meio a um mar ondulante de grãos dourados.

A população de Karg é predominantemente humana, mas a cidade tem um toque cosmopolita dificultado apenas por suas antigas e sinistras fortificações. De acordo com a lenda, Karg era um campo de prisioneiros na Era Arcana, e a cidade levou séculos para preencher suas paredes. As paredes foram consideradas um obstáculo na maior parte daquele tempo, mas agora nenhum residente consegue pensar em sua ausência. Agricultores e pastores da região remota invadiram Karg, enchendo suas favelas, e uma mentalidade de cerco se instalou.

Karg é dividido em duas alas, Karg superior e inferior, com o último sentado em uma depressão rasa. Os estilos arquitetônicos são semelhantes em ambas as alas; os primeiros andares são construídos em pedra, com pisos adicionais feitos de madeira. A maioria dos prédios tem dois ou três andares e são compactados, com vielas estreitas.

Karg Superior, no entanto, é o lar das indústrias e das classes altas da cidade. Possui avenidas largas e mercados ao ar livre movimentados. Os viajantes devem observar que os preços de mercado em Karg Superior costumam ser o dobro daqueles comuns em outros lugares. Os celeiros ocupam quarteirões inteiros da cidade: enormes silos onde são armazenados os grãos da região. Os canais próximos são ladeados por uma concha de moinhos e cervejarias, e o cheiro de lúpulo e cevada paira no ar. O palácio ornamentado do Barão Warbois fica ao norte, espiando sobre os telhados pontiagudos da Igreja da Dor dos Mortos do outro lado do canal. Esta catedral, o maior templo remanescente da Ordem Eterna, é famosa por seus murais internos. Retratos inteiros em tons de preto e cinza, os murais mostram as tristezas dos mortos por perderem suas terras para os vivos, um lembrete contínuo do ressentimento do Reino Cinzento. Os anacoretas de Raines também se espalharam por Karg, e os profetas rivais da desgraça estão agora engajados em uma luta feroz pelo domínio. Vários sacerdotes em ambos os lados foram brutalmente atacados.

Karg Inferior, por outro lado, é um pesadelo urbano de ruas estreitas sinuosas, repletas de barrancos para os camponeses da cidade, que devem dividir seu distrito com o marco mais temível de Karg, o Forame Atrum ("Buraco Negro"). Esta cidadela imponente de tijolos pretos é uma prisão e a sede pública da Kargat, embora



seus líderes nunca sejam vistos publicamente. O crime é excessivo aqui e a vida é barata. Tendo examinado vários cadáveres decapitados em seu labirinto de becos, acredito que o distrito serve como um campo de perseguição para os oficiais não naturais da Kargat.

Onde ficar em Karg

As pousadas de Karg são divididas entre suas duas alas. Em Karg Superior, o Velho Moinho (quartos de qualidade boa, comida de qualidade boa) é apenas isso: um moinho de grãos movido a roda d'água que se transformou na pousada mais confortável da cidade. A pousada mói seus próprios grãos, servindo pãezinhos frescos e bolos todas as manhãs. Os quartos Âmbar e Ouro (quartos de qualidade comum, comida de qualidade boa) são amplos e bem equipados, mas saturados com o fedor da fermentação. A pousada compensa com refeições requintadas e a mais ampla seleção de vinhos e licores em Darkon.

Os alojamentos são consideravelmente mais baratos em Karg Inferior, mas o comprador deve ter cuidado. O Hostel do Mercado (quartos de má qualidade, comida de má qualidade) atende a agricultores regionais que transportam suas colheitas para os silos. O vergonhoso Refúgio dos Estranhos (quartos de má qualidade, comida de má qualidade) oferece anonimato, mas muitos hóspedes que dormem aqui nunca chegam ao seu próximo destino.

Karg (cidade pequena): Convencional (Monstruoso); Tend LM (LM); NC 6; Limite de 15.000 PO; Ativos 6.375.000 PO; População 8.500; Misto (humanos 52%, elfos 15%, halflings 13%, anões 11%, gnomos 5%, meio-elfos 2%, outros 2%).

Figuras de Autoridade: Barão Lucien Warbois, humano Ari7; Chefe da Polícia Balen Gerant, meio-elfo Com10; Venrith Chole (oficial da Kargat)

Personagens Importantes: Yako Vormoff (iniciado da Ordem Profana do Túmulo), vassalich humano Nec4; Ansa Metter, humana Clr10 da Ordem Eterna; Vitus, humano Clr5 de Ezra; Bandersnatch (líder da guilda criminosos), halfling Lad11.

Cachoeira de Tempe

Quando meu primeiro mês de volta a Darkon terminou, peguei a balsa para atravessar o Tempe e mais uma vez me enfiei em uma carruagem de aluguel, com meu novo destino de Cachoeira de Tempe, o coração da cultura anã de Darkon. Depois de algumas paradas em pousadas à beira da estrada, o pico árido do Monte Nirka se levantou ante a nós.

Decidi desembarcar no cruzamento que marca a entrada da cidade. As estradas Tempe e Argenteus se encontram aqui, e o local também se tornou o acampamento base para os trabalhadores que restauram a estrada dos Strigos. Depois de me simpatizar pelos escavadores de valas locais, logo me apresentei a Myar Hiregaard, um descendente de uma das linhagens nobres de Nova Vaasa. Como o primeiro emissário oficial de Nova Vaasa em Darkon, Hiregaard também era um recém-chegado e estava obviamente oprimido pelo grande número de não-humanos ao seu redor. Hiregaard é um burocrata inofensivo, bem intencionado mas obviamente inexperiente como um diplomata.

Cachoeira de Tempe é um assentamento de mineração acidentado com vista para a espetacular cascata de mesmo nome. A neblina e o rugido dessas cachoeiras podem ser transportados até a metade da cidade. Arco-íris glorioso cruza a névoa em dias ensolarados, mas quando o céu fica cinza, os arco-íris são substituídos por formas espectrais e retorcidas que se acredita serem os espíritos de anões mortos nas minas. Cachoeira de Tempe também serve como porta de entrada para os complexos anões reclusos escondidos no alto do Monte. As encostas norte de Nirka e os solitários campos de mineração nas profundezas das Serra do Infortúnio.

O tráfego do rio pode acessar Cachoeira de Tempe através das docas na extremidade norte da cidade, mas a abordagem principal é um par de pontes suspensas mágicas que passam pelo spray da água. Cada ponte é larga e robusta o suficiente para suportar os vagões mais pesados, e o tráfego em cada ponte é unilateral. Aquedutos, tanto elevados como subterrâneos, canalizam a água das Cataratas, abastecendo todas as casas com água corrente e fresca. Com as minas, as rodas d'água ao longo dos aquedutos subterrâneos acionam grandes máquinas usadas para esmagar o minério e, em seguida, descarregar os resíduos pelos tubos de drenagem.

Cachoeira de Tempe está situada na beira de enormes penhascos divididos em quatro camadas largas. Embora vários edifícios de pedra atarracada se alinhem na borda de cada nível, esses são principalmente as casas e negócios da pequena população não anã da cidade. A cidade na verdade se enterra diretamente nos penhascos, com os anões vivendo em grandes complexos sem janelas com suas famílias extensas. Mais nas profundezas da terra, essas casas dão lugar a cofres dos mortos e extensas minas. Entre o agitado rio Tempe Menor e os penhascos, a cidade não precisa de fortificações.

Armazéns e casas de camponeses estão agrupados na camada inferior, mais perto do rio poluído. O segundo nível comercial inclui as entradas primárias da mina, mercados e dois mercados locais. A enrugada Geraldine



Enrich, uma mulher humana que adotou totalmente a cultura anã, opera o Empório de Gemas de Geraldine. Sua loja bem guardada vende estatuetas esculpidas em pedras preciosas produzidas nas minas. Além disso, uma fonte ornamentada e um parque de estátuas ficam no centro do nível comercial, chamado Lamento de Bobo, não pelo talentoso arquiteto da fonte, mas por um mineiro anão que a usou para se afogar em seu remorso por negligenciar sua família.

O terceiro nível é o bairro residencial para as classes altas. Por último, a camada governamental abriga o palácio semelhante a uma tumba do Barão Gunderin e seu clã. O barão teve a gentileza de me presentear com uma bela adaga que ele mesmo havia feito. A camada superior também abriga o Abóbada Ancestral, um templo dedicado aos deuses anões.

Onde ficar em Cachoeira de Tempe

A maioria dos visitantes de Cachoeira de Tempe fica hospedada em casas de anões, mas os viajantes sem conexões devem recorrer à Ladeira Trovejante (quartos de qualidade boa, comida de qualidade comum). Esculpida na face do penhasco, a pousada realmente se curva atrás das Cataratas de Tempe, com janelas de vidro grosso olhando para o dilúvio. O barulho constante das cataratas pode ser uma distração no início, mas faz maravilhas para embalar os hóspedes para dormir à noite.

Cachoeiras do Tempe (cidade grande): Convencionais; Tend. N; NC 7; Limite de 3.000 PO; Ativos 375.000 PO; População 2.500; Mista (anões 70%, gnomos 12%, humanos 8%, halflings 6%, elfos 3%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Barão Oskari Gunderin, anão Esp5 / Ari4; Chefe de polícia Pekka Konunn, anão Esp4 / Com3.

Personagens Importantes: Myar Hiregaard (embaixador de Nova Vaasa), humano Ari2; Mãe do Clã Kyllikki Seppanin, anã Clr7; Geraldine Enrich, humana Esp12.

Mayvín

Depois de uma rápida inspeção nas terras áridas de Arak, voltei a Cachoeira de Tempe e segui o fluxo de carroças carregadas de minério pela Estrada Argenteus até Mayvín. Minha visita foi breve, mas agradável, pois cheguei bem a tempo para a celebração local do Festival dos Mortos.

Quando Azalin chegou ao poder pela primeira vez, Mayvín não era nada mais do que um campo de mineração de ouro e prata habitado por apenas cinco famílias de gnomos. As velhas minas logo se esauriram, mas alimentado pelo fluxo de comércio entre Cachoeira de Tempe e Corvia, Mayvín cresceu e se tornou o centro da cultura gnomo em Darkon.

Mayvín fica em uma curva do rio Corvus. O Corvus desce pelos contrafortes escarpados como corredeiras espumosas, mas se acalma ao torcer para o norte, permitindo tráfego leve no rio. A Estrada Argenteus se aproxima do leste, passando por vários depósitos de armazenamento no caminho para a cidade. Esses armazéns fortificados mantêm carregamentos de minério, ouro e pedras preciosas a caminho de Corvia e são fortemente vigiados. A Estrada Corvus se estende ao norte do coração de Mayvín, cruzando uma ponte de madeira resistente ao deixar a cidade. Os pescadores muitas vezes podem ser vistos nesta ponte durante os meses mais quentes, testando dispositivos de pesca experimentais.

Uma segunda ponte de pedra está em construção. O trabalho havia acabado de ser interrompido para o inverno quando eu cheguei, mas o projeto deve ser concluído nesta época do ano que vem. A ponte ligará o centro de Mayvín ao campo de trabalho que estabelece a Estrada Transumbra.

Mayvín apresenta um estilo arquitetônico excêntrico e eclético — ou a falta de um, conforme o caso. Os gnomos locais amam a experimentação e quase todos os edifícios em exibição representam um teste de recursos novos e incomuns. Qualquer edifício pode incluir cúpulas geodésicas, arcadas esculpidas, beirais fortemente angulares, janelas de formas ou proporções estranhas ou vitrais elaborados. O povo local também gosta de portas e passagens escondidas caprichosamente. Claro, o mero fato de que a maioria dos edifícios são construídos para acomodar gnomos e ocupantes humanos é surreal o suficiente por si só.

A principal reivindicação de fama de Mayvín é o Salão das Patentes, onde os inventores vêm para registrar suas invenções. Para registrar um novo dispositivo, o inventor deve fornecer um modelo em escala de trabalho, que então entra em exibição permanente. Uma vez que uma invenção é aceita e um certificado de patente emitido, o criador é tecnicamente concedido o direito exclusivo de comercializar a invenção por 20 anos. No entanto, essa lei não é bem aplicada em terras além do controle da Baronesa Narglin, então a maioria dos inventores busca patentes apenas por uma questão de orgulho pessoal.

Muitas das invenções em exibição são dispositivos de mineração em miniatura, como trituradores e altos-fornos que agora são usados regularmente em Cachoeira de



Tempe. Muitas invenções, no entanto, são dispositivos mecânicos de “economia de trabalho”, como venezianas que se fecham sozinhas à noite ou berços de bebê que balançam com força. Apesar da proliferação desses dispositivos mecânicos em todo Mayvin, os locais parecem tão atormentados quanto os camponeses em qualquer outro lugar. Por último, alguns desses dispositivos são verdadeiramente bizarros, sugerindo o funcionamento de mentes enfermas. Alguns modelos têm o hábito perturbador de funcionar mal no pior momento possível, como se estivessem realmente esperando que as vítimas entrem em seu caminho.

Mayvin também é famosa por sua Torre do Relógio, uma torre de madeira ornamentada que se eleva acima do centro da cidade. Alimentada por um conduíte subterrâneo, a Torre do Relógio é totalmente autônoma. Dançarinos automatizados surgem para dobrar a hora, mas nos últimos anos a Torre do Relógio desenvolveu peculiaridades que os gnomos ainda lutam para consertar. O grande relógio às vezes se recusa a soar, e várias das figuras dançantes desaparecem em manchas vermelhas. A maioria dos moradores acredita que a torre foi simplesmente vandalizada, mas alguns insistem que as figuras foram embora por conta própria.

Onde ficar em Mayvin

A maioria dos visitantes de Mayvin fica no Dormitório do Registrante (quartos de qualidade comum, comida de má qualidade). Embora o Dormitório seja aberto a todos os hóspedes, ele atende principalmente aos inventores gnomos com negócios no Salão das Patentes. Várias inovações excêntricas foram instaladas nos quartos. Os hóspedes podem usar tubos de fala para entrar em contato com a equipe e, por sua vez, a equipe pode ativar campainhas de alarme extremamente fortes para garantir que os convidados cheguem a tempo para suas apresentações.

Mayvin (cidade pequena): Convencional; Tend. N; NC 7; Limite de 800 PO; Ativos 60.000 PO; População 1.500; Mista (gnomos 54%, anões 32%, humanos 10%, halflings 2%, outros 2%).

Figuras de Autoridade: Baronesa Roodyl Narglin, gnoma Ari5 / Esp4; Chefe de polícia Mimis Glockle, gnomo Esp5.

Personagens Importantes: Stमितos Flacken (inventor), gnomo Esp7; o Toller dos Doze, golem mecânico assombrado.

Corvia

Conforme as temperaturas começaram a cair, virei para o norte e logo cheguei à formação natural mais deslumbrante de Darkon, as torres de Corvia. Segundo a lenda, Corvia era um pico vulcânico extinto no Reino

Cinzeno. Quando a vida tomou conta da terra, Corvia não recebeu o suficiente para acender sua centelha vital, como os mortos-vivos. A “carne” da montanha se desfez, deixando apenas seus ossos: imensos pilares de pedra negra vítrea. Essas torres meditativas variam em altura de alguns metros nas extremidades a mais de 60 metros no coração de Corvia.

Os primeiros colonos anões na Era dos Segredos escavaram as torres para criar complexos habitacionais, armazéns, oficinas – uma cidade inteira que se estende até o céu. Pontes de pedra espessas construídas entre muitos dos pilares mais altos conectam níveis bem acima do solo e atuam como suportes de sustentação. Cada torre é individualmente bem organizada, mas encontrar o caminho no nível do solo pode ser um pesadelo. Em vez de uma rede organizada de ruas, Corvia tem apenas espaços abertos sinuosos e arredondados. Perder o caminho é tão comum que muitas das crianças da cidade cobram taxas extras atuando como guias. Os ouriços podem ser bastante incômodos para viajantes de aparência abastada que realmente sabem se locomover.

Corvia é uma cidade de artesãos e construtores. Matérias-primas são enviadas de Cachoeira de Tempe para cá para serem transformadas em joias, louças, armas e armaduras e todo tipo de bugigangas. Essas mercadorias são então enviadas para toda Darkon e além. Naturalmente, a perda das rotas comerciais de Il Aluk interrompeu o comércio consideravelmente. O Barão Mustanen aguarda ansiosamente a conclusão da Estrada Transumbra e financiou grande parte de sua construção com seus próprios cofres.

Um dos pilares mais altos, a Torre Baronial, fica no coração da cidade ao longo da sinuosa Estrada Corvus. Reservado para uso do Estado, ele abriga os aposentos palacianos do Barão Mustanen, os cofres do tesouro e a casa da moeda em que a moeda de Darkon é prensada. A Guarda Baronial de Corvia é rivalizada apenas pela presença militar em Nartok.

Os tremores de terra ocasionais desde o Réquiem desestabilizaram vários dos pilares. Essas torres estão em ameaça iminente de colapso, mas são tão grandes que os engenheiros locais ainda estão determinando como poderiam ser demolidas com segurança. Os residentes foram forçados a evacuar, levando a uma superlotação miserável nos pilares restantes. Embora os Corvianos estejam escavando novas instalações e construindo dependências relativamente minúsculas, o problema levará um tempo considerável para ser resolvido. Por enquanto, os pilares condenados estão selados e cercados por enormes suportes. O boato sugere que os criminosos e a Kargat secretamente reivindicaram essas torres abandonadas para si.





A Torre do Assobio é um marco local sinistro. A torre provou ser porosa demais para escavação e por isso foi deixada intacta. Quando os ventos sopram em Corvia, as falhas e formações naturais da Torre emitem um uivo lamentoso e sibilante. De acordo com a lenda, sempre que a Torre de Assobio canta seu canto fúnebre, alguém está fadado a morrer. A Torre assobiava com frequência crescente durante os Anos Ocultos, culminando no verão de 755 CB, quando supostamente “soltou um uivo contínuo durante as semanas em que os Cavaleiros vagavam pela terra.

Onde ficar em Corvia

Corvia possui duas pousadas de destaque, ambas construídas ao pé das grandes torres da cidade. A Amante de Prata (quartos de qualidade comum, comida de boa qualidade) é preferida por membros da guilda que enviam mercadorias valiosas para dentro e fora da cidade, pois é bem guardada e possui cofres privados para uso dos hóspedes. A pousada leva o nome de uma estátua em tamanho natural de uma sensual mulher anã fundida em prata maciça que fica logo após sua entrada. Os viajantes que buscam menos atenção gravitam em torno do Coração de Obsidiana (quartos de qualidade comum, comida de qualidade comum). A pousada atende ainda mais fortemente a sua clientela anã. Convidados de outras raças muitas vezes se sentem sepultados.

Corvia (cidade grande): Convencional (Monstruoso); Tend LM (NM); NC 7; Limite de 3.000 PO; Ativos 660.000 PO; População 4.400; Mista (anões 75%, gnomos 12%, humanos 8%, meio-elfos 4%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Barão Urjo Mustanen, anão Arió; Chefe de Polícia Rikkard Jardehr, anão Com5 / Esp3; Capitão Braz Dello, humano Com10; Beryl Silvertress (Oficial da Kargat).

Personagens Importantes: Paeivi Mustanen (Mãe do Clã), anã Clr7; Jilan Olsiscus (conselheiro baronial), humano Mag8; Ampicks Halstiq (banqueiro), gnomo Esp12.

Viaki

Continuando para o norte até os Lagoeiros, finalmente fiz meu caminho até a comunidade de Viaki, nas estradas costeiras. Apesar de seu tamanho, Viaki mantém uma aparência distintamente rural, levando algumas pessoas a chamarem “a aldeia que nunca acaba”. A população está dispersa por vários quilômetros, agrupando suas humildes cabanas de madeira e chalés ao redor de cada aglomerado disponível de pastagens aráveis. Uma

rede de estradas de terra, passarelas baixas de madeira e cursos d'água estagnados conecta a comunidade.

Os residentes de Viaki são predominantemente humanos e extremamente pobres. Eles se sustentam através de armadilhas limitadas e agricultura ou trabalho em ofícios simples: corte e secagem de turfa para combustível e tecendo esteiras de junco e cestos elaborados. Apesar de seus poucos recursos, no entanto, o idoso Barão Slean e os líderes das guildas comerciais locais têm se mostrado desesperadamente criativos em suas tentativas de atrair fontes adicionais de receita, muitas vezes com o conselho de uma parteira local e curandeiro de ervas chamado Glennis McFadden.

No coração de Viaki, onde a Estrada Neblus se separa da Estrada do Rei, os anciãos de Viaki construíram uma série de “casas de diversões” projetadas para atrair visitantes ricos a passarem mais tempo em sua cidade. Os mais populares desses divertimentos são um carrossel movido a mão e o Museu dos Grotescos, que exhibe espécimes em conserva de criaturas estranhas encontradas nos pântanos próximos. Uma trupe de menestréis local, o Coro de Turfeiros, realiza uma animada folia em seu próprio teatro todas as noites ao anoitecer.

O mais intrigante para mim, porém, era uma pequena casa de chá onde mulheres locais posam como Vistani para ler o futuro de clientes crédulos. Moradores afirmam que um desses falsos adivinhos ofendeu uma Vistana que passava, que a amaldiçoou por sua arrogância. A mulher agora é uma louca que está sentada sozinha em uma sala dos fundos da casa de chá. Agora anunciada como a Vidente Perdida, ela só pensa em prever a morte de qualquer pessoa que encontrar. Suas profecias são aparentemente e assustadoramente precisas. Bah. Sentindo-me morbidamente curiosa, paguei meu cobre, mas a mulher apenas olhou boquiaberta para mim com um olhar interrogativo. Cartomante, de fato.

Uma corrente de medo é palpável aqui. Os habitantes não naturais dos pântanos invadem a cidade; os assassinatos estão aumentando, assim como a taxa de nascimento de Calibans. Esses eventos parecem desconexos a princípio, mas suspeito que haja uma força motriz por trás deles. Os moradores afirmam que seus problemas começaram há 12 anos, quando um bando de bruxas verdes assassinas foi descoberto morando perto do Lago Stagnus, mas eles insistem que as duas bruxas foram destruídas. O instigador permanece desconhecido — puramente malévolo demais para ser a Kargat, e motivado demais para ser simplesmente o resultado da trama distorcida da vida.



Onde ficar em Viaki

Viaki hospeda uma série de pousadas em ruínas. A Língua da Manticore (quarto de qualidade comum, comida de má qualidade) tem o melhor preço; é pelo menos relativamente seco e limpo, e sua sala comum é animada pelo espécime empalhado de uma serpente alarmantemente grande que foi morta ali perto alguns anos atrás. O resto das ofertas de Viaki, a Capa de Musgo, o Pé de Sapo e a Pousada das Águas Claras (quartos de má qualidade, comida de má qualidade), são todos casebres com chão de terra.

Viaki (cidade pequena): Convencional; Tend. N; NC 5; Limite de 15.000 PO; Ativos 6.675.000 PO; População 8.900; Mista (humanos 76%, halflings 10%, elfos 6%, anões 3%, gnomos 2%, meio-elfos 1%, calibans 1%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Barão Mulciber Slean, humano Ari7; Chefe de polícia Jinny Cingulo, humana Com12.

Personagens Importantes: A Vidente Perdida (Perdido), humana Pleb1; Glennis McFadden (parteira), bruxa verde Adp6.

Neblus

Sacudindo o limo dos Lagoeiros das minhas botas, em seguida eu viajei pela Estrada Nebula, rumando para o leste de volta para Terra das Brumas. Passei o final do mês na cidade élfica de Neblus, chegando à minha pousada pouco antes das primeiras neves do inverno começarem a cair.

Neblus é a comunidade élfica mais cosmopolita de Darkon, seus habitantes acostumados a ver novos rostos. A maioria dos residentes humanos aqui adotou as armadilhas da cultura élfica e até afirmam possuir sangue élfico. Embora muitos rostos locais tenham traços levemente élficos, acredito que essas afirmações sejam exageradas.

Neblus fica nas cabeceiras do rio Neatron, circundado por uma vasta faixa de frágil terra para cultivo. A fronteira nebulosa em constante mudança fica logo ao norte, e a cidade está continuamente envolta em névoa e escuridão.

O estilo arquitetônico da cidade exibe uma qualidade distintamente macabra — até mesmo blasfema. As ruas são pavimentadas com lápides quebradas e querubins, caveiras maliciosas e inscrições élficas espiam das paredes de mármore dos edifícios. De acordo com a len-



da, Neblus fica no local de um antigo cemitério que data do Reino Cinzento. Quando Darkon se formou, os habitantes originais saquearam a Necrópoles para criar suas casas. Os habitantes locais explicam esta ação de forma bastante simples: “Ao manter os mortos sob os pés, impedimos que se levantem para reivindicar nossa cidade.”

Esta é uma cidade tranquila, onde estranhos preferem passar uns pelos outros nas ruas sem ao menos um aceno de saudação. Alguns estudiosos do ocultismo acreditam que a Fronteira Nebulosa é na verdade uma manifestação do Plano Etéreo — o próprio Reino Cinzento. Assim, afirmam os locais, quando as Brumas passam sobre Neblus, os reinos dos vivos e dos mortos podem se fundir: os mortos podem andar entre os vivos e os vivos podem se perder no mundo espiritual. Observadores de Fantasmas não são incomuns.

Lar de muitos filósofos e estudiosos (teológicos e metafísicos) que vêm aqui para refletir sobre a vida após a morte, Neblus permanece, não surpreendentemente, uma fortaleza da Ordem Eterna. O templo abobadado da Ordem, o Santuário dos Espíritos, fica logo a leste da cidade. Seus vitrais foram manchados de um preto esfumaçado quando a onda de energia do Dispositivo do Juízo Final passou por eles. Moradores afirmam que os riscos mais claros no vidro são fantasmas que zelam pelos serviços da Ordem para garantir que sejam devidamente honrados.

Os viajantes devem tomar cuidado com um elfo local chamado Trillen Andarilho das Brumas. O homem está obcecado em explorar as ruínas élficas que dizem estar nas profundezas da Fronteira Nebulosa e recruta recém-chegados aventureiros em suas expedições várias vezes por ano. Trillen sempre volta sozinho.

Onde ficar em Neblus

Os visitantes de Neblus têm pouca escolha a não ser ficar na Canção do Sonho (quartos de qualidade comum, comida de qualidade comum). Embora a comida da pousada seja útil e os quartos limpos e aconchegantes, ela combina com a decoração mórbida da cidade. Ficar na Canção do Sonho não é diferente de dormir em um grande mausoléu.

Neblus (cidade grande): Convencional ; Tend. LM; NC 5; Limite de 3.000 PO; Ativos 435.000 PO; População 2.700; Mista (elfos 53%, humanos 34%, elfos 6%, halfings 5%, gnomos 1%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Barão Iomar Sombra Longa, elfo Ari4 / Mag4; Chefe de polícia Adrian Qualth, humano Com7.

Personagens Importantes: Corbin Eblandor, meio-elfo Clr9 da Ordem Eterna; Trillen Andarilho das Brumas (explorador), elfo fantasma de 3º grau Esp8.

Il Aluk (Necrópoles)

Ao regressar de Neblus, voltei ao objeto de meus estudos durante os Anos Ocultos. Minhas descobertas sobre a Cidade dos Caídos estão incluídas em meu próximo relatório.

Baía de Martira

Com o inverno agora se estabelecendo em toda a terra, rastejei para longe da Cidade dos Caídos e continuei a pé até a Costa Pontilhada.

Os residentes de Baía de Martira sempre tiveram a reputação de sua grande — às vezes exagerada — ambição. Quando Azalin ascendeu ao poder, Baía de Martira era apenas uma humilde vila de pescadores, mas agora cresceu e se tornou a maior e mais cosmopolita cidade sobrevivente de Darkon.

A Baronesa Reldkasen governa atualmente a Baía Martira. Ela assumiu a posição de seu marido há nove anos, após expor a corrupção de sua parte a Azalin Rex. Ela é uma governante eficiente que rotineiramente se encontra com os chefes das três guildas mais poderosas da cidade para definir a política econômica. Alguns estrangeiros veem essa política como uma fraqueza da parte dela, mas suas tentativas de contornar os impostos da cidade pagando subornos às guildas geralmente terminam em prisão.

Baía de Martira é uma extensão desajeitada de ruas de paralelepípedos e edifícios estreitos de tijolo ou madeira, com apenas alguns marcos locais erguendo-se acima de dois andares. A cidade não tem ameias, mas é dividida em distritos econômicos distintos. A Estrada Martira divide os Distritos Leste e Sul no seu ingresso na cidade. O Distrito Leste contém as mansões muradas da elite da cidade e o Clube Cosmópolis, um clube de cavalheiros exclusivo muito procurado pelos aristocratas e líderes de corporações da cidade. A Polícia Municipal repetidamente invadiu o Clube Cosmópolis sob suspeitas de prostituição e vícios semelhantes, mas sempre sai de mãos vazias. O Distrito Sul é o lar da classe média mercantil e dos famosos estaleiros de Baía de Martira.

A Praça do Governo fica no coração da cidade, rodeada pelo palácio do governo e o Templo do Equilíbrio Eterno, fonte da Fé do Supervisor. Esta religião é tão amada que nem a Ordem Eterna nem a Igreja de Ezra jamais estabeleceram seguidores dignos de nota aqui.

O Bairro das Guildas contém as oficinas e trabalhos artesanais da cidade, incluindo uma biblioteca musical mantida pela Guilda do Bardo, embora este lugar seja há muito suspeito como uma fachada para a corporação do crime altamente organizado da cidade. O movimentado no Bairro Mercante apresenta um enorme bazar ao ar livre e lojas que vendem mercadorias de todo o Núcleo.



As docas da Beira Mar estendem-se ao longo da baía e estão repletas de tabernas e albergues que atendem à população transitória da cidade.

Em contraste, o Distrito Norte parece deserto. É o lar de armazéns seguros e fábricas têxteis. Em grande parte composta por crianças aprendizes, as fábricas têxteis produzem tecidos e tapeçarias finas. Stephen Dyreth, líder da Guilda do Tecelão, é amplamente invejado por suas fábricas altamente lucrativas — mas bem guardadas.

*Assassinar e animar seus aprendizes
reduz muito seu custo, sem dúvida.*

Por último, o Distrito Oeste é uma favela miserável. A única fonte de esperança aqui é a Casa Obis, um orfanato administrado pelo clero do Supervisor. Felizmente para os oprimidos, a recente perda da amada Testemunha Tavelia não prejudicou as muitas instituições de caridade da igreja.

Onde ficar em Baía da Martira

Inúmeras pousadas e albergues atendem aos transitórios de Baía de Martira, embora poucos sejam dignas de nota. Retiro da Viúva, Lamento da Sereia, e Velas Vermelhas (todas com quartos de baixa qualidade, comida de qualidade ruim) são os mais populares do decadente, pousadas intercambiáveis na Beira Mar. Os hóspedes podem viver e morrer aqui com perfeito anonimato. No Bairro Mercante, o Bocejar do Eddy (quartos de qualidade comum, comida de qualidade comum) também atende principalmente a marinheiros, mas tem uma reputação muito superior. Uma placa de madeira na taverna lista os navios perdidos nas águas traiçoeiras da Costa Pontilhada nas últimas décadas. Um capitão de navio aposentado fundou o homônimo Capitão Marlbot (quartos de boa qualidade, comida de boa qualidade) há quatro décadas. Atendendo aos viajantes mais ricos, seus quartos espaçosos são decorados com bugigangas supostamente coletadas durante as viagens de Marlbot, e os cozinheiros servem frutos do mar frescos todas as noites.

Baía de Martira (cidade pequena): Convencional (Monstruoso); Tend. LN (LM); NC 8; Limite de 15.000 PO; Ativos 7.800.000 PO; População 10.400; Mista (humanos 60%, halflings 15%, elfos 12%, gnomos 6%, anões 4%, outros 3%).

Figuras de Autoridade: Baronesa Karimana Reldkasen, Humana Ari4 / Mag3; Chefe de polícia Liem Osgul, humano Com7; Mestre da Guarda do Porto Hoelgar Arnutsson, humano Brb8; Lady Kazandra

Personagens Importantes: Alto Clérigo Derakoth (Perdido), humano Pleb4; Stefan Dyreth, humano Nec10; Styrix, bruxa noturna; Damon Skragg (capitão do Bountiful), lorde carníçal humano Gue6.

Castelo Avernus

Enquanto ainda compilava minhas anotações sobre Baía de Martira, recebi um visitante inesperado, um cocheiro de excelente qualidade que respeitosamente, mas com serenidade, me presenteou com uma grande caixa de madeira e um envelope lacrado com o olho de fogo. Fui convidado para o baile de máscaras de inverno de Azalin Rex, “em reconhecimento às contínuas realizações acadêmicas”.

A caixa continha um traje para eu usar caso eu aceitasse: um preto cintilante, versão bizarra de minha capa de viagem, chapéu e sobretudo de viagem, combinados com uma máscara prateada parecida com uma caveira. Meu patrono pode ficar satisfeito em saber que achei o gesto bastante divertido. Naturalmente, aceitei o convite; chegou muito atrasado.

O criado me levou até sua carruagem — muito mais confortável do que qualquer outra em que fui forçada a confiar até agora. Pelos próximos dias, nós rolamos ao longo de estradas rurais e trilhas arborizadas até o coração da Floresta das Sombras e o coração do poder de Azalin.

Avernus é uma enorme coleção de torres que se erguem de uma ampla clareira na floresta. Dá a impressão de solidez vigorosa, ao mesmo tempo em que se eleva e se agacha. Avernus surge em grande escala na imaginação popular. Diz-se que todos os tipos de propriedades sobrenaturais vazam pelas paredes grossas das imensas energias mágicas contidas dentro delas. Muitos darkoneses até afirmam que Avernus é a tampa de um poço do mal ou, em termos mais educados, que é o portal para o Reino Cinzento ou para um plano de tormento sobrenatural. Guardas do Medo (dread guards) — armaduras vazias e magicamente animadas — patrulham as paredes do pátio com a precisão de um relógio que deixaram sulcos na pedra. Bem acima, eu podia ver o gancho pendurado da infame Torre Suspensa, onde condenados presos são deixados para morrer.



O baile de máscaras em si foi realizado em uma vasta galeria de dois andares na base das torres centrais, o andar superior apoiado por um par de imensos pilares de pedra, mas conforme a noite avançava, notei muitos convidados se acomodando em ambiente menores e mais íntimos. Uma vez anunciada, fui deixada por minha própria conta, e não vim para me misturar com os aristocratas fantasiados e notáveis que enxameavam ao meu redor. Eu sabia o suficiente para evitar o vinho e, portanto, mantive a cabeça limpa enquanto observava o processo degradar. Notei várias outras figuras mascaradas que também mantiveram a compostura; Não posso dizer se eram convidados incomumente sagazes ou monitores da Kargat.

O próprio Azalin não se dignou a aparecer, permanecendo na sala do trono. Seus servos admitiam os petiçãoários um de cada vez durante a noite, mas se recusaram a acrescentar meu nome à lista, alegando que eu tinha pouca prioridade. Ódio! Depois de algumas horas desse absurdo, e sabendo que uma busca clandestina do castelo provavelmente não terminaria bem para mim, não agüentei mais e corri para minha carruagem que esperava. Meu patrono deve estar ciente de que, na época, eu estava bastante preparado para abandonar totalmente este projeto. Mesmo assim, passei a entender a posição do meu patrono.

Devo observar que as paredes da galeria estavam decoradas com dezenas de retratos. Embora as semelhanças raramente fossem perfeitas, fiquei bastante surpreso ao reconhecer os rostos de Strahd von Zarovich, Hazlik e até mesmo Harkon Lukas. Pelas modas, deduzo que esses retratos são todos de décadas atrás, mas meu patrono obviamente já conhece as identidades dos temíveis senhores do Núcleo. Assim, volto ao meu dilema original: o que exatamente meu patrono busca nesta pesquisa?

Nartok

Depois de sair de Avernus, eu segui meu caminho através da Floresta das Sombras, finalmente chegando à cidade de Nartok faltando apenas alguns dias para a Noite Mais Escura. Nartok é o guardião do reino contra a agressão falkovniana e costuma ser chamada de “Fortaleza Darkon”.

Nartok fica na Estrada do Rei, uma pequena área de terra arada se separando da Floresta das Sombras. A cidade faz fronteira a oeste e ao sul com o Riacho Cruentus, um afluente menor do Vuchar. O riacho é muito raso e rochoso para permitir grandes embarcações fluviais, no entanto, uma estrada lateral desce até Malanuv, um vilarejo satélite nas margens do Vuchar, algumas milhas a sudoeste. Esta aldeia serve principalmente como

o ponto final de transferência de Darkon para o tráfego no Vuchar.

A cidade se espalhou gradualmente a partir da antiga Fortaleza de Nartok, que se eleva acima da cidade em uma rocha. Na Idade Arcana, Nartok era uma torre solitária ocupada pelo Mago Noturno. Até hoje, as seções mais antigas do castelo estão supostamente repletas de túneis secretos que levam às criações misteriosas do Mago Noturno. Depois que seu mestre caiu, cerca de quatro séculos atrás, os madeireiros lentamente se reuniram na base da torre. Com o tempo, o forte Nartok foi expandido em um castelo completo, e Nartok cresceu para cobrir o distrito agora conhecido como Cidade Velha. Os habitantes da Cidade Velha vêm das famílias fundadoras de Nartok e, como tal, são ricos e elitistas. Apesar de uma extensa presença militar, a Cidade Velha conseguiu promover uma atmosfera sofisticada, oferecendo internatos, teatros e casas geminadas bem equipadas.

Após a primeira invasão falkovniana da Campanha do Homem Morto, os pais em pânico ordenaram que grossas muralhas de pedra fossem construídas ao redor de sua cidade. O projeto atraiu um influxo de artesãos e trabalhadores, muitos não humanos, de todo o reino. Nartok, portanto, se expandiu além de suas defesas, mesmo quando essas mesmas paredes foram construídas.

Os distritos de Nartok fora das muralhas são chamados coletivamente de Cidade Nova. Repleto de serrarias e oficinas de carpintaria, o Bairro da Madeireira abriga a extensa indústria madeireira de Nartok. O resto da Cidade Nova é dividido entre vários “bairros étnicos”. Esses bairros residentes apresentam estilos arquitetônicos que lembram os longínquos de Darkon. Os anões locais comemoraram as vitórias de Darkon na Campanha do Homem Morto com arcos monumentais nas entradas da cidade e nos principais cruzamentos.

Um templo abandonado da Ordem Eterna fica na periferia da cidade. As evidências indicam que este foi o “local de nascimento” da Morte sete anos atrás; o edifício permanece espiritualmente maculado até hoje, e é evitado pelos clérigos de outras religiões.

O ex-barão de Nartok, Eduard Curwen, morreu na Marcha da Perdição. Sem nenhuma baixa no campo de batalha, ele foi morto por seus próprios homens enquanto observava a batalha do topo das torres da fortaleza. Supostamente, Curwen acreditava que Darkon estava condenado ao colapso na anarquia e, portanto, conspirou com Vlad Drakov para garantir uma vitória falkovniana. Como recompensa, Curwen teria continuado a governar Nartok como governador de Drakov. O atual barão, Burkhart Volker, era capitão da guarda de





Curwen e reivindicou o barão após matar Curwen sem herdeiro. Volker mantém seu título, então Azalin deve considerar o arranjo adequado.

Onde ficar em Nartok

A Cidade Velha abriga a melhor pousada de Nartok, a Veteranos de Armas (quartos de boa qualidade, comida de boa qualidade). Os quartos são pequenos, mas acolhedores e silenciosos. Passei uma noite na sala de exibição, onde os proprietários montaram sua coleção crescente de armas e armaduras exóticas, incluindo uma armadura de Garra Falkovniana maltratada e uma notável lóriga segmentada de Rokushima Táiyo. A Virada de Temporada (quartos de má qualidade, comida de qualidade comum) está no coração do distrito estudantil. A comida é sem graça e os quartos apertados, mas a choperia fica lotada na maioria das noites com alunos envolvidos em debates animados, embora ingênuos. Aqueles que ficam fora das muralhas da cidade devem procurar o Pólo do Corvo (quartos de qualidade comum, comida de qualidade comum), que atende ao máximo os não-humanos da região. As paredes são decoradas com esboços razoavelmente precisos de marcos históricos de toda Darkon. Por último, os camponeses da região que trazem seus produtos ao mercado contam com o acessível Pousada Tala de Cedro (quartos de baixa qualidade, comida de baixa qualidade).

Nartok (cidade pequena): Convencional; Tend. LM; NC 8; Limite de 15.000 PO; Ativos 5.625.000 PO; População 7.500; Mista (humanos 66%, elfos 12%, anões 11%, halflings 8%, gnomos 2%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Barão Burkhardt Volker, humano Ari6 / Fet3; Chefe de polícia Turner Miktis, humano Com10; Sinclair Poorgate (capitão da guarda), humano Com13.

Personagens Importantes: Testemunha Carie, humana Esp9; Zorian (alquimista), humano Mag8.

Rivalis

Com apenas alguns dias restantes no ano, eu marchei para o norte de Nartok e finalmente cheguei ao meu destino final, a bucólica cidade de Rivalis.

Rivalis ocupa uma planície gramada ao norte de Lago Plácido. A Floresta das Sombras se estende ao sudeste, e quilômetros de terra firme se estendem ao norte. Rivalis se originou como uma coleção dispersa de fazendas de ovelhas e cabras, com o excelente pasto superando o desejo natural de viajar dos colonos halfling. Depois que Lamórdia apareceu em 683 CB, no entanto, a comunidade cresceu aos trancos e barrancos em sua posição como a porta de entrada dos lamordianos para Darkon.

A grande maioria dos residentes de Rivalis são halflings e, portanto, a cidade reflete seus gostos, com a maioria das ruas arborizadas cercadas por chalés acolhedores e arredondados. Um viajante a cavalo pode ver facilmente a maioria dos telhados da cidade. As casas halfling mais extensas geralmente incluem uma porta um pouco maior e uma parte rebaixada do chão para acomodar as visitas de seus vizinhos mais altos. Uma série de cabanas rústicas espalhadas pela cidade acolhem os habitantes locais maiores, com muitas mansões elegantes situadas na periferia.

Quase todas as casas e empresas têm seu próprio jardim de flores. Embora Rivalis fosse uma mistura sombria de marrons e cinzas no meio do inverno, a cidade explode com cores vibrantes na primavera e no verão. Os rivalinos levam seus jardins muito a sério, com muitos jardineiros amadores tentando criar novas variedades de flores. Na verdade, disseram-me que o Barão Pê de Vento e sua família consideram os bulbos de orquídea em particular como valendo seu peso em ouro.

Apropriadamente, o mais notável marco de Rivalis é uma estufa gigantesca chamado de Jardim Cristal, onde o público pode ver as plantas raras e exóticas ao longo do ano por alguns cobres. A estufa palaciana é cercada por um extenso jardim de rosas, que o público pode visitar gratuitamente. Os jardins não passavam de colmo espinhoso durante a minha visita, mas no verão essas rosas são exportadas como flores de corte ou usadas na fabricação de perfumes finos.

Plantas estranhas, até monstruosas, brotam nos climas tórridos ao lado do Jardim de Cristal há vários anos. Os jardineiros examinam os canteiros de flores todos os dias, temendo que um verdadeiro horror possa surgir em algum canto esquecido. No entanto, eles ainda não descobriram a origem dessas plantas aberrantes. As teorias incluem a ideia de que tais plantas podem ser mutações decorrentes da onda de energia do Réquiem, ou foram maliciosamente semeadas por grupos desconhecidos, ou talvez tenham sido acidentalmente transferidos para cá com alguma importação exótica — como as plantas tropicais trazidas para cá há uma década das Terras Verdejantes.

A maioria dos rivalinos continua a trabalhar como pastores ou fazendeiros, mas a fábrica de queijos Dois Irmãos é um grande empregador, produzindo todos os tipos de queijos com sabor. Fiz questão de comprar uma roda de Underjack, um queijo duro com um sabor delicado de ervas.

Onde ficar em Rivalis

Três pousadas sustentam Rivalis. O Descanso do Cocheiro (quartos de boa qualidade, comida de boa qua-



lidade) é uma vila de três andares, com o último andar construído em proporções de gente pequena. Os chefes residentes podem servir todos os tipos de culinária do Noroeste do Núcleo, mediante pedido. O Antigo Ponto de Passagem (quartos de qualidade comum, comida de boa qualidade) é supostamente muito relaxante, mas eu era fisicamente incapaz de ficar lá — a pousada atende inteiramente a clientela de plebeus, e até mesmo os anões correm o risco de bater com suas cabeças contra o teto. Por último, o apropriadamente chamado Fim do Viajante (quartos de má qualidade, comida de má qualidade) se reduz a mensageiros e viajantes profissionais ou semelhantes que procuram pagar por pouco mais do que um telhado seco e uma porta sólida.

Rivalis (cidade pequena): Convencional; Tend. N; NC 8; Limite de 15.000 PO; Ativos 4.125.000 PO; População 5.500; Mista (halflings 78%, humanos 11%, gnomos 7%, elfos 2%, anões 1%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Barão Arian Pé-do-Vento, halfling Ari8; Chefe de polícia Schuyler von Anbach, humano Com10.

Personagens Importantes: Gayle Forca Alta (zeladora), halfling fêmea Esp14; Mercia Terra Boa, halfling fêmea Clr9; Testemunha Ewing, halfling macho Esp10.

Densamentos finais



Darkon detém recursos incomparáveis, seu rei é tão poderoso que pode derrotar exércitos invasores como a mosca de um cadáver. A analogia é apropriada; como seu governante, a cultura darkoniana esconde extensa corrupção espiritual sob um fino verniz de civilização. Os darkoneses se orgulham de sua sociedade aberta, mas quando ninguém está olhando, eles rapidamente se voltam para ganhos pessoais. Pior ainda para Azalin, os Anos Ocultos trouxeram à tona as falhas submersas de Darkon. Mesmo agora, os inimigos de Darkon devem estar se perguntando se Darkon está realmente se reconstruindo ou apenas escondendo sua podridão mais uma vez.

Então, novamente, meu patrono já sabe de tudo isso, não é? Já era hora de sua farsa terminar, meu caro patrono. Registro o resto deste relatório simplesmente para o bem da posteridade.

No último dia de 756 CB, preparei-me mais uma vez para deixar minha pátria para trás. As carruagens não circulam pela nevada de Estrada Wauntmäa durante o inverno, por isso parti sozinha e a pé. Quando me aproximei do sopé da Besta Adormecida e, provavelmente, da fronteira da Lamórdia, a chuva fria que atormentava minha jornada desde o amanhecer se transformou em uma névoa de suaves rajadas. Eu não conseguia ver mais

do que trinta metros na estrada quando ouvi o primeiro deles chegando. Um por um, uma multidão de cadáveres ambulantes cambaleou para fora da tempestade, vindo de todas as direções. Eu conhecia sua origem, mas não suas intenções. Minhas pistolas eram menos usadas; minha mão foi para a espada em meu quadril, embora eu soubesse que mesmo as magias não poderiam prevalecer contra seu grande número.

Então eles falaram, um coro de gargantas secas e mortas, todas gemendo em uníssono perfeito: “Nós somos a voz de Azalin Rex. Nós conhecemos você, pequenina. É hora de falarmos.”

Devo dizer: “Pequena erudita!” A nervosa.

O coro morto — meu patrono — Azalin Rex — então se desculpou por me recusar a uma audiência no baile de máscaras. “Mesmo em meu santuário interno existem ouvidos curiosos que não devem ouvir o que devemos discutir.”

Apesar do frio cortante e da multidão de cadáveres ao redor, a discussão que se seguiu não foi totalmente agravante e às vezes até informativa. Começamos confirmando várias outras das minhas suspeitas: sim, a primeira etapa da minha pesquisa serviu como um teste; sim, Azalin tem objetivos específicos para este projeto. Quando perguntei sobre os detalhes dessas metas, no entanto, foi-me dito o seguinte:

“Você não precisa desse conhecimento. Na verdade, você já encontrou parte do que buscamos. Existem aqueles que conheceriam meus segredos, pequena erudita, e sua mente não é inexpugnável.

“Cuidado”, os mortos continuaram. “Eu a protegi enquanto você investigava os segredos do meu reino, mas além dessas fronteiras não posso protegê-la. Não fale com ninguém a quem você serve. Você logo passará por terras governadas por aqueles que de bom grado a veriam morta apenas para me irritar.”

Um novo cadáver apareceu cambaleando, uma camponesa com o pescoço quebrado. A criatura me entregou um presente: uma única braceleira de couro preto rígido, adornada com pedras de ônix lisas.

“Use isso sempre”, ordenou o coro morto, “e sua magia a manterá segura” Eu podia ouvir a insistência na voz de Azalin, mesmo através das línguas decadentes do coro, e fiz o que me foi ordenado. A braceleira estava fria ao toque, mas não teve outros efeitos imediatos.

“Vá agora”, concluiu o coro morto, seus membros já começando a cambalear de volta para a neve. “Quando você retornar a Darkon, falaremos novamente.”

Por nove meses eu o conheço apenas como meu patrono, Lorde Azalin. Parece quase errado encerrar a prática agora, embora esteja ansiosa por nossa nova e melhorada relação de trabalho.



Relatório Dois: Necrópoles

*Morte, não se orgulhe, embora alguns o chamem de
Poderosa e terrível, pois você não é assim;
Para aqueles a quem você pensa que vai derrubar,
Não morra, pobre Morte, nem ainda pode me matar.
[...]*

*Depois de uma curta dormida, acordamos eternamente,
E a morte não existirá mais; Morte, você morrerá.
— John Donne, “Holy Sonnets: Death, Be Not Proud”*



izer que sei mais sobre a Necrópoles do que qualquer outro ser vivo não é nenhuma ostentação. A Cidade dos Caídos me fascinou desde sua criação, e cruzar o rio Vuchar até a vila de Despondia foi quase uma volta ao lar para mim.

Como esperado, minha base de operações — uma casa de fazenda abandonada quando os poucos seres vivos que sobraram em Despondia fugiram após o Réquiem — estava intacta, ainda protegida pelas proteções mágicas e mundanas que eu coloquei sobre ela. Até mesmo o respingo do sangue da minha filha no porão e o crânio do carniçal que o havia derramado eram exatamente como eu me lembrava deles.

Ao contrário de outras terras que pesquisei, visitar a Necrópoles pessoalmente é totalmente impossível sem renunciar à própria vida. Portanto, eu compilei este relatório de meu extenso estudo anterior, conduzido por meio de vidência mágica e interrogatório de mortos-vivos capturados.

Resumo de Necrópoles

Nível Cultural: Idade do Ferro (3); A Necrópoles antes do Réquiem Era da Cavalaria (8).

Ecologia: Inexistente

Terreno/Clima: Temperado estável

Ano de Formação: 755 CB

População: 26.800

Raças: Humanos (65%), Halflings (17%), Gnomos (8%), Elfos (5%), Anões (3%), Outros (2%); todos são mortos-vivos

Idiomas: Darkonês*, halfling, gnomo, lamordiano, falkovniano

Religiões: Nenhuma

Governo: Despotismo morto-vivo

Governante: Morte

Lordes Negro: Morte.

Daisagem



domínio de Necrópoles é minúsculo — pouco mais de seis quilômetros de diâmetro — e contém apenas a grande cidade de Il Aluk, seus vilarejos satélites e algumas fazendas ao redor. O reino mantém uma posição alardeada nos pesadelos darkoneses, apesar de seu pequeno tamanho devido a Mortalha, uma aura de energia negativa que mata todos os que entram no reino e os reanima como mortos-vivos.

A própria Il Aluk se estende sobre o vale do rio Vuchar em um ponto de encontro natural para o comércio terrestre e fluvial. Infelizmente, a terra é excepcionalmen-

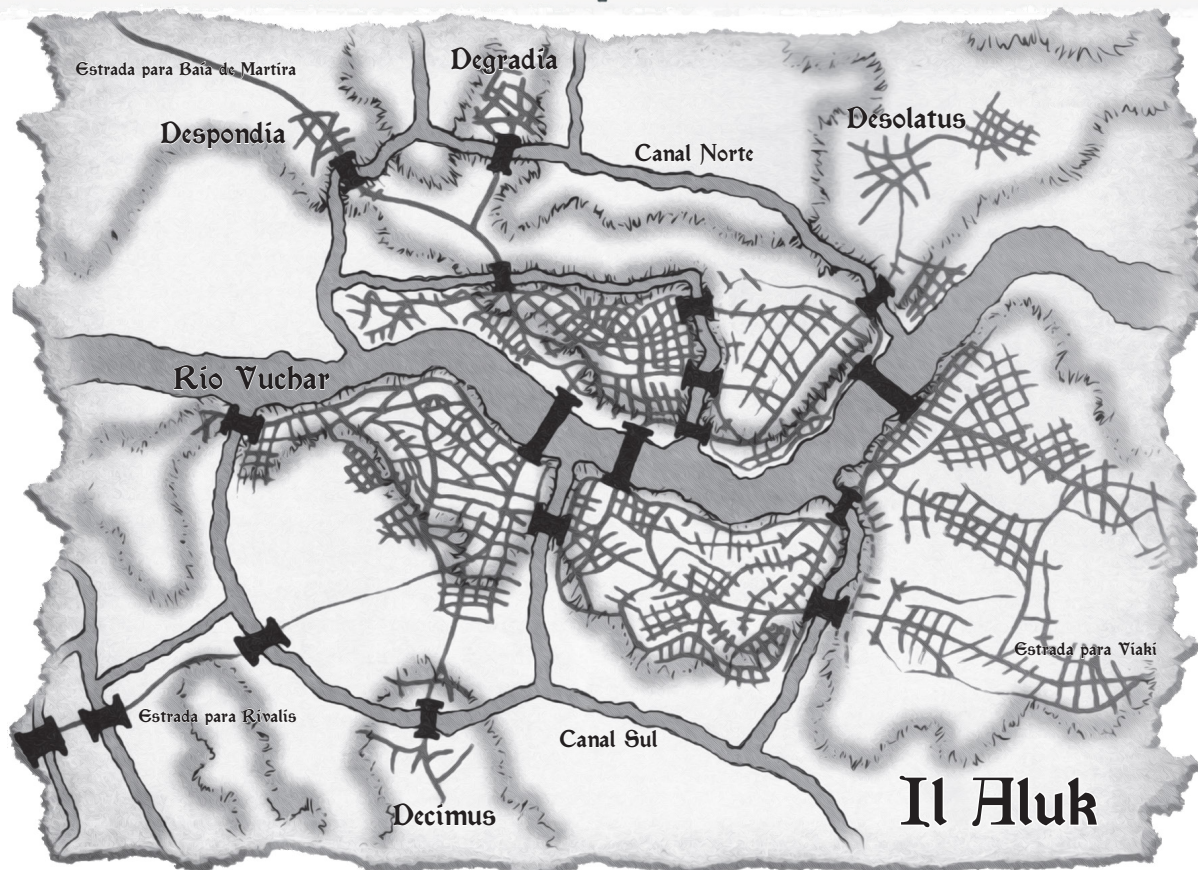
te pantanosa e os distritos ribeirinhos frequentemente inundam durante os meses mais úmidos. Para controlar o problema, o Barão Marchio comissionou um extenso sistema de esgoto equipado com estações de bombeamento construídas por gnomos para drenar o excesso de água e transportá-la para os campos fora da cidade. Mais recentemente, as bombas começaram a falhar, de modo que as áreas ao redor do rio são novamente inundadas a cada primavera.

Nos limites de Il Aluk, a terra se eleva em colinas baixas, que abrigam as minúsculas vilas satélites da cidade. Despondia, Degradia e Desolatus são encontradas ao norte da cidade nas terras altas de Desolatus; Decimus fica no lado sul da cidade. As aldeias apresentam uma mistura eclética de casas de veraneio de nobres, depósitos de mercadores e choupanas de camponeses que costumavam cultivar os campos circundantes. Todos, exceto Despondia, estão completamente dentro das fronteiras de Necrópoles; Despondia é cortada perfeitamente ao meio.

A Mortalha

Qualquer ser vivo que entrar na Necrópoles adquire 2d4 níveis negativos por rodada, sem nenhum teste de resistência. Aberrações, animais, bestas, dragões, gigantes, humanoides, bestas mágicas, humanoides monstruosos, metamorfos e insetos mortos pela Mortalha adquirem um modelo Morto-Vivo (ver Notas Anexadas). A critério do Mestre, tais criaturas podem adquirir o vampiro, fantasma, lich ou morto ancestral. Limos e plantas geralmente se transformam em cinzas e explodem, embora possam se juntar às fileiras dos Mortos em casos incomuns, a critério do Mestre. Feéricos são totalmente aniquilados e desaparecem. Os elementais devem ter sucesso em um teste de Fortitude diariamente (CD 18) ou ser transformados em suas contrapartes assombrosos. Apenas constructos, extra planares e mortos-vivos não são afetados. Se uma criatura viva sobreviver ao contato com a Mortalha, o teste de Fortitude para remover níveis negativos será CD 18.

As doenças não mágicas não podem sobreviver no Necrópoles. A transmissão de maldições semelhantes a doenças, como a licanthropia, também não ocorrem, mas as doenças mágicas se espalharão normalmente. A imunidade dos mortos-vivos a doenças mágicas, entretanto, impede que isso os incomode.



As fazendas ao redor de Il Aluk não são mais usadas; a Mortalha bloqueia as colheitas e o gado em decomposição vagueia livremente, pois a maioria dos habitantes da cidade não precisa mais comer. As fazendas do norte sofrem particularmente. À medida que as bombas de irrigação falham e a extensa rede de canais é bloqueada com lama, o sistema se deteriora e os campos ficam secos e sem vida. Sem nenhuma planta para sustentar o solo, a terra se torna um resíduo lamacento após fortes chuvas, e deslizamentos de terra destrutivos são comuns.

Fora da Mortalha, os campos sobrevivem, mas ficam doentios e sombrios por cerca de duzentos metros. Eles não são arados, entretanto; a terra de cinco quilômetros ao redor de Necrópoles foi abandonada por todos os seres vivos. Casas de fazenda decadentes ficaram vazias, seus habitantes e gado fugiram ou foram mortos pelos mortos-vivos.

flora

A Mortalha destrói a maioria dos planos de Necrópoles; suas folhas e flores se transformam em pó e desaparecem, deixando apenas os caules e troncos mortos e retorcidos. A única planta que ainda cresce é o amaranto necropolitano, um grão comum com borlas altas e

vermelhas. Os fitoterapeutas costumam atribuir propriedades que prolongam a vida à planta, mas isso é mero folclore.

O amaranto ganhou significado verdadeiro somente após o Réquiem, quando várias das plantas foram descobertas ainda vivas e prosperando em um jardim privado em Desolatus. Exatamente como a planta pode sobreviver quando tudo o mais morre é desconhecido, mas eu suponho que as energias do Réquiem de alguma forma alteraram sua própria natureza — se agora absorve energia negativa assim como outras plantas obtêm seu sustento da luz solar. Na verdade, a planta agora seca rapidamente além das fronteiras contaminadas da Mortalha. De acordo com meus relatos, o jardim de amaranto é agora considerado um local sagrado pelos oprimidos necropolitanos e é vigiado de perto pelos asseclas da Morte.

Sua seiva pode ser tratada para criar um veneno mortal que ataca a força vital de sua vítima, enquanto as sementes e flores podem prevenir a deterioração e envelhecimento. Essa habilidade sugere que a flor poderia ser usada para contornar a Mortalha, mas até agora, não consegui obter uma amostra para experimentação. O preço do mercado negro para tal, compreensivelmente, excede até os limites da impressionante comissão que meu patrão forneceu.



Amaranto Necropolitano

Veneno — Ferimento, Teste de Fortitude (CD 14); dano inicial 1d2 níveis negativos, dano secundário 1 nível negativo; custa 2.500 PO.

Colocar sementes de amaranto necropolitano sob a língua de um cadáver afeta o corpo como uma magia Descanso Tranquilo conjurada por um feitiço de 6º nível. Adicionar sementes a poções ou comida também evita que elas se deteriorem, estendendo em 6 dias o tempo antes que fiquem estragadas.

Uma criatura usando uma flor de amaranto contra sua pele nua é protegida dos efeitos do envelhecimento e dos efeitos da Mortalha enquanto a flor permanecer fresca.

O amaranto necropolitano morre instantaneamente se for alvo de energia positiva concentrada, como uma magia de cura ou um clérigo que expulsa mortos-vivos.

Preço de Mercado: 5.000 PO para uma flor ou 100 PO para semente.

Fauna

Como Necrópoles é amplamente urbanizada, poucos animais não domesticados são encontrados no domínio, e todos os animais necropolitanos são mortos-vivos. Os animais mortos geralmente se comportam como suas contrapartes vivas, então eles apresentam pouco perigo para os habitantes humanoides de Il Aluk. Os viajantes devem tomar cuidado com a população de Necrópoles mais do que com quaisquer monstros nativos. Já ouvi contos, no entanto, de ratos vorazes e macabros infestando os esgotos.

Animais Locais e Horrores Nativos

Qualquer criatura viva apresentada aqui deve aplicar um modelo de morto-vivo.

Animais Selvagens: ND 1/10 — sapo; ND 1/8 — rato; ND 1/6 — asno; corvo; lagarto; ND 1/4 — coruja; pônei; ND 1/3 — falcão; ND 1 — cavalo, leve; cavalo, pesado; cavalo, guerra leve; mula; ND 2 — cavalo, guerra pesada.

Monstros: ND 1/6 — esqueleto, miúdo; zumbi, miúdo; ND 1/4 — esqueleto, pequeno; zumbi, pequeno; ND 1/3 — esqueleto, médio; gato da cripta*; morcego atroz; morcego esqueleto*; ND 1/2 — geist*; zumbi, médio; ND 1 — carcaça canina; carniçal; esqueleto, grande; zumbi, grande; ND 2 — carcaça espectral*; ND 3 — allip; inumano; lívido; manipulador*; múmia; sombra; ND 4 — cria vampírica; inumano, assombrado; ND 5 — aparição; oden*; ND 7 — espectro; fantasma; golem de carne; vampiro (qualquer*); ND 8 — lorde carniçal*; morto ancestral*; ND 10 — golem de ossos*; golem-gárgula*; ND 12 — golem-zumbi*; lich.

História



Il Aluk tem o nome de um gigante mítico que supostamente moldou a área enquanto se agitava em seu sono eterno no Reino Cinzento. Antes da chegada de Darcalus, a área abrigava várias pequenas aldeias, a principal das quais era Il Aluk. Esta aldeia cresceu rapidamente aproveitando as rotas comerciais, absorvendo seus vizinhos e transformando-os em bairros que dependiam dela para sobreviver. Em 580 CB, Il Aluk já abrigava 15.000 pessoas. Durante os primeiros cinquenta anos do reinado de Azalin, o Barão Balitor governou a cidade, um homem que supostamente recebeu do rei a juventude eterna por algum serviço ao trono. Balitor continua a ser a única pessoa a abdicar voluntariamente de um baronato darkonês, e ele viveu tranquilamente em uma mansão opulenta em Desolatus até o Réquiem.

No entanto, a história de Necrópoles realmente começa com o solstício de inverno de 750 CB, quando Azalin executou o Réquiem. Quando o Dispositivo do Juízo Final foi ativado à meia-noite, explodiu em uma confusão de energia negativa. Conforme a explosão se expandiu, ela criou uma onda mortal de energia positiva, arrancada do tecido planar circundante. A energia positiva cremava muitas vítimas, queimando suas sombras em qualquer superfície diante da qual estivessem. Ela gerou incêndios em Il Aluk e desencadeou transformações espontâneas nos metamorfos da cidade. A energia negativa que se seguiu a um batimento cardíaco mais tarde matou e reanimou tudo na cidade, antes de se estabelecer em Il Aluk como a Mortalha.

Após o Réquiem, uma criatura terrível, identificando-se apenas como Morte, assumiu o poder na Necrópoles. A maioria das fontes afirmam que esta criatura, composta de sombras e energia negativa, é o governante mítico do Reino Cinzento, admitido em nosso mundo através da fenda aberta pelo Dispositivo do Juízo Final. No entanto, antes de quebrar meu controle e ferir mortalmente minha filha, um ex-Kargat que se tornou um carniçal, afirmou que Azalin criou a Morte muito antes do Réquiem. Não estou inclinada a acreditar que a Morte seja um deus, mas sua verdadeira história é impossível de estabelecer; Eu incluí o que posso nas notas anexas. O único fato claro é a aversão da Morte por toda a vida. A maioria de suas atividades iniciais e de seus servos mortos-vivos impiedosamente dirigidos foram projetadas para espalhar sua influência ainda mais em Darkon. Essas atividades diminuíram quando os Sonhos Afogados começaram, e a Morte recuou para um período de profunda reflexão, pontuado por acessos de raiva letal.



Sem o controle despótico da Morte, os Mortos rapidamente se voltaram uns contra os outros. Um pequeno conflito sobre recursos cada vez mais escassos gerou um motim violento no Meridiano de Aluk em 753 CB. Quando os executores da Morte tentaram administrar a situação, os plebeus se voltaram contra os monstros que os aterrorizaram por tanto tempo. A violência rapidamente se espalhou para o resto da cidade, e apenas o retorno repentino da atenção da Morte – e controle absoluto salvou – Il Aluk da autodestruição. As muitas facções da cidade, que antes viviam umas às outras em uma paz inquietante, desde então se voltaram para a violência sempre que a atenção da Morte se desvanece.

A Morte não foi inativa durante seu longo período de reflexão, no entanto. As evidências indicam que, como a maioria dos habitantes de Darkon, a Morte recebeu os Sonhos Afogados, e seu acesso às mentes de seus servos ofereceu-lhe uma compreensão maior da verdade plena. Ciente de que Azalin estava se preparando para retornar, a Morte criou seus três servos mais poderosos, os míticos Cavaleiros, aparentemente gastando muito de si para fazê-los.

Assim armada, Morte declarou guerra contra o povo de Darkon, determinada a consumir o espírito de Azalin e arrastar à força toda Darkon de volta ao Reino Cinzento. Apenas o retorno de Azalin no final do verão passado impediu o término da Hora da Ascensão. O rei mago destruiu os Cavaleiros, e a reação mágica quebrou o controle absoluto da Morte na Cidade dos Caídos. Naquele momento, detectei uma mudança na estrutura planar da cidade. Eu acredito que a Necrópoles se tornou um domínio distinto, com a Morte como seu terrível senhor.

População



Il Aluk já foi a cidade mais cosmopolita do Núcleo e, estritamente falando, isso continua sendo verdade. Todas as principais línguas faladas no norte são usadas em Necrópoles, e trajes drasticamente diferentes podem ser vistos em cada esquina. Leia meu relatório sobre Darkon para uma descrição dos necropolitanos em termos de etnia e cultura; apenas sua natureza morta-viva unifica os mortos.

Esqueletos e zumbis compõem a grande maioria da população da Necrópoles, seguidos por sombras, inumanos, geists e carnicais. Um punhado de mortos-vivos mais poderosos também está presente. A maioria das sombras fica presa onde foram mortas e ataca com ciúmes todos que se aproximam deles, enquanto os carnicais raramente deixam os becos onde fizeram seus lares.

A aura da Morte drenou a vida de Il Aluk tanto figurativa quanto literalmente. Os mortos, com apenas algumas raras exceções, são insossos, apáticos e sem paixão. Eles passam pelos processos da vida real sem sentir nenhuma emoção verdadeira em relação a isso. Nenhum dos mortos-vivos que eu interroguei poderia explicar satisfatoriamente por que eles perseguiram uma vida tão vazia, não importa o quão profundamente eu investigasse.

Apenas em seus cismas, vandalismos e disputas menores os mortos-vivos traem qualquer interesse, possivelmente porque o conflito representa um dos poucos aspectos da existência ainda capaz de evocar emoções reais. Os Assassinados perseguem as lutas da mesma forma que os demonlienses promovem a cultura: eles prosperam nela; isso preenche suas vidas. No entanto, esse antagonismo constante vem à custa do progresso – Il Aluk está caindo em um estado de entropia social.

Tudo em Il Aluk está gradualmente se desgastando e quebrando, e os artesãos não precisam mais fazer reparos. Os mortos vestem as roupas que possuem e usam o equipamento que estava disponível quando morreram, complementado por tudo o que podem roubar. Ver o quanto a cultura da cidade caiu em apenas seis anos é aterrorizante... e imensamente frustrante pensar que a melhor universidade do mundo – o único bem real de que a Necrópoles ainda pode se orgulhar – está em desuso.

Religião

Como a antiga encruzilhada de Darkon, a composição religiosa da Cidade dos Caídos é muito parecida com o reino que a cerca. Uma religião, porém, assumiu um significado inteiramente novo e malévolo.

A Ordem Eterna: Esta religião sofreu muito durante a formação de Necrópoles. Primeiro, a maioria dos principais clérigos foi assassinada pouco antes do Réquiem para abastecer o Dispositivo do Juízo Final com sua energia vital. Mais tarde, muitos clérigos e fiéis sobreviventes se sentiram traídos; eles obedeceram aos princípios da Ordem durante toda a vida e ainda foram amaldiçoados como mortos-vivos. A Ordem Eterna tem sido o foco de inúmeros distúrbios e muitos templos foram vandalizados.

Ainda assim, os clérigos mais astutos da Ordem são no fundo oportunistas e, por meio deles, a religião sobreviveu e até mesmo recuperou parte de seu poder perdido. Sob o comando do Sentinel Claus Volneychev, os líderes da igreja mudaram seus dogmas e lealdades, agora ensinando que a Hora da Ascensão chegou – e os vivos estão perdidos. Morto-vivo é o verdadeiro estado de ser, e o dever do Assassinato é recapturar Darkon dos



vivos. A liderança de Volneychev tirou a religião da beira do colapso. O culto está ganhando seguidores lentamente da população apática e pode até sobreviver a seu pai darkonês.

A Ordem Eterna Revisitada

Em Necrópoles, clérigos da Ordem Eterna têm acesso aos domínios de clérigos da Morte, do Mal e do Conhecimento; Claus Volneychev (humano morto ancestral de grau 3, Clr11, NM) declarou o domínio do Repouso herético.

Possibilidade Medonha: Os Velhos Métodos

Alguns sacerdotes se lembram de seu objetivo original de evitar a Hora da Ascensão. Liderados por Serinida Brecht (humana morto ancestral de grau 3, Clr12, N), eles planejam secretamente destruir a Morte e os outros mortos-vivos enquanto encontram uma maneira de se restaurar à vida. Eles se encontram uma vez por mês no berçário do hospital de Il Aluk, onde eles estão protegidos contra os servos da Morte por associação da sala com o nascimento.



Dada a natureza divisiva dos necropolitanos, inúmeras outras seitas, facções e grupos surgiram, com base na raça original, forma atual, bairros, ocupações anteriores, gênero, classe e incontáveis outras distinções conhecidas apenas por eles próprios. Embora a sociedade necropolitana seja inegavelmente complexa, ela não leva a nada mais produtivo do que o conflito constante. Essa sociedade frágil é a maior fraqueza de Necrópoles; se os mortos-vivos algum dia se unissem, eles evoluiriam de uma ameaça regional para uma ameaça nacional.

O Herói Necropolitano

Raças: Todos os personagens necropolitanos são mortos-vivos, embora possam ser de quase qualquer raça base. Esqueletos, zumbis e fantasmas e mortos ancestrais de grau um ou dois são particularmente apropriados como PJs.

Classes: Bárbaros, druidas e rangers são raros na Cidade dos Caídos, geralmente vindos de grupos de aventureiros mortos pela Mortalha. Os bardos são cada vez mais raros, à medida que a apatia dos mortos-vivos rouba deles a centelha criativa necessária. Um paladino morto seria bastante único. Outras classes de personagens são mais comuns.

Perícias Recomendadas: Adestrar Animais, Alquimia, Atuação, Avaliação, Blegar, Conhecimento (qualquer), Diplomacia, Esconder-se, Falar Idioma, Falsificação, Intimidar, Mensagens Secretas, Obter Informações, Ofício (qualquer), Ouvir, Procurar, Profissão (qualquer), Sentir Motivação.

Talentos Recomendados: Apático, Assombrado, Cheiro do Túmulo, Clamor Colérico, Coragem, Corrida, Despercebido, Empatia Etérea, Esquiva, Fleumático, Foco em Perícia (Blegar, Conhecimento [qualquer], Diplomacia, Intimidar, Obter Informações, Ofícios [qualquer], Procurar ou Profissão [qualquer]), Fortitude Maior, Indomável, Inimigo Juramentado (tipo morto-vivo), Legado Ancestral, Mente Aberta, Prontidão, Tolerância, Visão Espectral, Vitalidade, Vontade de Ferro.



O Reino



ecrópoles é uma cidade de anarquia e decadência. Antes do Réquiem, Il Aluk era a cidade mais rica e poderosa de Darkon, senão do Núcleo, usando sua força econômica e política como uma arma. Agora, no entanto, desmoronou no caos. A Morte ocasionalmente impõe um controle despótico sobre a cidade, mas o conflito consome as áreas que escapam ao seu interesse. Poucos bens ou serviços estão disponíveis, e a única interação de Necrópoles com seu único vizinho assume a forma de terrorismo.

Governo

A Morte detém o poder supremo sobre a Necrópoles. Seus súditos existem ou morrem por seu capricho, e todos devem obedecer a seus comandos. Como servos escolhidos da Morte, a Ordem Profana do Túmulo também exerce grande poder, mas seus membros também são odiados e temidos por sua posição alardeada. As velhas estruturas de poder desapareceram; A Morte destruiu o Barão de Il Aluk, Karl Ranherdt, logo após chegar ao poder. O restante do clero da Ordem Eterna e da Kargat está muito preocupado com a sobrevivência para impor seu poder liberalmente.

Todas as outras facções e gangues estão sob a Ordem Profana. Enquanto suas vidas estão estagnadas e melancólicas, os mortos-vivos se agarram com determinação às suas paródias de vidas por todos os meios necessários. A Necrópoles está à beira da anarquia; embora a maioria das leis esteja oficialmente inalterada desde antes do Réquiem, elas são aplicadas erratically, sempre que beneficia o executor.

Os mortos são cada vez mais egoístas e se unem a outros apenas para obter o que precisam. Eles traem amigos sem hesitar, se tal melhor servir aos seus interesses. Matilhas errantes de carníçais substituíram os assaltantes e batedores de carteira de becos, e as vítimas de crimes muitas vezes perdem muito mais do que suas moedas.

A Morte decretou apenas duas leis rigorosas: todos os itens mágicos devem ser entregues à Ordem Profana, e o uso de qualquer magia envolvendo a restauração da vida é proibido. As ofensas podem ser punidas com mutilação, prisão ou mesmo dissolução nas mãos da Morte.

A Ordem Profana do Túmulo: A Ordem Profana serve como a resposta da Morte à polícia secreta de Darkon, embora a Ordem aja muito mais abertamente. Apenas os membros mais vis e maliciosos do Assassinato são iniciados como executores da Morte e agentes especiais. Muitos já foram membros da Kargat, da Ordem Eterna, dos magos universitários ou da Guarda Baronial.

Enquanto inumanos são os membros mais comuns, qualquer linhagem de mortos-vivos pode se juntar e progredir tanto quanto a ambição e a malícia permitirem.

Durante a cerimônia de indução, a Morte tatuou uma amпуlhetta sobre o coração do iniciado, infundindo-lhe energia negativa que permite à Morte controlar a criatura à distância. Até certo ponto, todos os membros da Ordem Profana são extensões da própria Morte.

Sociedade Secreta: A Ordem Profana do Túmulo

Os Iniciados da Ordem Profana do Túmulo são criados quando a Morte infunde uma criatura morta-viva com uma lasca de sua própria essência. Todos os membros ganham a seguinte qualidade especial.

Filho da Morte (Sob): A criatura ganha a habilidade de infligir um nível negativo com um ataque natural. Se já tiver um ataque de drenagem de energia, o número de níveis negativos infligidos aumentará em um. Este ataque pode até afetar os mortos-vivos, embora os mortos-vivos estejam sujeitos apenas ao nível negativo extra, não ao dreno total de energia da criatura.

À vontade, a Morte pode ler a mente do iniciado e transmitir novas instruções a ele de qualquer distância. Quando a Morte se comunica com seus iniciados, a imagem oleosa de um crânio flutua dentro dos olhos do iniciado. O iniciado também está sujeito ao comando morto-vivo da Morte e ao toque das habilidades do ceifeiro (ver Notas Anexadas), independentemente da distância entre eles.

O iniciado ganha aversão aos símbolos do nascimento, assim como os vampiros são repelidos pelo alho, e sua Tendência muda para caótico e mau.

A Kargat: A Kargat não opera mais aqui como uma força organizada. A maioria dos agentes se juntou à Ordem Profana ou foram destruídos por seu desafio. Eu descobri rumores, no entanto, de que agentes Kargat mortos-vivos solitários podem agora estar se infiltrando em Il Aluk, procurando destruir seu lorde.



Aplicação da Lei

O típico executor necropolitano é um inumano servindo na Ordem Profana do Túmulo. Inimigos vivos atingidos por seu ataque de drenagem de energia recebem 2 níveis negativos; mortos-vivos recebem apenas 1.

Executor da Ordem Profana: Inumano; ND 3; Tam. M Morto-Vivo; DV 4d12; PV 26; Inic +1 (Des); Desl. 9m; CA 21 (toque 11, surpresa 20); Atq corpo a corpo: +3 (1d4+1 e dreno de energia, pancada) ou corpo a corpo: +3 (1d8+1 / crítico 19 — 20, espada longa); Face / Alcance 1,5m/1,5m; HE Dreno de energia, cria; QE Morto-vivo, filho da morte; Tend. CM; Res Fort +1, Ref +2, Vont +5; For 12, Des 12, Con -, Int 11, Sab 13, Car 15.

Perícias e Talentos: Escalar +5, Esconder-se +8, Furtividade +16, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +7; Lutar as Cegas.

Pertences: Espada longa, lóriga segmentada, algemas.

Economia

Apesar da turbulência, os mortos-vivos ainda seguem os movimentos da vida diária, embora a energia negativa envenenando o ar bloqueie todos os seus esforços criativos. Os necropolitanos parecem relutantes em fabricar bens ou realizar serviços; em vez disso, eles obtêm o que precisam por meio de permuta ou roubo, ou simplesmente ficam sem. O único comerciante não afetado pela apatia geral é Hadron Marquit, que de alguma forma ganhou o controle da maior parte do mercado, prometendo que pode conseguir qualquer item, por mais raro que seja. Supostamente, até mesmo a Ordem Profana obteve seus serviços no passado, embora, apesar do interrogatório mais direto, seu escriturário não revelou o que eles queriam. Incluí alguns detalhes sobre esse homem incomum nas notas anexadas (veja o exemplo de zumbi Necropolitano). Os únicos recursos reais de Necrópoles são o conhecimento e a magia contidos na Universidade de Il Aluk e na Fortaleza Sinistra, embora ambos sejam fortalezas da Ordem Profana e indisponíveis para o público.

Diplomacia

Darkon: A Morte cobiça o trono de Azalin, então a maior parte da diplomacia, se tal termo pode ser aplicada a uma política tão rude, é projetada para desestabilizar o governo de Azalin e aumentar o poder de Necrópoles. Membros da Ordem Profana secretamente minam as redes de Informação de Azalin sempre que podem, assassinando ou subvertendo agentes Kargat e nobres

influentes, espalhando terror entre a população em geral e destruindo colheitas e mercadorias comeriais. Os outros habitantes de Necrópoles tendem a ver Darkon como uma fonte de alimento (particularmente para vampiros) ou de novos mortos-vivos, embora a mentalidade de cerco do Vale das Lágrimas tenha dificultado severamente o fornecimento de ambos os produtos básicos.

Locais de Interesse



Il Aluk é uma cidade esplendorosa, mesmo em seu estado de ruínas. Dos bulevares abertos do sul da cidade, aos bazares lotados do Mercado Hallad e ao esplendor sombrio da Velho Il Aluk, maravilhas desbotadas são

comuns.

Aldeias Satélite

Pouco distingue Decimus, Degradia, Despondia e Desolatus uns dos outros. Todas as quatro eram aldeias originalmente independentes, mas séculos de coexistência incômoda com seu vizinho maior privaram-nos de qualquer caráter individual. Suas prefeituras foram convertidas em mansões para a nobreza de Il Aluk em uma tentativa transparente de manter o domínio da cidade sobre seus antigos rivais. Apenas faíscas de independência ainda são visíveis: as sacadas exclusivas de Decimus ainda podem ser vistas ao redor da praça da cidade, e os vitrais no Templo da Virtude Imortal de Degradia retratam os degradianos ameaçados por mortos-vivos vestidos como a Guarda de Il Aluk.

As aldeias satélites são agora uma coleção de armazéns mercantis, solares de nobres e choupanas de camponeses, totalmente dependentes de Il Aluk para a sobrevivência. No entanto, essa dependência funcionou a seu favor: o Réquiem deixou um número significativo de armazéns bem abastecidos em cada uma das aldeias, permitindo que os aldeões mortos negociassem as mercadorias de volta com os moradores da cidade a preços grosseiramente inflacionados. Desolatus e Decimus ergueram paredes rústicas para proteger seus estoques cada vez menores, e todas as quatro aldeias lutam com o povo da cidade ansioso para confiscar seus suprimentos.

Das quatro, Desolatus é a maior e agora é a mais notável como a casa do Jardim do Amarantho. A residência de verão do Barão Ranherdt fica em Decimus, sua única habitante, a filha do Barão, Jadis. A herdeira do baronato não é mais do que uma sombra impotente presa em uma parede em ruínas, não representando nenhuma ameaça ao governo da Morte.

A mais interessante é Despondia, metade do qual fica fora da Mortalha: o lugar perfeito para examinar Necrópoles secretamente. Claro, a Morte está ciente desta





situação e frequentemente envia hordas de mortos-vivos para patrulhar as ruas. Não permitirá que mortos-vivos darkoneses residam em Despondia por medo de que Azalin os reclame e descubra os segredos da Morte sobre eles, mas por anos as pessoas capturadas foram encurraladas aqui para o benefício dos necropolitanos que devem se alimentar dos vivos. Se essa prática continuou, agora é muito mais secreta.

Eu permaneci escondida por tanto tempo apenas resolvendo completamente meus assuntos depois que minha utilidade terminou. A única pessoa que poderia traír minha presença era minha filha, e não tive sua retribuição.

Despondia (Aldeia): Monstruosa; Tend. CM; Limite de 200 PO; Ativos 7.830 PO; População 783; Mista (humanos 77%, halflings 7%, elfos 5%, anões 3%, meio-elfos 2%, outros 2%).

Figuras de Autoridade: Magistrado Gambia Mott, esqueleto humano Ari6.

Personagens Importantes: Francine Compton (comerciante), inumano humana Com6.

Degradia (cidade pequena): Monstruosa; Tend. CM; Limite de 800 PO; Ativos 45.440 PO; População 1.136; Mista (humanos 78%, halflings 10%, elfos 4%, anões 4%, gnomos 2%, outros 2%).

Figuras de Autoridade: Magistrado Aleksandr Korsakov, zumbi meio-elfo Lad8.

Personagens Importantes: Constanine Constani (sábio), carniçal gnoma Fet3.

Desolatus (cidade grande): Monstruosa; Tend. CM; Limite de 3.000 PO; Ativos 322.200 PO; População 2, 148; Mista (humanos 76%, halflings 12%, elfos 6%, anões 3%, calibans 1%, meio-elfos 1%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Magistrado Jomo Rockwell, sombra halfling Ari7.

Personagens Importantes: Michelle de Voure (Guardiã da parede), Vampira humana Brd7.

Decimus (cidade pequena): Monstruosa; Tend. CM; Limite de 800 PO; Ativos 51.720 PO; População 1.273; Mista (humanos 80%, gnomos 12%, halflings 5%, anões 2%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Magistrada Polybia Latuer, humana fantasma de grau 2 Ari3 / Lad3.

Personagens Importantes: Geofroy Tow (engenheiro), zumbi anão Esp5 / Gue2.



Aluk Setentrional

Outrora uma vila independente, o bairro norte inclui toda Il Aluk a noroeste de Vuchar. A Estrada Martira entra aqui na cidade antes de chegar ao final do outro lado do rio. O bairro manteve sua própria identidade muito melhor do que as vilas satélites; até hoje, mantém sua própria guarda, conselho governante (uma vez um fantoche do Barão de Il Aluk, agora da Ordem Profana) e sistemas fiscais.

Aluk Setentrional foi arrasada pelo Grande Incêndio de 617 CB e reconstruído de acordo com o plano do Barão Vestmar, que nasceu no bairro e por isso decidiu torná-lo o centro cultural da cidade. Suas ruas são calçadas largas pavimentados com pedra, e placas, estátuas ou fontes marcam a maioria das esquinas. O famoso Jardim Botânico (agora apenas um campo empoeirado), o Teatro Pangolin e o majestoso Museu de Arte e História Natural estão todos localizados aqui.

O Mercado Hallad, um vasto bazar dominado pelos poucos mercadores capazes de sobreviver à competição literalmente acirrada, domina a costa norte do Vuchar. Todos os comerciantes empregam bandidos para garantir que suas barracas estejam livres de problemas e que as de seus rivais não.

Apesar de seu ódio excêntrico por não humanos, Vestmar nunca teve sucesso em expulsar os elfos e halflings da cidade, e as maiores populações de ambos ainda são encontradas aqui. Digno de nota é o bairro halfling: desde o Réquiem, os residentes têm atacado ferozmente qualquer um que entre na área, mas não mostram sinais de expansão de seu território. Há rumores de que os halflings protegem algum artefato poderoso – possivelmente até fragmentos do Dispositivo do Juízo Final arruinado – e que se degradaram no tribalismo sob sua influência corruptora.

Nesse caso, pode-se perguntar por que a Morte não se interessa pelo assunto.

Aluk Setentrional (cidade grande): Convencional; Tend. CM; Limite de 3.000 PO; Ativos 659.100 PO; População 4.394; Mista (humanos 60%, halflings 25%, elfos 13%, meio-elfos 2%).

Figuras de Autoridade: Conselheiro Owen Wye, inumano humano da Ordem Profana Ari8; Conselheira Hilla Limoges, vampira elfa da Ordem Profana Brd6; Mãe Dismass, halfling lich Mag11.

Personagens Importantes: Dzungaria Tao (dono do Teatro Pangolin), esqueleto humano Brd5; Siobhan Glele (guarda), halfling fêmea zumbi Lad4.

Possibilidade Medonha: O Segredo dos Halflings

Diz-se que a loucura ocorre profundamente entre os halflings da Aluk Setentrional. O porquê é desconhecido, embora alguns digam que uma poderosa aberração está presa nas profundezas de seu calabouço e lentamente leva os que estão acima dela à loucura. Nesse caso, os rumores sobre um tesouro secreto são infundados e o comportamento dos halflings é simplesmente um produto de sua loucura. Se eles estão acumulando o Dispositivo do Juízo Final, eles são igualmente capazes de derrubar a Morte ou recriar o Réquiem. Em vez disso, podem estar simplesmente acumulando ciúmes para sustentar sua não vida.

Aluk Meridional

O bairro sul inclui os quarteirões da cidade ao sul e a leste do Vuchar. A Estrada do Rei corta o distrito lateralmente. O distrito é universalmente apertado, suas ruas estreitas estão imundas e apinhadas de gente, seus prédios são altos e esmagados. A zona ribeirinha está repleta de docas – abandonadas durante o dia e perigosas à noite. Atrás dessas docas ficam as favelas, que inundam extensivamente na primavera e se transformam gradualmente em distritos mais ricos à medida que o terreno aumenta.

A seção central da Aluk Meridional é a Velha Il Aluk. Ao contrário do resto da cidade, a maioria dos edifícios aqui são de pedra e conseguiram escapar do Grande Incêndio, mas marcas de queimadura ainda podem ser vistas em algumas fachadas. A maioria dos principais marcos de Il Aluk são encontrados aqui: o Fortaleza Sinistra (discutido com mais detalhes abaixo), o Templo da Penitência Eterna, a sede da Guarda Municipal, o Hospital Municipal e a Universidade de Il Aluk, todos situados a poucos quarteirões uns dos outros. Todos são



intransigentemente feios e aparentemente projetados para intimidar os transeuntes. Os laçaios da Morte controlam fortemente esta área, e a anarquia que assola o resto de Necrópoles se transforma em um silêncio tenso em torno desses quarteirões.

A área a leste do Canal do Sul costuma ser chamada de Cidade Nova, pois foi construída após o Grande Incêndio. As ruas são geralmente mais largas e os edifícios menos desorganizados do que o resto de Il Aluk. A maioria dos bandos de carniçais de Necrópoles tem seu covil em algum lugar abaixo desta área.

*E agora, da sua filha, presume-se?
Não se deve negligenciar os próprios
filhos, minha pequena estudiosa.*

Aluk Merdional (cidade grande): Monstruosa; Tend. CM; Limite de 40.000 PO; Ativos 34.072.000 PO; População 17.046; Mista (humanos 56% halflings 21%, gnomos 14%, anões 4%, elfos 3%, calibans 1%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Morte; Brege Heuss, humana lobisomem inumana da Ordem Profana Gue7 / Lad1, Georg e d'Arcy, vampiro humano da Ordem Profana Fet3 / Bbr3 / Lad1.

Personagens Importantes: Vice-chanceler August Montalva (chefe da Universidade de Il Aluk), lich humano do Ordem Profana Mag12; Charle Laevolose (comerciante), gnomo zumbi Esp7; Marie Pioche (vidreira), sombra humana Gue7 / Ksh1 (Cavaleiro da Sombra – VRA).

A Fortaleza Sinistra

A Fortaleza Sinistra, originalmente uma prisão e a sede da Kargat, foi totalmente destruída durante o Réquiem. Imediatamente depois, entretanto, a Morte ordenou que o prédio fosse restaurado, e ele continua sendo a única estrutura construída com competência na Necrópoles desde o Réquiem. Ele serve como a capital da Morte e a sede da Ordem Profana.

A fortaleza sem janelas domina um quarteirão inteiro. É construída em granito e Blue Stone, esculpido em colunas torturadas e esculturas retorcidas. Todo o edifício parece errado aos olhos vivos, um sonho febril perturbador gravado na pedra. Simplesmente olhar para ele é suficiente para fazer os olhos lacrimejarem, e sua aura de horror e dor é palpável mesmo por meio de magia de vidência. Alegadamente, dezenas de mortos-vivos foram enterrados no cemitério ou selados nas paredes para fortalecer o edifício. Infelizmente, não consegui penetrar no próprio edifício, que é protegido por várias proteções poderosas. Supostamente, o Cofre Negro — a vasta coleção de artefatos monstruosamente amaldiçoados de Azalin — está escondido bem abaixo das fundações, mas apesar do esforço considerável, a Morte ainda não o encontrou. Imaginar como isso é possível, se até mesmo Rudolph van Richten supostamente penetrou no Cofre e escapou, me espanta. Talvez o grande assassino de vampiros seja mais mito do que real?

*Pobre mosca. Se ao menos você pudesse
ver a teia tão claramente quanto a aranha.*

Densamentos finais

Necrópoles é uma cidade de entropia e lenta dissolução. A própria cidade está lentamente caindo em ruínas, enquanto os mortos-vivos dentro dela estão destruindo sua sociedade. Embora seja um assunto fascinante, Necrópoles é uma ferida que sangra no terreno político e econômico de Darkon e oferece uma séria ameaça aos seres vivos ao seu redor. Eu não ficaria totalmente triste em ver Darkon reclamar sua capital rebelde ou ver a Morte lançada de volta de onde veio.



Relatório Três: Lamórdia

*Eu vi como a bela forma do homem foi degradada e destruída;
Eu vi a corrupção da morte suceder ao rosto florescente da vida;
Eu vi como o verme herdou as maravilhas dos olhos e do cérebro.
Fiz uma pausa, examinando e analisando todas as minúcias da
causalidade... até que no meio desta escuridão uma luz repentina
irrompeu sobre mim — uma luz tão brilhante e maravilhosa, mas
tão simples...*

— Mary Shelley, Frankenstein



Deixei a propriedade de meu patrono para trás no dia de Ano Novo, seguindo a Estrada Wauntmã de Rivalis para a paisagem congelada da Lamórdia. Ventos fracos associaram através do leste de Darkon quando eu parti, e as estradas estavam inundadas e lamacentas. Esses incômodos, no entanto, empalideceram antes do inverno que castiga a Lamórdia. Nevascas implacáveis me atormentaram durante minhas semanas nesta terra abandonada, e as temperaturas caíram para níveis letais após o pôr do sol. Não é de surpreender que a primavera, o degelo, quando finalmente chega a esta terra em meados de maio, muitas vezes revela as carcaças congeladas de dezenas de viajantes.

Os estudiosos questionam como o clima da Lamórdia pode variar de forma tão dramática em relação ao de seus vizinhos. Ano após ano, os invernos do reino são brutais e os verões escaldantes, desafiando as condições mais amenas a apenas alguns quilômetros de distância. Para os lamordianos, as razões devem ser naturais, e seus cientistas lutam com teorias sobre correntes oceânicas e transferência térmica. Suspeito, no entanto, de uma potente força sobrenatural em ação. Que tanto o racionalismo da Lamórdia quanto seu clima aberrante a isolem dos outros reinos do Núcleo não pode ser uma coincidência.

Meu primeiro destino foi Schloss (Cidadela/Castelo) Mordenheim, a morada do “bicho-papão” humano deste reino. Suspeitei que o médico louco que mora ali seria quase com certeza o verdadeiro mestre da Lamórdia. Na verdade, sua visão de mundo racional parece ter infectado todas as pessoas que moram aqui, e suas falhas monstruosas assombram a Lamórdia até hoje.

Paisagem



Lamórdia fica na extremidade noroeste do Núcleo, empurrada contra o Mar das Magoas como uma criança intimidada. O clima é brutal no reino, o litoral interrompido e a população esparsa conferem a ela o ar de uma fronteira. Embora apenas de tamanho modesto, a Lamórdia está sangrando — ou, como concluí, amaldiçoada — com uma mistura de paisagens naturais.

O terreno sugere uma divisão natural do reino em acidentado leste e planície oeste. Neste último, o rio Musarde — chamado localmente de Riefa Spandwäw ou Rio Teia de Aranha — finalmente cede suas águas ao mar. Por meio do Musarde e do Vuchar, a Lamórdia herda o refugio da largura de Darkon e do Núcleo ocidental. Consequentemente, o Musarde está terrivelmente contaminado no momento em que atinge as planícies aluviais do oeste da Lamórdia. As águas aqui são cor de chá

Resumo da Lamórdia

Nível Cultural: Renascença (9)

Ecologia: Completa

Terreno/Clima: Aquático, florestas, colinas, planícies e pântanos/Temperado

Ano de Formação: 683 CB

População: 3.280

Raças: Humanos 99%, outros 1%

Grupos Étnicos Humanos: Lamordianos 99%, outros 1%

Idiomas: Lamordiano*, darkonês, mordentiano, falkovniano, anão

Religiões: Nenhuma

Governo: Aristocracia hereditária, com assentamentos republicanos

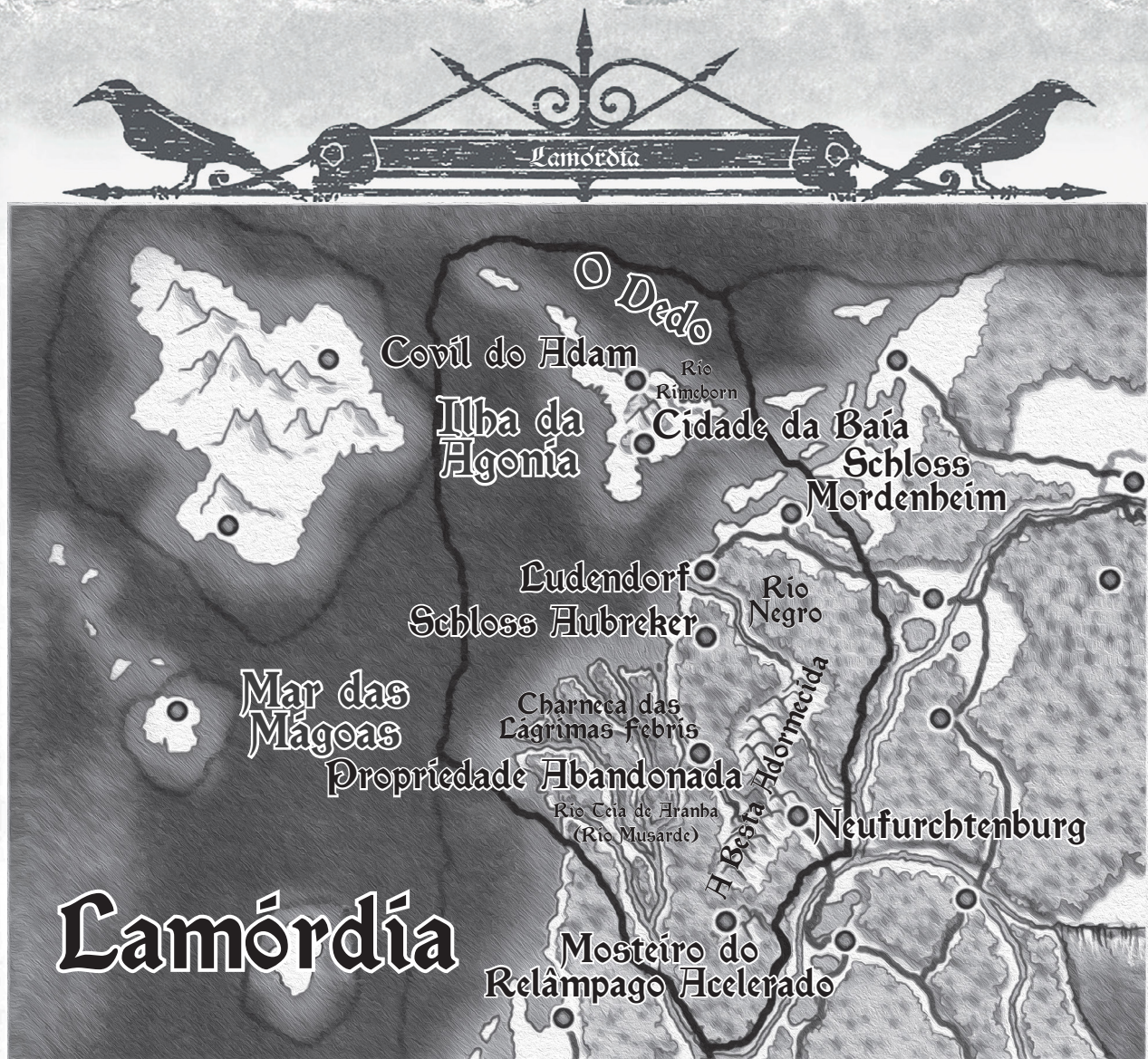
Governante: Barão Vilhelm von Aubrecker (humano Ari5); Gerta von Aubrecker, regente (humana Ari2)

Lorde Negro: O monstro de Victor Mordenheim, Adam .

forte e sujas de lodo e detritos. Os fazendeiros e pastores que povoam o oeste se acostumaram ao odor séptico, mas eu mal conseguia segurar minhas refeições sempre que o vento soprava.

O Musarde se divide em um amplo delta à medida que flui para o norte em direção ao Mar das Magoas, ou Mãa Trüa na língua lamordiana. Aqui, as planícies de inundação costeiras dão lugar ao sombrio Essenbach Somp, ou Charneca das Lágrimas Febris, pontuado por trechos de pântano fétido. Caminhar por essa paisagem sombria e encharcada é uma tortura no verão, quando nuvens de mosquitos vorazes são onipresentes. Quando eu viajei pela região, a Charneca felizmente estava soterrada sob uma crosta de neve e gelo.

Além da Charneca, uma faixa de planície costeira continua a se arrastar para o norte. Gradualmente, o litoral pantanoso se eleva para se tornar penhascos traçozeiros. As cavernas marinhas crivam a costa recortada do norte, de grutas inundadas a paraísos de piratas bem acima da maresia. Aqui, as águas do Riefa Schwoat (Rio Negro) fluem das terras do leste, cortando as falésias perto de Ludendorf para criar uma enseada natural.



Ainda mais ao norte, a costa começa a se fragmentar em uma cadeia de ilhas à medida que se aproxima da Costa Pontilhada de Darkon. Conhecida como Finja, ou o Dedo, esta corrente alcança o noroeste no Mar das Mágoas, diminuindo da proibitiva Ilha da Agonia para solitárias torres de pedra. Os canais que circundam o Dedo escondem um labirinto de cardumes, baixios e algas sufocantes, exigindo um longo desvio para os navios de mar. No inverno, blocos de gelo irregulares criam um caminho traiçoeiro do continente às ilhas. Durante a maré baixa nos meses de verão, uma passagem de lama preta e salobra supostamente serve ao mesmo propósito. Os moradores locais me alertaram que a sujeira pode chegar à cintura em alguns lugares, e as aves marinhas assediam alegremente os viajantes atolados.

Se alguém der ouvidos aos marinheiros estrangeiros, todas as ilhas do Dedo abrigam bucaneiros assassinos, os espectros de baleeiros afogados e lobisomens que nadam nas correntes oceânicas. A Ilha da Agonia é a mais famosa, pois até mesmo os cétricos lamórdianos têm pavor de seu bicho-papão. (Vou considerar a Ilha em maiores detalhes abaixo.) O Dedo termina em Demise, uma ilha deserta com a reputação de condenação para marinhei-

ros naufragados. Eu pretendo investigar seus terrores eu mesmo quando chegar a hora de pesquisar o Mar das Mágoas.

Penhascos sinuosos e arborizados distinguem a Lamórdia oriental, uma característica que os locais chamam de Schlaptia ou a Besta Adormecida. A Besta é somente uma cadeia de montanhas em forma de uma espinha sinuosa de cristas rochosas cobertas por um manto de sempre-vivas. Apesar de sua altura modesta, os picos protegem Neufurchtenburg e Falkóvnia além do amargo noroeste que fustigam a maior parte da Lamórdia. Embora as sombras da Besta ocultem uma série de predadores naturais, um número substancial de emboscadores, caçadores e mineiros consegue uma vida solitária nessas colinas. Diz-se que a família governante da Lamórdia, os von Aubreckers, preferem a reclusão e o cenário da Besta à agitação de Ludendorf. Sua propriedade ancestral, Schloss Aubreker, está aninhada em uma esplêndida crista arborizada no norte da Besta.

Lamórdia pode reclamar apenas alguns quilômetros de estrada adequada de paralelepípedos. As estradas Wautmãa e Timor ligam as duas principais aldeias de Ludendorf e Neufurchtenburg com Rivalis e Lekar, respec-



tivamente. O restante do reino ainda sofre com estradas de terra desatualizadas, um descuido desconcertante, dada a praticidade dos habitantes locais. Nos últimos meses do verão, essas estradas esburacadas se transformam em pântanos de lama viscosa.

Os assentamentos da Lamórdia me pareceram lugares assiduamente arrumados. Os lamórdianos não toleram uma única mancha de lama na soleira de uma porta ou uma folha seca em um jardim. Os vizinhos vão lembrar com tato, mas com desdém, aqueles que deixam de notar essas manchas em suas casas. O edifício típico da Lamórdia tem dois ou três andares de altura, é construído com vigas pesadas e tijolos, e rebocado em um branco brilhante ou creme rico. Palha grossa cobre os telhados íngremes e triangulares, enquanto arranjos geométricos e florais frequentemente adornam as molduras das portas e janelas. Desvios desse tema geral são malvistas; as aldeias apresentam filas ordenadas de casas e lojas com essencialmente a mesma fachada. Nada sobre uma aldeia lamórdiana parece degradado ou negligenciado. Os moradores da cidade garantem que suas casas e todos os espaços públicos sejam mantidos limpos e bem conservados. Até a prisão dos stautshüss, ou prefeitura, é devidamente limpa diariamente, esteja ou não ocupada.

Flora

As florestas da Lamórdia são principalmente coníferas, pontilhadas por robustos grupos de madeiras nobres. Ao longo do ano, pinheiros, lariços e abetos prateados cobrem a Besta Adormecida com um manto de elegância verdejante. Carvalho, faia e noqueira também podem ser encontrados nas áreas baixas da região montanhosa. As planícies e charnecas do oeste, por sua vez, apresentam uma infinidade de ervas sopradas pelo vento, como urze, vassoura, perdiz, junípero e camomila, bem como zimbro ralo, amieiro preto, salgueiro e bétula do brejo.

Curiosamente, Lamórdia é o lar de várias plantas que são tóxicas ou abertamente hostis à humanidade. Claude Hötzingen, um botânico residente em Ludendorf, gentilmente me permitiu examinar sua coleção de plantas nativas. Botânicos selecionados, como o cogumelo da bolha, são valiosos nas mãos de uma especialista em balista. Combinado com a saliva do sapo carvão que habita a urze, os esporos desse fungo produzem um veneno paralisante. Algumas plantas, como o cardo biliar e o líquen salgado, são naturalmente nocivas e devem ser evitadas. Outros, como o almíscar rastejador amarelo, são naturalmente agressivos e predam viajantes incautos.

Tampa-Bolha Veneno

Coletar cogumelos Tampa-Bolha para fazer uma dose de veneno requer um teste bem-sucedido de Profissão (fitoterapeuta) (CD 12). Coletar saliva do sapo carvão exige um teste de Conhecimento (natureza) (CD 16), bem como habilidade de agarrar ou uma magia *cativar animais* (a saliva pode ser coletada sem prejuízo para o sapo). Combinar as duas substâncias apropriadamente requer um teste de Alquimia ou Profissão (herbalista) (CD 22).

Tampa-Bolha – Ferimento, teste de Fortitude CD 17; dano inicial 2d4 Destreza temporária, dano secundário 1d4 Destreza permanente; 800 PO.

Fauna

Lamórdia abriga todas as criaturas que você esperaria em uma terra temperada de paisagens diversas e extremos climáticos. Animais de caça comuns incluem corças, veados, renas, alces e javalis. Lamórdia é amplamente conhecida por suas luxuosas peles de animais, retiradas do castor, rato almíscarado, lebre, lontra, marta, visom, doninha e arminho. Predadores são particularmente destemidos na Lamórdia; durante os longos invernos, lobos famintos, lince, gatos selvagens, ursos marrons e até texugos atacam humanos solitários. Talvez o mais preocupante para os viajantes sejam os texugos, ou glutões, normalmente encontrados em climas muito mais frios. Os lenhadores da Besta Adormecida insultam essas criaturas como brutos vorazes.

Os vampiros, fantasmas, carniçais, homens-feras e goblins que infestam as outras terras do Núcleo são comparativamente raros na Lamórdia. Não encontrei uma única criatura morta-viva durante minhas semanas em seu reino – nem mesmo um boato. Em vez disso, um zoológico de esquisitices atrapalhou minha jornada: coisas retorcidas e barulhentas que claramente já foram homens; animais e feras fantásticas que exibiam habilidades notáveis; limo irracional que devorou tudo em seu caminho. Até coletei relatos de um autômato mecânico violento. Surpreendentemente, os habitantes locais insistem que nenhuma dessas criaturas bizarras é verdadeiramente sobrenatural. Eles rejeitaram cada encontro que descrevi como uma aberração da natureza ou um experimento científico que deu errado. Embora essa obstinação tenha me exasperado na época, concluí desde então que muitos dos horrores da Lamórdia de fato têm uma origem comum nos laboratórios do cientista local Victor Mordenheim. Voltarei a este assunto no devido tempo.





Animais Locais e Horrores Nativos

O Mestre deve utilizar monstros misteriosos apenas se desejar destacar os aspectos da “ciência louca” da Lamórdia. Essas criaturas devem ser sempre únicas, produtos de processos naturais bizarros ou experimentos científicos dementes.

Vida Selvagem: ND 1/10 — morcego; sapo; ND 1/8 — rato; ND 1/6 — lagarto; corvo; ND 1/4 — gato; coruja; doninha; ND 1/3 — falcão; cobra, víbora pequena; ND 1/2 — texugo; águia; golfinho; ND 1 — polvo; tubarão, médio; lula; lobo; ND 2 — javali; tubarão, grande; texugo; ND 4 — urso, marrom; ND 5 — baleia, azul; baleia, orca; ND 6 — baleia, cachalote; ND 9 — lula, gigante.

Monstros: ND 1/2 — stirge; ND 3 — fragmentado*; ND 8 — golem de carne, assombrado; ND 12 — golem mecânico, assombrado*. **Monstros Misteriosos:** Qualquer animal assombrado, inseto gigante ou inseto monstruoso; ND 1/2 — planta, roseira sangrenta*; ND 1 — morcego, carnicheiro*; mato negro; fungo, guardião; krenshar; planta, erva do medo*; rato tentáculo*; ND 2 — inseto gigante assassino*; espreitador da carniça*; constrictor; planta, hera rastejante*; lagarto elétrico; ND 3 — anheg; vinha assassina; Fungo, fungo violeta; grick; personificador*; planta, raiz sanguinária*; limo, cubo gelatinoso; monstro de ferrugem; ND 4 — homem inverso*; verme da carniça; limo cinzento; otyugh; planta, capim chicote*; ND 5 — mantor; abocanhador; limo, gosma ocre; devorador de aranhas; lobo das estepes; ND 6 — digestor; limo da sepultura*; arbuso errante; tendrículo; ND 7 — bulette; chuul; limo, pudim negro; phasm; ND 8 — behir; destrachan; dilarecador cinzento; ND 9 — muro vivo (golem assombrado)*; ND 10 — estrangulador; ND 12 — verme do gelo.

História



alvez mais do que qualquer outro reino do Núcleo, as peculiaridades e fragilidades da falsa história tornam-se mais aparentes na Lamórdia. A maioria dos lamordianos afirma com orgulho que sua terra tem uma rica

história que remonta a séculos. Nenhum lamordiano, entretanto, pode elucidar sobre essa história além de tais declarações vagas sobre seu prestígio. Nenhum evento se destaca nos escassos textos de história lamordiana que examinei como particularmente significativo ou formativo. Poucos moradores podem citar um único governante ou batalha específica antes de 683 CB, quando as Brumas revelaram seu reino pela primeira vez. As genealogias de Von Aubrecker registram uma longa linhagem de nobres senhores, mas esses registros sem brilho não

revelam nenhuma evidência tangível de que tais homens realmente existiram. Não consegui encontrar nenhum vestígio de qualquer família baronial anterior, exceto os von Aubreckers, e até mesmo sua linhagem desapareceu do registro escrito depois que se volta três séculos ou mais.

Por que os reinos vizinhos têm histórias falsas relativamente contínuas, enquanto a da Lamórdia é tão obviamente imperfeita? Os lamordianos são um povo pragmático que valoriza a verdade; é improvável que a escassez do registro histórico se deva à sua preguiça acadêmica. Em vez disso, proponho que a transparência da falsa história da terra é sintomática de um efeito sobrenatural sutil. Esse efeito parece atormentar todo o reino com uma espécie de visão de túnel temporal. Os lamordianos são amaldiçoados a olhar para o futuro, mas nunca a examinar seu passado para referência histórica. As origens exatas de tal fenômeno se mostraram elusivas, mas novamente suspeito que eles estão ligados ao vilão mais notório do reino, Victor Mordenheim.

Na verdade, embora a localização do evento seminal que coincide com o aparecimento da Lamórdia tenha se mostrado difícil, ela está, sem dúvida, relacionada a Mordenheim. Embora os registros do próprio Victor de Mordenheim remontem a mais de um século, avistamentos de estranhas criaturas na zona rural da Lamórdia surgiram por volta de 675 CB. Esses encontros aumentaram dramaticamente nos anos seguintes, atingindo o pico em aproximadamente 683 CB. Durante o mesmo período, os aldeões em Ludendorf começaram a atribuir uma série de crimes a Mordenheim, de roubo de túmulo a assassinato. A lógica sugere que em 683 CB, Mordenheim quebrou algumas barreiras científicas com seus experimentos não convencionais, sem dúvida de forma espetacular.

Mantendo a falsa história sem traços característicos da Lamórdia, poucos eventos de significado político ou social ocorreram nas décadas desde o surgimento do reino. Durante esse tempo, a população definiu em uma espécie de estase social insípida, um nítido contraste com seu comportamento diligente. O governo mediocre do barão Vilhelm von Aubrecker se distingue apenas por sua própria natureza gregária e preocupada. As trágicas mortes de seus filhos constituem os únicos eventos notáveis durante o governo de Vilhelm. Gerta von Aubrecker agora serve como regente para o Barão acamado, preparando-se para o dia em que ela deve assumir o manto de seu pai.





População



Os próprios lamordianos são o único grupo étnico encontrado em qualquer número significativo aqui. Os estrangeiros geralmente não estão dispostos a sofrer a desolação e o clima severo da Lamórdia; imigrantes em busca de bolsa de estudos e cultura gravitam em torno de Dementlieu. Um punhado de pequenos assentamentos de mineração anões pode ser encontrado na Besta Adormecida, mas eles são tão isolados que não têm nenhum efeito significativo no resto da sociedade lamordiana.

Aparência

Os lamordianos tendem a ter um corpo esguio e atraente, com ombros quadrados e membros rijos. Eles são de estatura acima da média e abençoados com queixos e maçãs do rosto bem definidos. Sua pele é extremamente clara ao nascer, mas os ventos cruéis do inverno coram permanentemente as feições da maioria das pessoas. A cor dos olhos é sempre um tom gelado de azul ardósia ou verde mar. O cabelo varia de loiro claro ao castanho escuro, embora os cabelos mais claros pareçam predominar.

Os lamordianos do sexo masculino preferem manter o cabelo reto ou levemente ondulado aparado em um comprimento médio, geralmente puxando-o para trás em um rabo de cavalo curto. As mulheres deixam seus cabelos crescerem ao longo da vida, considerando as madeixas curtas como a marca de uma prostituta. Seus cachos são meticulosamente presos com alfinetes ou entrelaçados em um par de longas tranças. Os homens evitam barbas e bigodes, por considerá-los vulgares, mas frequentemente criam costeletas de carneiro.

Moda

O traje lamordiano exibe uma espécie de refinamento sombrio. É sempre costurado sob medida em linhas limpas, mas totalmente desprovido de adorno ou distinção. Os lamordianos masculinos se vestem com uma camisa larga de gola, colete e calças. Os homens mais ricos também usam um colete confortável, lenço e chapéu preto pontudo. Casacos de couro longos e pesados que vão até o chão são o traje padrão para homens que desejam evitar ventos de nevasca.

As mulheres lamordianas se vestem com simplicidade e modéstia. Vestidos pesados de lã com gola alta e mangas compridas e justas são a norma. A maioria das mulheres usa gorros brancos justos e rígidos, embora algumas estejam começando a adotar o chapéu pontudo, para consternação dos homens. Quando o tempo está ruim, as mulheres usam capas de couro, complementadas com chapéus de pele e regatos.

Como regra, as roupas lamordianas não têm cor. Preto, branco e infinitos tons de cinza compõem os únicos tons que os locais parecem favorecer em seus trajes. Nem homens nem mulheres usam joias ou outra ornamentação. Os lamordianos do sexo masculino, porém, gostam de carregar acessórios pessoais que acreditam marcá-los como homens iluminados, como bengalas e relógios de bolso.

Idioma

A língua lamordiana é uma língua plana e gutural, evidentemente desagradável para os ouvidos. Aqueles que ouvem lamordiano pela primeira vez — eu inclusive — invariavelmente comparam seu som a um amálgama brando de darkonês, falkovniano e mordentiano. Essa semelhança é meramente superficial, entretanto. O alfabeto tem centenas de sons, incluindo muitos ditames e calúnias que seriam consideradas duas, três ou até quatro letras distintas em qualquer outra língua. A gramática e o estilo lamordianos são um mundo à parte dos de qualquer outra língua do núcleo. As características da língua incluem palavras compostas eufemísticas, expressões idiomáticas estranhas e um sistema desnecessariamente complexo de tempos e gêneros. Os lamordianos têm orgulho de sua língua nativa, corrigindo insistentemente os viajantes que cometem erros de pronúncia ou gramática. A maioria dos habitantes locais, porém, também faz questão de aprender outras línguas, e os lamordianos prósperos costumam ser fluentes em meia dúzia de idiomas do Núcleo.

Cartilha Lamordiana

goodendach = saudações (bom dia)
aufsheet = adeus
jo = sim
nä = não
halpe! = ajuda!
aufreise! = vá embora!
oatst = médico
fe'nunft = racionalidade, razão
stiem = nevasca
je'spanst = fantasma, bicho-papão





Estilo de Vida e Educação

Os lamórdianos vivem principalmente das tradições artesanais. O clima severo que aflige suas terras, as torna bastante hospitaleiras para a agricultura. O final do verão é muito quente para a maioria das safras temperadas, enquanto os meses de inverno são muito frios. Lenhadores locais perseguem a selva em busca de caça, mas a maioria dos lamórdianos subsiste com alimentos importados de Darkon e da Falkóvnia. Em troca, os lamórdianos exportam uma grande variedade de produtos artesanais para os reinos vizinhos. O sistema de guildas é bastante forte aqui, mas artesãos e mercadores não são antagônicos aos nobres locais. As tradições artesanais na Lamórdia têm uma espécie de simplicidade e honestidade. Atitudes sérias e trabalhadoras prevalecem aqui, onde a beleza do Ofícios fino e o bom nome de uma oficina confiável são valorizados acima de tudo. A pobreza carente não é comum na Lamórdia, e a maioria das pessoas ganha uma vida respeitável com seu comércio.

Os lamórdianos são um povo apaixonado, embora nunca se chegue a tal conclusão por meio de uma observação superficial. Apesar de toda a sua prática exigente, eles são criaturas decididamente emocionais em questões do coração. Não que o romance lamórdiano seja particularmente tórrido – a noção lamórdiana de um encontro amoroso envolve uma caminhada casta ao luar, de mãos dadas com sua amada. Os jovens lamórdianos apaixonados têm uma ingenuidade sobre eles, cheios de presentes estranhos de flores silvestres e cartas de amor sincero, embora tal ingenuidade raramente os incite a um casamento precoce. A maioria dos homens busca estabelecer-se em seu ofício antes do casamento com sua namorada. As mulheres lamórdianas me parecem incunemente assertivas e inteligentes em comparação com as mulheres que encontrei em outras partes do Núcleo. Muitas mulheres nas classes mais baixas assumem o comércio de seus maridos, enquanto as esposas de mercadores e nobres geralmente cuidam dos negócios de seus cônjuges.

As crianças são valorizadas na Lamórdia, onde são eufemisticamente chamadas de *kjleen flocke*, ou “pequenos flocos de neve”. Desde muito jovens, eles são ensinados a ser silenciosos, corteses e produtivos. Como na vizinha Dementlieu, a alfabetização é um imperativa para os lamórdianos. Em vez de depender de um sistema de tutoria estatal, entretanto, quase todos os pais assumem a responsabilidade de educar seus filhos, encorajando-os a valorizar o bom senso, a experiência e a observação. Embora os jovens possam aceitar livremente qualquer ofício que desejarem, a maioria segue avidamente os passos dos pais.





Os moradores viajam pelas estradas e trilhas sempre que possível, preferindo agarrar-se obstinadamente a elas mesmo em face da lama e da neve que os impedem. A maioria das pessoas faz viagens locais a pé, mas os lamordianos que podem pagar por isso cavalgam a cavalo ou em carruagens reais, um modo de viagem considerado digno e prestigioso.

Quando os invernos tomam esta terra, os habitantes locais de todas as esferas da vida devem recorrer a meios de transporte que os forasteiros consideram pouco ortodoxos. As aldeias fervilham não com vagões e carroças no inverno, mas com schlåde, enormes trenós de madeira puxados por cavalos de tração. Em vez de arriscar a vida de mensageiros, os povoados bloqueados pela neve costumam usar pombos-correio para enviar mensagens. Crianças lamordianas aprendem cedo sobre como viajar com o auxílio de autknosse (esquis) e schneeschoo (raquetes de neve), as competências que as neves profundas do inverno exigem. Achei, esses dispositivos ridículos, necessários durante minhas viagens pelo reino, mas nunca dominei seu uso completamente.

A única qualidade da cozinha lamordiana que posso elogiar é a sua quantidade. Os lamordianos têm um profundo apego por comida e bebida, vendo cada refeição como um evento social e comemorativo que reafirma sua visão de mundo materialista. Isso é particularmente verdadeiro no outono, quando cada comunidade realiza um festival de um mês antes que as neves do inverno os selem. Infelizmente, a comida lamordiana nada mais é do que uma sucessão interminável de carnes insossas, batatas e vegetais substanciais. Na verdade, os habitantes locais preferem sua comida pesada e sem gosto, uma tradição culinária que eles chamam de je'stuckt.

A carne é a base de qualquer refeição, e a carne de porco, em particular, é amplamente consumida, como presunto curado, assado com bolinhos ou no worscht (salsicha) local. Outros favoritos incluem ganso assado; pães de bezerro; carne de veado com repolho roxo; suarefleesch (carne assada marinada em vinagre); schnäd (costeleta de vitela frita); e kommkje (truta picada, perca ou linguado com vegetais). Suarekomst, um prato miserável feito de couve salgada e fermentada, é servido em todas as refeições. Eu mal conseguia engolir tais iguarias às vezes, muito menos atrocidades culinárias locais, como pudim de sangue e juntas de porco.

Os lamordianos também anseiam por doces delicados, embora apenas os ricos possam comprá-los. Todos os adultos lamordianos consomem avidamente vinho e cerveja. Embora os lamordianos elogiem os produtos de suas cervejarias locais, poucos estrangeiros se importam com as cervejas fracas e bolorentas que o reino produz. Agora que me detenho nisso, talvez exista uma tradição

lamordiana da hora das refeições que valha a pena preservar: knjipse, um licor forte e seco feito em nenhum outro lugar do Núcleo e rapidamente se tornando popular nos reinos vizinhos.

Três palavras resumem melhor o comportamento lamordiano: pragmático, racional e estóico. Os lamordianos veem esses traços como virtudes, mas para estrangeiros que lidam com eles extensivamente podem argumentar o contrário. Um lamordiano desconfia da frivolidade e do fanatismo, escarnecendo de qualquer pessoa ou coisa que prometa respostas fáceis ou recompensas sem trabalho. Eles valorizam o trabalho árduo e os prazeres simples e honestos, como boa comida, música animada e companhia estimulante. Qualquer outra coisa é secundária a uma vida de realização e virtude.

Os plebeus lamordianos acreditam no simples “senso camponês”, uma praticidade que desconfia de análise excessiva e jargão acadêmico confuso. Líderes cívicos, médicos, cientistas e outros homens educados bufam com a sabedoria desse simplório. Eles acreditam que a busca pela verdade científica representa o ápice da civilização e não têm paciência para os plebeus que rejeitam o que eles não podem compreender. Duvido que meu patrono precise especular por muito tempo para deduzir o estrato da sociedade com o qual concordo.

Atitudes em Relação à Magia

A racionalidade dos lamordianos se destaca como uma raridade em nosso mundo, tão obviamente transbordando de estranheza sobrenatural. Os lamordianos acreditam no que podem ver e sentir por si mesmos e na verdade recolhida por aqueles homens de gênio que já existiram. Eles negam abertamente a existência de criaturas mágicas e não naturais ou — mais comumente — os descartam como fenômenos naturais para os quais ainda não existem princípios científicos elucidados. Aqueles que se envolvem em tais forças “sobrenaturais” sem realmente compreendê-las, como os magos, são semelhantes aos selvagens brincando com pólvora. Só desastre pode vir desse tipo de descuido e presunção, ou assim fui severamente lembrada em mais de uma ocasião.

Os poucos feiticeiros que encontrei na Lamórdia confirmaram que os habitantes locais lhes deram uma recepção vagamente hostil. Mais alarmante para a maioria dos conjuradores, entretanto, é o fracasso extremamente raro, mas total, de suas magias na Lamórdia. Um feiticeiro anônimo que entrevistei chamou esse efeito de Dakj Fe'nunft em lamordiano (literalmente, o Sufocamento da Razão). Embora eu nunca tenha experimentado o efeito, a possibilidade de uma força invisível sufocar a magia por toda a Lamórdia é certamente inquietante.





Possibilidade Medonha: O Sufocamento da Razão

O ateísmo cético da Lamórdia não é apenas um fenômeno cultural, mas uma consequência da visão de mundo lógica de Victor Mordenheim e de seus crimes indescritíveis. Nos últimos anos, o racionalismo frio no qual Mordenheim deposita sua fé começou a infectar a Lamórdia como uma praga. Ele se estabeleceu não apenas nas mentes dos lamordianos, mas na própria estrutura da terra.

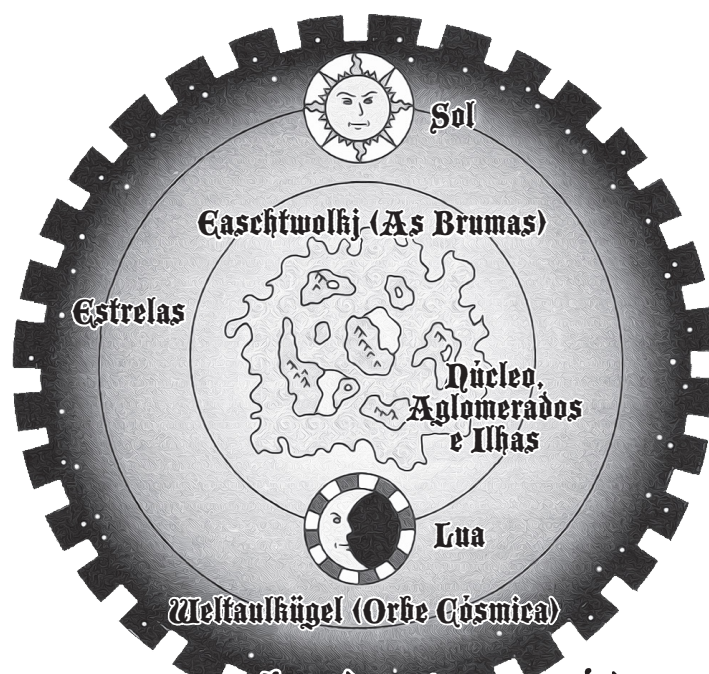
Em 757 CB, qualquer magia, efeito similar a magia ou efeito sobrenatural tinha 2% de chance de ser suprimido, pois é ativado na Lamórdia, como se todo o domínio estivesse sob os efeitos de um campo antimagia. Os efeitos mágicos contínuos são verificados para supressão quando eles entram no domínio e uma vez por dia depois disso. O Dakj Fe'nunft nunca afeta as habilidades de qualquer criatura criada por Victor Mordenheim ou qualquer criatura criada através da ciência ou processos naturais. O Dakj Fe'nunft não pode ser detectado com magia e não pode ser suprimido. O efeito se manifestou pela primeira vez em 740 CB, quando havia apenas 1% de chance de que a magia fosse suprimida; essa taxa subiu para 2% em 755 CB.

O Mestre deve implementar o Dakj Fe'nunft somente após consideração cuidadosa, pois pode alterar drasticamente o tom e o equilíbrio de seu jogo. Ele deve determinar por si mesmo a natureza exata da Dakj Fe'nunft e se ela continuará a aumentar.

Religião

Os lamordianos negam o significado – ou mesmo a existência – dos deuses, não por desespero ou cinismo, mas simplesmente porque não vêem necessidade deles. Os acadêmicos referem-se figurativamente aos deuses clássicos em seus escritos, mas apenas como um artifício acadêmico. A visão lamordiana moderna do universo é resumida como Groot Tankjet Raut, o Grande Me-

canismo, uma metáfora frequentemente invocada por artesãos e filósofos. Diz-se que o Grande Mecanismo opera com precisão perfeita e perpétua, aderindo perfeitamente a um conjunto finito de leis naturais. Embora uma inteligência divina possa ter estabelecido essas leis, o mundo como existe hoje não requer nenhuma intervenção divina para que o Mecanismo funcione.



A Cosmologia Lamordiana





Enquanto a maioria dos plebeus são deístas, pelo menos aceitando que os deuses desempenharam um papel na criação do mundo, os homens educados são frequentemente totalmente ateus. Esses médicos e filósofos afirmam que o universo simplesmente ocorreu como um evento natural inevitável. Claro, essa afirmação pode levar alguém à conclusão imprecisa de que pode simplesmente acabar um dia. Os lamordianos nunca desdenham abertamente aqueles com convicção religiosa — eles são educados demais para isso; eles, entretanto, sutilmente repreendem os clérigos e leigos devotos, falando com eles como fariam com crianças tolas. Nenhuma fé organizada, mesmo a insidiosa Igreja de Ezra, penetrou até agora na racionalidade lamordiana.

Isso não quer dizer que falte moral aos lamordianos. Pelo contrário, às vezes eles podem ser bastante rígidos em seus pontos de vista. Sua cultura gira em torno de uma ética simples e intuitiva, projetada para promover a harmonia da comunidade e o bem-estar do maior número de pessoas. Essa ética é seguida pelos benefícios sociais que proporcionam, e não por medo espiritual.

Adequando-se a sua visão de mundo sem deuses, os lamordianos aderem a uma cosmologia vasta e vazia, governada por princípios eternos e fundamentais. Eles não veem lugar para outros mundos povoados por hos-

tes angelicais ou hordas demoníacas. Eles imaginam que as Brumas são um reservatório de criação mercurial, mas eterno, o Easchtwolkj, continuamente gerando e destruindo novas terras. Os lamordianos afirmam que nenhuma agência divina dirige essas mutações periódicas, acreditando que elas acontecem como processos completamente naturais e estocásticos. Os plebeus normalmente descartam o mistério desses processos como insondável. Os estudiosos, porém, estão mais determinados, tentando elucidar os princípios complexos que permitem às névoas se aglutinarem de forma tão notável em montanhas, rios, florestas e nações inteiras de pessoas vivas. Alguns teorizam que as Brumas são o evasivo Fefelstoff, uma substância enigmática que se acredita unir o cosmos.

A cosmologia lamordiana afirma que as névoas são cercadas e contidas por um orbe cósmica, a Weltaukugel. O sol e a lua giram através do vazio dentro de seu orbe a uma distância fixa das névoas. Para o lamordiano, nenhum outro mundo existe além das névoas; o Weltaukugel define os limites do universo. Os forasteiros são considerados viajantes guiados pela névoa ou nativos de reinos distantes ainda não descobertos por homens civilizados.

○ Herói Lamordiano

Raças: Os lamordianos são quase exclusivamente humanos. Um punhado de meio-Vistani pode ser encontrado, mas eles são vistos com suspeita e um sorriso de escárnio de superioridade racial. Não-humanos, incluindo os anões da Besta Adormecida, são considerados anormalidades naturais e galhos defeituosos na Grande Árvore da Vida, cujo topo é coroado pela humanidade.

Classes: Guerreiros, ladinos e rangers são as classes mais comuns na Lamórdia. Os aventureiros em geral são vistos como mercenários astutos, sem um comércio honesto. Os guerreiros recebem um respeito saudável por suas habilidades, embora epítetos como “bruto” sejam sussurrados nas suas costas. Os talentos dos rangers são admirados, mas aqueles que defendem seu espiritualismo da floresta são desconfiados. Os ladinos são desprezados, a menos que demonstrem disposição de aplicar suas habilidades para a proteção das comunidades, em vez de perseguir a carreira do crime. Todas as outras classes de PJ são raras ao extremo ou completamente desconhecidas. Heróis com níveis na classe de especialista não são incomuns, no entanto, como mestres artesãos e acadêmicos podem ser arrastados para os conflitos sinistros dos Domínios do Medo.

Perícias Recomendadas: Alquimia, Avaliação, Conhecimento (arquitetura e engenharia, história da engenharia, natureza), Decifrar Escritas, Hipnose, Ofícios (ferraria, carpintaria, relojoaria, paralelepípedo, armeiro, couro, serralharia, construção naval, tecelagem), Operar Mecanismos, Procurar, Profissão (boticário, cervejeiro, fazendeiro, pescador, guia, pastor, lenhador, mineiro, marinheiro, escriba, curtidor), Sobrevivência.

Talentos Recomendados: Apático, Especialização (mais derivados), Foco em Arma (machadinha, alabarda, espingarda, pistola, rapieira (sabre), machado de arremesso), Foco em Perícia (Ofício, Conhecimento), Grande Fortitude, Liderança, Mente Aberta, Rastrear, Tiro Certo (mais derivados), Tolerância, Usar Arma Exótica (armas de fogo), Vitalidade, Vontade de Ferro.

Nomes Masculinos Lamordianos: Augustin, Berthold, Conrad, Dieter, Frans, Hubert, Juergen, Ludwig, Niklaus, Oscar, Rudolph, Stefan, Tomas, Werner, Yann.

Nomes Femininos Lamordianos: Brigitte, Camilla, Daniela, Erika, Federica, Ingrid, Johanna, Katia, Mathilde, Pascale, Ramona, Sofia, Teresa, Ursula, Victoria.



O Reino



Barão Vilhelm von Aubrecker governou a Lamórdia por mais de sete décadas, desde que o domínio apareceu pela primeira vez em nosso mundo em 683 CB. Se os registros dos von Aubreckers podem ser confiáveis, o Barão já era um nobre maduro quando as Brumas revelaram seu reino. Não é surpresa, então, que o velho Barão esteja morrendo no Schloss (Cidadela) Aubrecker coberto de neve enquanto escrevo isto, supostamente dominado por uma tríade letal de pneumonia, tremor e demência.

No início de seu governo, o barão von Aubrecker era conhecido como um senhor de bom coração, embora possuidor de uma natureza um tanto desinteressada. Segundo todos os relatos, ele exibia apenas uma preocupação passageira com seus objetos. A vida cortês em Schloss Aubrecker era sua paixão, e ele pouco se importava com algo além de festejar, beber, dançar e caçar que são privilégios de um lorde. Infelizmente, a natureza jovial do Barão começou uma lenta descida à melancolia após a morte de seus dois filhos adultos. Rudolph desapareceu num naufrágio no Mar das Mágoas em 712 CB, enquanto Henrik morreu no caos do surto de loucura — aparentemente causado por pulgas que espalham uma doença sobrenatural — em Schloss Aubrecker em 739 CB. Embora o Barão inicialmente parecesse resistir a essas tragédias com estoicismo, a perda de seus filhos corroeu sua sanidade no final da vida, e a doença veio logo depois.

Com a morte iminente do Barão, sua única filha sobrevivente, Gerta, se prepara para se tornar a primeira Baronesa da Lamórdia. Nem todos os aristocratas da Lamórdia estão satisfeitos com este desenvolvimento, mas os von Aubreckers supostamente governaram a Lamórdia por tanto tempo que os dissidentes guardam seus murmúrios entre si. Mesmo com a tenra idade de 30 anos, Gerta começou a exibir a vontade de um monarca bem diferente da de seu pai, temperada por um coração compassivo que a torna querida para as massas desprovidas. Se ela conseguirá sobreviver no mundo político mais amplo, especialmente com tantos vizinhos traiçoeiros, nos resta saber.

Bah! Princesas não têm nada a temer de mim, minha pequena estudiosa. Além disso, o verdadeiro capitão espregueira abaixo do conde, como costuma ser o caso nestes domínios de escuridão.

Governo

O governo dos von Aubreckers sempre foi leve. O Barão ficava mais contente nos meses mais sombrios do inverno, quando os assentamentos não podiam nem mesmo chegar a Schloss Aubrecker para incomodá-lo com seus problemas mesquinhos. A mão de Vilhelm é sentida com mais força nos cofres dos latifundiários, aos quais exige uma homenagem regular. A riqueza é entregue sem resmungos, mais por obrigação e lealdade tradicionais do que por reciprocidade.

No nível local, o governo da Lamórdia é notavelmente pacífico e igualitário. Um schult, ou prefeito, governa cada assentamento, sendo sua principal responsabilidade encorajar o comércio com outras aldeias e reinos. Nesse sentido, o schult atua como mestre de guilda para todo o assentamento, negociando pessoalmente todas as trocas mercantis, com a orientação das guildas artesanais e comerciais. O schult também atua como um líder formal para a aldeia, recebendo visitantes notáveis e oficializando festivais e eventos.

A maior parte do poder local, entretanto, está nas mãos do schultebott, um pequeno conselho que nomeia o prefeito a cada dois anos. Os membros do schultebott, chamados stautsrote, têm mandatos de seis anos. Todos os proprietários de terras do sexo masculino no assentamento elegem o stautsrote entre seus próprios. O schultebott mantém uma rédea longa, mas firme, sobre o schult e pode chamá-lo a prestar contas de suas ações. Todas as decisões cívicas não relacionadas ao comércio estão nas mãos do schultebott, que é conhecido por se envolver em debates furiosos sobre questões tão mesquinhas como a frequência de varreduras nas ruas públicas. O stautsrote tem uma opinião elevada de si mesmo, vendo o serviço público como uma das responsabilidades primordiais da humanidade. Os plebeus geralmente não são tão generosos, acreditando que o stautsrote passa mais tempo discutindo do que realmente cumprindo os objetivos do governo.

Embora a maioria dos assentamentos tenha vários regulamentos para manter a estética cívica, existem poucas leis criminais na Lamórdia. Os von Aubreckers nunca proclamaram nenhuma lei que se aplique a todo o reino. Cada schult tem o hábito de aprovar uma lei apenas quando um ato imprudente o exige. Descobri, para minha surpresa, que algumas vilas lamordianas não têm uma lei formal contra o assassinato. Aparentemente, os lamordianos têm tanta devoção à ordem que veem pouca necessidade de leis.

Infelizmente, a falta de uma lei criminal codificada na Lamórdia deixa um amplo mandato para as milícias da aldeia perseguirem, prenderem e abusarem de qualquer pessoa que considerem um putsendoona, o que



pode ser traduzido como “aquele que não tem orgulho” ou “criador de problemas”. O schepmeista, ou capitão da guarda, é o único soldado de carreira na milícia de uma aldeia e responde diretamente ao schultebott. O resto dos soldados vem de jovens saudáveis que prometem dois anos ou mais de serviço na defesa da aldeia. Os von Aubreckers mantêm cerca de meia dúzia de seus próprios soldados particulares em Ludendorf e Neufurchtenburg, mais para manter um olho cauteloso no schultebott do que para contribuir para a paz. Alguns donnermann, equipes de dois homens designadas para um único bacamarte, também patrulham as fronteiras. Um homem dispara enquanto o segundo segura a cinta. “Surdo como um segurador de cinta” tornou-se uma frase comum aqui.

Aplicação da Lei

Um executor lamordiano pode ser usado para representar um aldeão servindo na milícia local ou um dos soldados do Barão de Schloss Aubrecker. Os bacamartes podem ser encontrados no **Arsenal de Van Richten**.

Executor Lamordiano: Humano Com1; ND 1/2; Humanoide de tamanho M (humano); DV 1d8+2; Pv 6; Inic +2 (Des); Desl 9m; CA 12 (toque 12, surpresa 10); Atq corpo a corpo: +2 (1d6 / 18-20, rapieira) ou à distância: +4 (1d10 / x3, pistola) ou à distância +3 (1d12 / x3, mosquete); Face / Alcance 1,5m / 1,5m; Tend N; TR Fort +4, Ref +2, Vont +1; For 13, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +1, Cavalgar +4, Intimidar +1, Observar +4, Ouvir +4, Sentir Motivação +2; Foco em Arma (pistola), Prontidão.

Pertences: Rapieira, pistola, mosquete, 20 balas, 2 adagas, cavalo de guerra leve.

Economia

Lamórdia ostenta uma economia próspera por seu tamanho modesto, população esparsa e arredores desolados. Os lamordianos sempre fizeram questão de negociar astutamente o comércio com seus vizinhos, uma prática que acumulou muita riqueza e conforto para o que de outra forma poderia ser uma terra austera.

Embora ofuscada pelas tradições artesanais das aldeias, a agricultura continua sendo um meio de vida vital para um punhado de plebeus lamordianos nas áreas rurais isoladas. Centeio e cevada são os únicos cereais amplamente cultivados na Lamórdia, e os grãos ainda precisam ser importados da Falkóvnia para atender às necessidades do reino. Os agricultores locais geralmente cultivam um ou dois lotes de vegetais, embora apenas va-

riedades locais resistentes, como repolho e batata, sejam cultivadas comercialmente. Gado, ovelhas e porcos são uma visão mais comum do que as plantações no interior da Lamórdia. Quando o inverno finalmente liberta o reino de suas garras, a pecuária leiteira prospera nas pastagens verdes ao pé da Besta Adormecida. A pesca ao longo do Mar das Mágoas é um comércio florescente, e os marinheiros lamordianos regularmente trazem uma abundância de bacalhau, solha, arenque, cavala e mexilhões. As cervejarias e salsichas lamordianas são populares entre os nativos, embora os estrangeiros achem as cervejas e salsichas locais desagradáveis e nojentas, respectivamente.

As peles trouxeram uma riqueza significativa para a Lamórdia, devido em grande parte às vigorosas populações de mamíferos nativos do reino. Tanto os proprietários de terras quanto os caçadores locais cooperam para evitar a caça excessiva e, assim, manter um número saudável de animais peludos. A caça furtiva é um crime grave na Lamórdia; um caçador experiente caçará impiedosamente os invasores nas terras de seu senhor. Da mesma forma, a madeira é derrubada apenas temporariamente, quando os talhões designados ao longo da Besta Adormecida atingem a maturidade. Além das pequenas minas de sal encontradas nas colinas, os recursos minerais da Lamórdia são escassos, incluindo apenas um punhado de chumbo, carvão, cobre, prata e diamantes.

O verdadeiro orgulho da Lamórdia são seus artesãos, cujo trabalho tem gradualmente adquirido uma reputação no exterior por sua qualidade. Os artesãos locais produzem alguns dos melhores produtos artesanais do Núcleo, incluindo móveis, relógios, ferramentas, armas, tecidos, artigos de couro, carruagens e navios. As guildas lamordianas têm um compromisso com a perfeição e padronização e veem pouca necessidade de decoração ou outros elementos que não contribuam para a utilidade dos produtos acabados. Várias indústrias caseiras lamordianas surgiram recentemente, estimuladas pelo acesso expandido a matérias-primas de outros reinos. Os armeiros lamordianos, por exemplo, equipam as unidades de cavalaria de elite dos barões darkoneses usando ferro e salitre importados das Serra do Infortúnio.

O comércio da Lamórdia é realizado exclusivamente com moedas, mesmo entre plebeus rurais. A troca é vista como uma prática incivilizada, o tipo de coisa que se espera de selvagens estrangeiros. As moedas lamordianas são cunhadas periodicamente por ordem dos von Aubreckers. Em uma das faces dessas moedas apresentam o perfil histórico — embora estranhamente anônimos — de von Aubreckers, enquanto a outra face representa mamíferos peludos locais. A Marta é a peça de cobre, a Zibelina é a peça de prata e o Glutão é a peça de ouro. No



entanto, essas moedas nativas dificilmente são a moeda dominante, e descobri que os lojistas locais negociam uma variedade de moedas estrangeiras sem reclamar.

Diplomacia

As relações da Lamórdia com outros reinos podem ser melhor descritas como distantes, mas afirmativas. Os schultebott das aldeias do reino parecem pouco interessados em cultivar alianças para seu próprio bem. A maioria dos schultebott é suficientemente sagaz, entretanto, para perceber quando os eventos exigem uma política agressiva. Assim, um assentamento pode não ter relações com um reino estrangeiro por décadas, apenas para despachar um emissário rapidamente quando surgem rumores de guerra ou novas oportunidades de comércio.

Darkon: Os lamórdianos sempre suspeitaram de Darkon, pelo menos porque o reino parece — aos olhos deles — estar impregnado de superstições e tradições arcaicas. Dada a avaliação predominante de assistentes aqui, meu patrono não deveria se surpreender que ele seja visto como um louco que rotineiramente desencadeia atrocidade contra seus próprios súditos. No entanto, Lamórdia cultivou um relacionamento mercantil indiferente com os barões darkoneses, que passaram a

valorizar a qualidade dos produtos artesanais lamórdianos. Antes do Réquiem, os lamórdianos tinham a reputação de ser os mais brilhantes — e obstinados — alunos da Universidade de Il Aluk.

Dementlieu: Eu rapidamente percebi que os lamórdianos veem Dementlieu com o interesse perplexo e os murmúrios de desaprovação normalmente reservados para artistas excêntricos. Por um lado, os lamórdianos admiram a rica vida cívica e cultural que é o orgulho de Dementlieu; lamórdianos, mesmo com recursos modestos, costumam viajar para Port-a-Lucine na juventude para ampliar sua educação clássica ou apenas para ver as atrações. Por outro lado, a preocupação de Dementlieu com a ternura romântica irrita a natureza lamórdiana. A relação entre os dois reinos permanece politicamente cordial, mas caracterizada por uma desconfiança cultural solene.

Falkóvnia: Lamórdia goza de uma posição única no Núcleo em relação ao mestre da Falkóvnia, Vlad Drakov. Sozinho entre os vizinhos daquele reino militar, Lamórdia parece livre de ameaças de invasão nas mãos do exército da Falkóvnia. Forasteiros há muito especulam que ou Drakov tem pouco interesse em conquistar um reino tão sombrio e conservador ou que o comércio





com Lamórdia — na forma de grãos por armas, armaduras e outras ferramentas de guerra — prova muito mais lucrativo do que a conquista. Os próprios lamordianos assumem o último, embora os detalhes de tal acordo sejam mantidos em segredo pelo schultebott de Neufurchtenburg. Há rumores de que o conselho fechou um pacto com Drakov na véspera do início da Campanha do Homem Morto em 700 CB.

Minha pequena erudita não conhece o mercenário como eu. A vitória contra um velho ou uma mulher débil não renderia nada a Drakov. E o fracasso? Insuportável. É o orgulho patético do mercenário que mantém Lamórdia segura.

O Mar das Mágoas: Embora obviamente não seja um reino soberano, o Mar das Mágoas merece destaque por sua função vital em ligar a remota Lamórdia com outros reinos civilizados ao longo da costa oeste. Lamórdia se dedica ao comércio com a maioria das ilhas colonizadas e tem pensado na colonização das ilhas dispersas do mar. Essas idéias de expansão foram reduzidas, no entanto, após o fracasso de suas primeiras colônias. O desaparecimento completo dos colonos lamordianos na ilha de Markovia em 748 BC permanece o assunto de incontáveis contos de marinheiros hoje.

Locais de Interesse



Como já observei, tive o desagrado de viajar pela Lamórdia durante o auge do inverno. Ventos fortes, estradas cobertas de neve e gelo escorregadio complicaram perpetuamente minhas viagens. Embora eu tenha passado várias semanas ali, o mau estado do tempo só piorou quando janeiro mudou imperceptivelmente para fevereiro.

Schloss Mordenheim

Enquanto eu seguia a Estrada Wauntmäa de Rivalis, contornando a costa norte, avistei meu primeiro destino empoleirado nas falésias como um patriarca em declínio. Schloss Mordenheim é a propriedade dilapidada de Victor Mordenheim, um médico de má reputação de herança nobre. O Schloss Mordenheim nem sempre teve o nome de seu atual ocupante, embora os moradores não se lembrem da família que morou lá. A propriedade é uma mansão de aristocrata ao invés de um castelo de senhor da guerra, mas um lugar proibitivo, com sua fachada de pedra cinza fria e ardósia preta que combina

com o céu nublado de inverno. Notei vários pára-raios finos afixados no topo das torres.

Aproximei-me dos portões na esperança de conseguir uma audiência com Mordenheim. Apesar de sua reputação supostamente abominável e de sua racionalidade obstinada, achei que o médico seria um estudioso intrigante para interrogar. No entanto, seu senescal — um pequeno calibã corcunda vil chamado Horg — rejeitou-me no pátio. Quando insisti que uma estudiosa do meu calibre não poderia ser recusada, o próprio Mordenheim apareceu e ordenou-me severamente que fosse embora. Embora não tenha ficado intimidada, concluí que ameaças de violência não o moveriam. Sua aparência abatida e olhos vazios traíam um homem que já estava à beira da morte espiritual, se não física.

À luz da minha incapacidade de organizar um encontro pessoal mais extenso, reuni o material em Mordenheim dos moradores, os quais têm uma opinião do Oatst Wonsennijch, ou Médico Louco. Seus vários relatos e alegações estão incluídas nas notas anexas. Depois de ouvir as histórias contadas em Ludendorf, fiquei mais convencida do que nunca de que em Mordenheim é o terrível senhor da Lamórdia. Os plebeus o veem como uma espécie de lição objetiva de arrogância científica, o estudioso imparcial levado ao extremo lunático. Homens eruditos descartam o médico como um gênio perverso, um estudioso que passou para a depravação moral em uma busca obsessiva pela Verdade. Na Ilha da Agonia, entretanto, eu aprenderia que as massas e eu ainda conhecemos apenas uma fração da história de Mordenheim.

Ludendorf

Depois de deixar o Schloss Mordenheim para trás em frustração, continuei em direção ao maior assentamento de Lamórdia, Ludendorf. A cidade fica na foz do Riefa Schwoat, estendendo-se de seu porto na margem norte do rio até os penhascos soprados pelo vento com vista para o Mar das Mágoas. Transporte marítimo, pesca, caça às baleias e construção naval são todos negócios importantes aqui, e os piratas do Mar das Mágoas sabem disso muito bem. Consequentemente, o schultebott da aldeia ordenou recentemente ao schepmeista que comece a construir um baluarte ao longo das falésias do mar nesta primavera e que o fortaleça com posições de artilharia. Numerosos outros comércios são praticados na Ludendorf, com as oficinas mais prestigiadas produtoras de engenharia e instrumentação científica, substâncias alquímicas e livros impressos.

O porto fica fora das antigas muralhas da vila, que isolam efetivamente a maior parte de Ludendorf da zona rural ao leste. São encontrados fragmentos de evidências





físicas sugerindo que Ludendorf foi possivelmente destruída por um incêndio e reconstruída séculos atrás, mas os fatos aparentemente se perderam na névoa de uma história falsa. O schult da aldeia, Lars Grosshans, é um construtor naval comum cujo talento lhe rendeu um negócio próspero e um orgulhoso senhorio de aldeia. Embora Grosshans seja competente e amigável, o stautsrote evidentemente nunca permitiu que ele esquecesse suas raízes comuns. Rumores perenes afirmam que o schultebott está tentando cortejar guildas comerciais dos principais portos do Mar das Mágoas para estabelecer uma liga marítima transfronteiriça.

Para uma vila de tamanho modesto, Ludendorf tem uma atmosfera distintamente próspera e sofisticada. O farol da aldeia fica no precipício das falésias do mar, e as stautshuss apresentam um enorme relógio que exibe o tempo, os movimentos celestes e as marés. Talvez a característica cívica mais famosa, no entanto, seja o chamado Fer'ein Birjre Ensejhtijch, o "Sindicato dos Cidadãos Iluminados". Este clube social conta com muitos dos proprietários de terras masculinos da aldeia como membros. Seu propósito além de tapinha nas costas aristocrática não é claro, mas observadores desconfiados insistem que o Sindicato esconde uma conspiração para acabar com a superstição em todo o Núcleo.

Onde ficar em Ludendorf

A pousada principal de Ludendorf é a Quebrando Onda (quartos de qualidade comum, comida de qualidade boa), localizada fora das muralhas da vila no distrito do porto. Embora dificilmente seja luxuosa, os quartos são limpos e a equipe é cortês e simpática. A verdadeira atração aqui são os frutos do mar frescos, preparados por uma equipe de cozinha disposta a ir além da insípida norma lamordiana com solha, enguia e marisco.

Ludendorf (cidade pequena): Convencional; Tend N; Limite de 800 PO; Ativos 37.200 PO; População 730; Isolado (humanos 77%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Schult Lars Grosshans, humano Ari3/Plb1.

Personagens Importantes: Marcus Roggenstorf (sindicato da marinha mercante), humano Ari5; Johanna Zecher (chiur-geon), humana Esp3 / Lad1.

Sociedade Secreta: O Sindicato dos Cidadãos Iluminados

O Sindicato dos Cidadãos Iluminados realmente abriga uma conspiração, construída sobre uma base de aço da razão e do dever. O Sindicato acredita de todo o coração no sobrenatural, mas afirma que é uma força de caos e destruição que deve ser erradicada. Os membros da organização designaram-se para proteger a humanidade contra as forças sobrenaturais que a controlariam ou a prejudicariam.

O Sindicato tem grandes projetos para todo o Reino do Pavor, projetos que não incluem nem horrores mortos-vivos, nem conjuradores benignos, nem licantropos violentos nem não-humanos desagradáveis. Ele usa sua influência para mudar a política em universidades em todo o Núcleo, desviando fundos de estudos misteriosos. Ele secretamente encoraja cruzadas contra conjuradores e não humanos em outros domínios e sabota religiões organizadas para desacreditá-las aos olhos das massas. A tática mais sinistra do Sindicato é patrocinar caçadores de monstros, a quem manipula ou recruta ativamente para destruir as criaturas que designa. A organização mantém contatos e aliados em toda parte, mas sua visão é de longo prazo e ela não deixa de colocar seus fantoches em propósitos contrários. Anacoretas darkoneses, vingadores mercenários, nobres de Richemulot, clérigos Tepستاني de Belenus e oficiais militares racistas da Falkóvnia serviram ao Sindicato em um momento ou outro.

Embora o Sindicato atualmente conte com menos de trinta membros da elite lamordiana, seu poder cresceu aos trancos e barrancos na última década. O atual Grande Cynosure, Gerhard Reichenbach (humano Ari8 / Esp2, LM), é um agiota rico e magnata da pesca e o homem mais poderoso em Ludendorf. Gerhard organizou recentemente a construção do luxuoso novo clube do Sindicato no centro de Ludendorf e está tentando fazer contato com aristocratas de mesma opinião em Port-a-Lucine e Baía de Martira.



Ilha da Agonia

A Ilha da Agonia, ou Insel Weedoag, é a maior e mais famosa ilha do Dedo. Até mesmo os lamordianos normalmente robustos tremeram quando abordei o tópico da ilha deserta, que eles também chamam de Wonhuss Deiwel — o “Domicílio do Diabo”. Eles insistem que é a morada de uma criatura perversa, uma abominação que escapou dos laboratórios de Victor Mordenheim. Esta besta é também chamada de Assassino da Neve, Homem dos Remendos ou simplesmente Fantasma. Os habitantes locais atribuem qualquer morte misteriosa à criatura, que dizem ter um apetite voraz por assassinato. Vários contos, bem como meus próprios esboços baseados em descrições de testemunhas, estão incluídos nas notas anexas.

Resolvi investigar este Fantasma por mim mesma, em parte porque desejava evidências mais concretas da reputação desagradável de Mordenheim. Em Ludendorf, eu me preparei para cruzar os canais do Dedo a pé, como eles estavam com blocos de gelo. No entanto, eu não estava preparada para o quão estafante seria a tarefa. Meu progresso foi árduo e, em várias ocasiões, evitei por pouco uma queda no gelado Mar das Mágoas — e a morte por hipotermia que teria se seguido momentaneamente.

A Ilha da Agonia é um pico de pedra estéril que se eleva algumas centenas de metros acima do Mar das Mágoas. Planícies lamacentas rochosas e bosques esparsos cercam esta crista, enquanto penínsulas sinuosas alcançam (os canais congelados). Eu esperava uma paisagem de silêncio sombrio, mas os ventos guincham constantemente e uivos de lobo ecoam pelas costas à noite. Sob esses sons, ouve-se um estrondo distante que se intensifica à medida que se sobe o pico congelado. Este, presumo, é o rugido subterrâneo do gelado Riefa Riepje'buare, ou rio Rimeborn, que emerge das colinas no lado oriental da ilha.

A característica mais surpreendente da Ilha da Agonia é o aglomerado de favelas na costa sudeste, lar de um punhado de almas esfarrapadas. Os residentes alegaram ser marinheiros naufragados e se referiram ao seu pequeno povoado como Cidade da Baía. Eles foram geralmente cordiais comigo, mas vários aspectos de sua história e seu comportamento não pareciam verdadeiros. Seu líder ostensivo, um marinheiro envelhecido que chamava a si mesmo de Rudolf, parecia incrivelmente perplexo com minha presença na ilha e me estudou com um brilho predatório demais nos olhos. Embora eu não tivesse nada a temer de um único marinheiro analfabeto, percebi que estava em desvantagem numérica. Em vez de interrogar Rudolf para obter mais informações sobre a Ilha da Agonia, saí apressadamente. Ele relutantemente

Possibilidade Medonha: Os Lobos do Mar

Cidade da Baía é habitada exclusivamente por perseguidores do mar, uma raça selvagem de licantropo aquático. Imigrantes da Costa Pontilhada de Darkon, Rudolf (perseguidor do mar natural, humano, Esp3 / Gue3 / Lad3, NM) e sua matilha se estabeleceram na Ilha da Agonia com o consentimento tácito de Adam. Em troca do direito de afundar e saquear os navios que navegam perto do Dedo, os perseguidores do mar observam e questionam os intrusos na Ilha. Visitantes dignos de nota são relatados a Adam, enquanto o restante é devorado ou infectado com licantropia. O grupo está confortável com o arranjo e engordou com seus despojos. Nos últimos anos, no entanto, Rudolf ficou inquieto, sua mente feroz fervilhando com esquemas malformados. Ele agora suspeita que Adam não é uma criatura única e que outros homens-cadáver podem morar na terra firme. Rudolf até pondera que o inimigo de Adam, Victor Mordenheim, pode saber como os perseguidores do mar nunca dormem, adoecem ou morrem, assim como o temível Adam.

Perseguidores do mar podem ser encontrados nas notas anexas.

permitiu que eu partisse, observando enigmaticamente que eu “não deveria ser prejudicada”.

Quando comecei a temer que minha exaustiva jornada até a Ilha da Agonia não seria recompensada, percebi que estava sendo seguida à distância. Um pouco além da névoa de neve rodopiante, tive um vislumbre de uma figura humanoide veloz. Quando tentei me dobrar para trás e flanquear meu perseguidor, de repente senti sua presença atrás de mim e me virei para enfrentá-lo, com a pistola em punho.

Minha primeira reação, devo confessar, foi de terror. Apesar de todos os horrores que testemunhei em meus estudos de Necrópoles, algo assustador emanou dessa criatura que se agachou diante de mim. Seus olhos azuis lacrimejantes demonstravam segurança sem alma e falava como um ser que não temia a ninguém. Um olhar me disse que essa coisa era um golem de carne, um construto construído com os restos de numerosos cadáveres. No entanto, essa criatura não tinha o olhar vago de costume em seu rosto, esperando as ordens de um mestre. Essa coisa era seu próprio dono e claramente possuía o intelecto de um homem e a astúcia de uma besta. Só poderia ser o Fantasma da lenda lamordiana.



Interroguei a criatura rapidamente sob a mira de uma arma e incluí uma transcrição de nossa conversa. Havia hostilidade no brilho da coisa, mas também curiosidade. Assim que seu interesse por mim pareceu ter diminuído, ele desapareceu silenciosamente na nevasca. Fui deixada para retornar ao continente pela rota tortuosa pela qual havia chegado, mas as palavras do Fantasma me deram muito o que refletir. Há muito tempo eu ouço histórias de que golens podem ser criados sem a ajuda de magia, mas a possibilidade de que o constructo resultante também possa possuir o intelecto de um homem é fascinante.

Criar um constructo com magia, com todos os seus custos e riscos, é muito menos perigoso do que o caminho que Mordenheim está perto de trilhar. Se um golem renegado e assassino é o que se colhe com a ciência, acho que devo me manter com a magia.

S: Quem é você?
A: Eu sou Adam. Quem é você?
S: Considere-me uma estudiosa curiosa. Você pertence a Mordenheim?
A: [*Vira a cabeça ligeiramente.*] Ele é meu criador. Mas eu não pertencço a nenhum homem.
S: Ele fez você? Como? Ele não é um mago.
A: Sua vontade foi o suficiente.
S: O que isso significa?
A: [*Toca no próprio peito.*] Sua ciência me deu este corpo. Mas ele não me deu uma alma. Isso veio de outro lugar.
S: Por que você mora neste lugar?
A: É meu refúgio. [*Olhares para a pistola.*] Por que você achou que era bem-vinda aqui?
S: Estou procurando o legado de Mordenheim. Você é ele, não é?
A: Sim. Porém é mais do que eu.
S: O que você quer dizer?
A: Seus pecados se perpetuam. E assim deve ser sua condenação.
S: [*Pausa.*] A Lamórdia é dele, não é?
A: Sim. Não deveria ser dele, mas é. Somos todos dele. Todos nós somos seus filhos.
S: Eu não, demônio.
A: [*Olhos cerrados.*] Talvez. Mas a condenação espera por você, da mesma forma. Esse é o preço da vida. [*Foge.*]
— *Entrada de diário pessoal*





Schloss Aubrecker

Depois de minha árdua jornada de ida e volta para a Ilha da Agonia, pensei em demorar um pouco em Ludendorf para me recuperar, mas optei por seguir em direção ao sul, em direção à Besta Adormecida. Schloss Aubrecker, a propriedade do Barão e sua família, fica no extremo norte da Besta, empoleirado em um penhasco arborizado e abordado por uma trilha sinuosa. O feudo é desenhado em forma de pavilhão de caça, adequado ao vigoroso desporto que o Barão exerceu no seu auge. Afetos como torres decorativas e ameias também dão ao Schloss Aubrecker a aparência pouco convincente de um castelo.

A trilha para a propriedade não foi limpa, então fui forçada arduamente até a mansão usando schneeschoo. Assim que cheguei à propriedade, porém, os soldados postados do lado de fora anunciaram minha presença à família, e a própria Gerta von Aubrecker me recebeu calorosamente. Apresentei-me como uma viajante cansada e fui recompensado com um caloroso coração para a noite e amostras do selo Kommkje privado da família. Lady von Aubrecker demonstrou um interesse educado em minhas viagens e anotações detalhadas, que pintei com sucesso como atividades pessoais puramente acadêmicas. Não tive permissão para entrar no quarto do Barão, portanto, infelizmente, não posso atestar seu estado atual.

Mosteiro do Relâmpago Acelerado

Depois de minha pausa bem-vinda em Schloss Aubrecker, deixei brevemente as terras altas do leste e pesquisei Essenbach Somp. Lá, as únicas almas que encontrei foram o ocasional fazendeiro de cevada ou pastor de ovelhas ou uma figura tagarela correndo pelos pântanos à distância. Como observei, a flora da Lamórdia pode ser bastante letal, e passei a maior parte dos meus dias na charneca, evitando gavinhas espinhosas cobertas de geada.

Quando finalmente voltei para a extremidade sul da Besta Adormecida, comecei a procurar um mosteiro isolado, do qual um mineiro de sal local havia falado. De acordo com essa fonte, a abadia é o lar de uma ordem de fanáticos que adoram um deus-relâmpago arcaico. Se os boatos fossem verdadeiros, isso me pareceu um fenômeno distintamente não-lamordiano que merecia uma investigação mais aprofundada. Escondido na região mais acidentada do sul da Besta Adormecida, o mosteiro foi difícil de localizar. Protegida por abetos raquíticos, a estrutura atarracada se apega à lateral de um penhasco rochoso e é acessível apenas pelo oeste por meio de uma ponte decrepita.

Ao me aproximar, saudei as figuras encapuzadas que vi se movendo nas paredes do mosteiro e, em resposta, um dos monges emergiu do outro lado da ponte apodrecida, apresentando-se como Kartad e chamando a abadia de Mosteiro do Relâmpago Acelerado. Ofereci uma desculpa conveniente para explicar minha presença em uma área tão remota e fiz um esforço para parecer genuinamente curiosa sobre os princípios de sua ordem. Ele explicou sucintamente que a ordem, conhecida como os Buscadores da Centelha, acredita que o relâmpago é a fonte divina de toda a vida. Os monges, me disseram, que se dedicam à perfeição da forma humana e a desvendar os mistérios do mundo vivo. Quando pedi um passeio pelo Mosteiro, Kartad recusou rapidamente e me pediu para partir imediatamente, insistindo que eu não seria aceita dentro de seus muros.

Dada a atitude vaga e evasiva de Kartad, o Mosteiro do Relâmpago Acelerado quase certamente esconde alguma trama secreta. A carne enrugada e as cicatrizes cirúrgicas retorcidas que apareciam por baixo das vestes de Kartad sugeriam apenas uma conclusão. Eu suspeito que ele e todos os Buscadores são golens de carne, possuidores da mesma vontade que o criador de Adam e similarmente nascidos dos experimentos de Victor Mordenheim. Com que propósito eles estão trabalhando, não posso me aventurar neste momento.

Neufurchtenburg

Deixando o Mosteiro para trás, voltei para o norte, em busca de uma propriedade abandonada e sem nome, da qual vários caçadores locais haviam falado. A mansão em ruínas provou ser uma decepção. Poucas das estruturas originais permaneceram de pé, e toda a área sugeria uma herança envelhecida há muito tempo transformados em pó. Os únicos residentes, mortais ou não, eram as lebres da neve que saltavam pelos prados congelados e cobertos de vegetação.

Desanimada, avancei para a aldeia de Neufurchtenburg, o único povoado de qualquer tamanho no sul da Lamórdia. Aninhada ao longo da borda a sotavento da Besta Adormecida, a cidade é uma prima rural manchada de fuligem de Ludendorf. As siderúrgicas de Neufurchtenburg estão entre as melhores do Núcleo. A vila mantém uma forte aliança comercial com a vizinha Falkóvnia, na qual o minério bruto é transportado pelo rio Vuchar e as armas prontas, armaduras e ferramentas são enviadas de volta. O carvão é extraído na periferia da aldeia, que os ferreiros usam para acender seus altos-fornos avançados, deixando uma mortalha sufocante sobre o assentamento. Neufurchtenburg também possui vidreiros, fabricantes de rodas, fabricantes de tijolos, fa-



Sociedade Secreta: Os Buscadores da Centelha

Os Buscadores da Centelha são todos golens de carne, construídos juntos por Adam na vã esperança de recriar o sucesso de Mordenheim. Todas as criações de Adam, no entanto, eram seres sem emoção com mentes conscientes, mas sem lealdade. Adam desprezou essas zombarias de si mesmo, e quando eles se retiraram para o abandonado Mosteiro do Relâmpago Acelerado e formaram uma comunidade, ele atacou o santuário em um frenesi de ciúmes. Eventualmente, Adam veio para se reconciliar com seus filhos, que o vêem como um Criador, um indivíduo raro abençoado com a habilidade de construir vida a partir da morte. De vez em quando, Adam se convence de que pode corrigir as falhas de seus golens anteriores e tenta criar uma progênie mais uma vez. Entretanto, os resultados são sempre os mesmos, e o fracasso envia Adam em uma espiral de desespero até que o processo se repita.

Os Buscadores acreditam que a descoberta de um santuário no mosteiro de um deus reluzente esquecido, Lothurr, não é coincidência. Eles sustentam que a eletricidade é em si uma força divina, a centelha literal de vida fluindo através de seus próprios corpos de retalhos. A purificação por meio de exercícios rituais e meditação é fundamental em suas vidas diárias, junto com o intenso estudo acadêmico. Seus textos sagrados são tratados roubados de biologia, física e meteorologia, e seus rituais acontecem durante fortes tempestades. Os Buscadores construíram um gerador elétrico primitivo de manivela baseado em esquemas roubados de Mordenheim e estão constantemente expandindo seus conhecimentos de medicina por meio de dissecação e experimentação cirúrgica. Eles também desenvolveram uma teologia bizarra e utilitarista, combinando elementos do culto de Lothurr com os tesouros mais atraentes de religiões em todo o Núcleo. Os Buscadores não acreditam verdadeiramente em nenhum desses falsos deuses, mas raciocinam que podem montar uma divindade verdadeira com peças sobressalentes, da mesma forma que Adam os fez.

Golens de carne criados por Adam têm as características de golens de carne assombrados normais, com as seguintes exceções. Eles não têm vínculo telepático com Adam e não obedecem a seus comandos, mas só podem se encolher se ele os atacar, sem se defender nem fugir. Eles não podem entrar em fúria e sempre possuem tendência leal e neutro. A maioria dos Buscadores da Centelha são golens de carne assombrados com 12 ou mais Dados de Vida de monstros, mas alguns possuem níveis na classe de monge. Seu estilo de luta enfatiza estrangulamentos, prensões, arremessos e posturas rígidas. Com sua maneira comparativamente articulada e deformidades facilmente ocultas, Kartad (golem de carne assombrado Mng3, LN) serve como porta-voz dos Buscadores, e só ele pode ser encontrado fora do Monastério com regularidade.

O maior segredo do Monastério, entretanto, é desconhecido até mesmo pelos Buscadores. Muito antes da Lamórdia ser puxada para o Reino do Pavor, um demônio foi sepultado sob o local e o Monastério foi construído para proteger o demônio cativo. O demônio, Baltoi (uma marilith 17 DV), ainda dorme nas profundezas das minas abandonadas sob o santuário, embora ela se mexa sempre que poderosos trovões ecoam pelos dutos. A general banida de um exército demoníaco, Baltoi sonha com massacres e apocalipse. Sua distorção de realidade tem atualmente apenas 60 metros de raio, mas se ela acordasse, esse raio aumentaria para 6km. Seu filactério (veja o Arsenal de Van Richten) é um enorme diamante negro sem cortes e ela tem 0 pontos de corrupção.

bricantes de instrumentos musicais e boticários qualificados. A vila também é o lar do romancista mais famoso de Lamórdia, Martyn Smitskopf, cujos contos sinistros e alegóricos de diabolismo permanecem populares e escandalosos em sua terra natal.

O schult de Neufurchtenburg é Ulrich Herzwalde, um conspirador descarado que não faz segredo de sua relação bajuladora com o schultebott. Herzwalde faz o que o schultebott o instrui, nem mais nem menos, e atualmente está engajado em uma campanha para divulgar os méritos da aldeia no exterior. Esses méritos incluem não apenas sua indústria, mas também os jardins sem

brilho ao longo das avenidas e uma biblioteca pública muito mais extensa do que uma cidade desse tamanho poderia garantir. Fiquei mais impressionada, porém, com as pistas que revelam a falsa história de Neufurchtenburg. Evidentemente, danos maciços durante a guerra foram infligidos à aldeia no passado, mas nenhum dos residentes sabe de tal conflito, muito menos se lembra dos eventos que o precipitaram. O Convento do Elmo de Alabastro, um enorme santuário dedicado a uma deusa perdida, fica no centro da vila, agora convertido em stautshuss. Descobri evidências intrigantes de que, há mais de dois séculos, as mulheres enclausuradas aqui



Possibilidade Medonha: A Cruzada de Ivan Dragonov

Ivan Dragonov (loup-garou Rgr17, CB) é um falkovniano obcecado pela destruição de licantropos. Embora ele vá longe em sua busca, sua cruzada não é hipócrita. Ele testemunhou muitas mortes nas mãos de feras vorazes e, no caso de seu próprio mentor, a fera era o próprio Ivan. Dragonov foi infectado com licantropia durante a caça a um loup-garou da montanha (veja **Nativos das Trevas**) em 708 CB. Quando o mentor de Ivan, um clérigo mais velho, tentou curá-lo, ele foi pego de surpresa pela resistência de Ivan à prata e foi atacado. Acreditando-se traído, o mestre de Ivan o amaldiçoou quando ele morreu: nada, exceto o próprio Ivan, o libertaria de sua licantropia. Desde aquele dia fatídico, Dragonov não envelheceu, uma maldição que só aprofundou suas dúvidas sobre as forças invisíveis do mundo. Ivan, desde então, fez um juramento particular para extinguir totalmente a licantropia do Reino do Pavor antes de finalmente se matar. Sua transformação é desencadeada por raiva e dor. Victor Mordenheim de fato manteve as habilidades de Dragonov no passado, sempre com o propósito maldadado de caçar seu próprio Adam, embora o ranger nunca se sentisse confortável com o relacionamento. O golem continua sendo a única criatura que conseguiu escapar de Dragonov, um fato que o irrita até hoje. Embora Dragonov faça sua casa onde quer que sua cruzada o leve, ele pode ser encontrado em Neufurchtenburg pelo menos uma vez por temporada.

governavam a aldeia, como uma teocracia, pregando a sabedoria de sua deusa régia e sua destreza em batalha. Afrescos em ruínas chamam essa deusa de Skogul. Dadas as tendências ateístas do reino, essa história esquecida é definitivamente intrigante.

Eu esperava conhecer Ivan Dragonov enquanto estivesse em Neufurchtenburg. Sabe-se que o lenhador errante da Falkóvnia surge na aldeia de vez em quando, e tenho certeza de que ele serviu Victor Mordenheim no passado. Evidentemente, sua violenta cruzada contra os licantropos atualmente o ocupa em outras terras.

Onde ficar em Neufurchtenburg

As opções de hospedagem são limitadas em Neufurchtenburg, com a maioria dos visitantes da Falkóvnia indo direto para a Ferradura Quebrada (quartos de qualidade comum, comida de baixa qualidade). As acomodações são aceitáveis, mas os ensopados da casa são desprezíveis, não importa o quão faminto alguém possa estar depois de uma viagem de inverno. A atmosfera pode ficar um pouco turbulenta e ameaçadora em algumas noites. Se os convidados incluem Garras falkovnianos, você pode querer buscar uma sala comum anônima para a noite.

Neufurchtenburg (aldeia): Convencional; Tend. LM; Limite de 200 PO; Ativos 7.600 PO; População 760; Isolado (99% humanos, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Schult Ulrich Herzewalde, humano Ari3.

Personagens Importantes: Martyn Smitskopf (romancista), humano Ari4; Heidi Dumholzen (metalúrgica e engenheira de aldeia), mulher Esp6.

Densamentos finais



amórdia me parece um reino ao mesmo tempo iluminado e atrofiado, desesperadamente atolado em uma perspectiva que tem pouca relevância nestes tempos sinistros. O país não possui recursos físicos, políticos, econômicos ou culturais características que eu chamaria de estrategicamente significativas. Qualquer risco de ambição política aberta é efetivamente inexistente aqui, e a população esparsa e sensata poderia ser facilmente subjugada, escravizada ou exterminada por uma força invasora. Talvez a observação mais elogiosa que posso oferecer sobre esse reino é que sua classe educada deve ser observada com atenção. Embora poucos em número, eu suspeito que se eles conseguissem, eles iriam refazer o mundo civilizado de acordo com sua visão de mundo fria e racional.

Com esse pensamento sério, deixei as florestas cobertas de neve da Besta para trás em fevereiro, viajando ao longo da Estrada Timor para o território da Falkóvnia. Com base no que ouvi sobre o reino de Vlad Drakov, olhei para as próximas semanas com pouco entusiasmo. Fiquei consolada apenas pelo fato de que a pimenta no ar diminuiu um pouco à medida que as florestas ao meu redor ficavam mais negras e densas e a neve finalmente começava a diminuir.



Relatório Quatro: Salkóvnia

*Embora se vão a Espada e o Arco,
Eles nunca cooperam para acabar com as Guerras.
A oração do Eremita e as lágrimas das Viúvas
Solzinhos podem libertar o Mundo do medo.
— William Blake, “The Grey Monk”*



o cruzar para a Falkóvnia vinda da Lamórdia, logo notei uma mudança na atmosfera. Em vez da nevasca constante e pesada que atormentava minhas viagens lamordianas, agora, apenas uma fina camada de neve caída cobria o solo. Mais importante, o vento aumentou, uivante e picante, carregando o fedor da miséria e de cadáveres insepultos, um cartão de visita seguro do que estava por vir. Quando cruzei para a Falkóvnia, a guarnição da fronteira me emitiu um conjunto de documentos de viagem obrigatórios; felizmente, alguns encantamentos simples me permitiram evitar questionamentos que, de outra forma, teriam causado alguns resultados desagradáveis. Com os guardas de fronteira boquiabertos atrás de mim, meu caminho seguiu em frente para Lekar, capital do opressivo reino do Falcão.

Resumo da falkóvnia

Nível Cultural: Medieval (7)

Ecologia: Completa

Terreno/Clima: Florestas, colinas, pântanos e planícies/Temperado

Ano de Formação: 690 CB

População: 64.300

Raças: Humanos 93%, Halflings 2%, Meio-elfos 2%, Gnomos 1%, Elfos 1%, Outros 1%

Grupos Étnicos Humanos: Falkovnianos 100%

Idiomas: Falkovniano*, darkonês, balok, lamordiano, mordentiano, halfling, gnomo, élfico, anão

Religiões: Hala, Ezra

Governo: Despotismo militar

Governante: Rei Fuhrer Vlad Drakov

Lorde Negro: Rei Fuhrer Vlad Drakov.

Paisagem



alkóvnia preenche o Vale do Adubo, a ampla bacia formada pela planície de inundação do rio Vuchar. Dotada do rico solo negro que dá nome à região, a Falkóvnia contém planícies ondulantes de campos férteis e vastas florestas exuberantes. Este esplendor natural já se espalhou das Montanhas da Besta Adormecida, no oeste, até os Balinoks, no leste. Após a Grande Revolução e o desaparecimento das terras de G'henna e Markóvia, os Balinoks também desapareceram, deixando toda a fronteira oriental da Falkóvnia adjacente à Greta Sombria. A parede da Besta Adormecida poupa Falkóvnia dos ven-

tos frígidos do noroeste que assolam a Lamórdia. Em vez disso, Falkóvnia desfruta de um clima que ajudou a nação a ganhar sua reputação de "celeiro do núcleo". O ano da Falkóvnia é caracterizado por um plantio prolongado e clemente na primavera e por safras de outono. Os verões na Falkóvnia são longos e dolorosamente úmidos, mas pontuados com precipitação suficiente para estimular a fecundidade da grama. O inverno da Falkóvnia não é tão miserável quanto o suportado pela Lamórdia, mas ainda sofre ventos frígidos quase contínuos, bem como fortes nevascas durante as semanas frias e cinzentas. Esse ambiente é adequado ao papel da Falkóvnia como próspero produtor agrário. Não fosse pela atual liderança da nação, a maioria de seus cidadãos encontraria muito mais fortuna no uso dos recursos agrícolas.

Seu desprezo pelo mercenário transparece desde cedo, pequena erudita, mas certamente é merecido.

O fluxo do rio Vuchar em direção ao sul define a paisagem do oeste da Falkóvnia. Outrora um canal comercial essencial para o Norte do Núcleo, a utilidade dessa ampla hidrovía diminuiu muito desde o Réquiem. Hoje, Necrópoles se estende pelo Rio Vuchar no coração de Darkon, sua mortalha mortal matando a vida marinha local e bloqueando o tráfego fluvial entre Darkon oriental e ocidental. Por causa da praga Necropolitana, o tráfego fluvial e as indústrias de pesca ao longo do trecho do Vuchar da Falkóvnia caíram quase pela metade, alimentando a má vontade dos falkovnianos contra o domínio do norte. O rio Vuchar atravessa a fronteira vermelho e sujo de sua jornada por Darkon e Necrópole, mesmo antes do escoamento de esgoto e resíduos de Lekar reduzir o rio a um lento rastejar.

O curso do Vuchar começa no noroeste da Falkóvnia. Aqui, a margem ocidental do rio é o lar de uma estreita faixa de território da Falkóvnia ao longo de toda a fronteira da Lamórdia. Este território, conhecido como Weissfalkund, consiste nas últimas encostas arborizadas do sopé da Besta Adormecida, onde mercadores e barqueiros operam seus negócios, fazendo negócios com colegas comerciantes da Lamórdia. O Weissfalkund segue a curvatura do Vuchar e da fronteira lamordiana até que ambos alcancem Dementlieu.

Além do Weissfalkund, estende-se o Crescente da Foice, a principal região agrícola da Falkóvnia. Começando logo ao sul da Estrada Timor Oeste perto de Lekar, os ondulantes campos dourados do Crescente estendem-se para o sul em direção a Silbervas e Aerie. Aqui, os camponeses da Falkóvnia trabalham nos longos



campos de trigo dourado e pomares abundantes, produzindo os suprimentos de exportação da Falkóvnia para domínios em todo o Núcleo. Apesar do desmatamento das áreas arborizadas que esse cultivo exige, densos montes de florestas escuras da Falkóvnia pontilham a região, proporcionando um refúgio para a vida selvagem. A Estrada da Foice segue a espinha dorsal da região de Lekar a Aerie e, como todas as estradas do reino, é uma estrada de veludo cotelê pavimentada com madeira.

A leste do Cresce da Foice, as terras agrícolas tornam-se cada vez mais esparsas, rendendo-se às maciças florestas escuras do interior. Ao norte da Estrada Timor Oeste fica Dunkelhertzwald, uma extensão espessa da Floresta das Sombras de Darkon, que envolve a região entre as cidades de Lekar, Stangengrad e Morfenzi. Ao sul da Estrada Timor, o Crescente da Foice dá lugar ao igualmente escuro Seelewald, ou Floresta das Almas, a antiga floresta que circunda o coração de Falkóvnia. Muito do interior Seelewald nunca foi visto por olhos humanos, embora os camponeses falkovnia nos contêm muitas histórias de homens da floresta que descobriram bosques encantados e ruínas assombradas em sua escuridão.

A Floresta Vigília Dimortia, assim chamada por suas lendárias “sentinelas da morte”, ergue-se a leste de Morfenzi e Aerie. Aqui, a floresta se torna mais esparsa e o solo fica cada vez mais rochoso à medida que a terra se aproxima dos Balinoks. As árvores do leste da Vigília Dimortia sofrem de uma estranha “praga” que cria as “sentinelas da morte”. As árvores atingidas perdem suas folhas e casca, deixando apenas um tronco branco seco e morto. A maioria dos Falkovnianos acredita que essas vigília dimortia, como eles chamam essas árvores, não estão realmente infectadas, mas entram em combustão espontânea com cada morte perpetuada em nome de Vlad Drakov. Observei a combustão espontânea de uma árvore, graças ao sábio Siderous Totenfeld; a raiz desse fenômeno permanece desconhecida, mas a explicação oferecida pelo campesinato é improvável.

Além da Floresta Vigília Dimortia ficam as Colinas Desmoronadas. Esses contrafortes pedregosos são os restos dos picos Balinok arrancados da fronteira leste durante a Grande Revolução. Crivado de túneis e cavernas, As Colinas Arruinadas sucumbe a buracos inesperados. Na verdade, toda a região parece instável, como se fosse se quebrar e cair na Greta Sombria a qualquer momen-



to. Apesar desses fatores e da tendência da pedra da superfície a se desintegrar rapidamente, a região é rica em minerais logo abaixo da superfície. Portanto, grande parte da indústria de mineração de Falkovnia está baseada na região de Colinas Arruinadas.

Além do rio Vuchar, os recursos de água doce da Falkóvnia incluem vários lagos de beleza impressionante. O maior deles, o Lago Kriegvogel, é justamente famoso por suas águas geladas de cor azul meia-noite e é um ponto notável na rota comercial do Rio Musarde. A cidade de Silbervas tem vista para o Lago Kriegvogel, com suas frotas pesqueiras pescando em águas cristalinas. Na verdade, as águas de Kriegvogel são surpreendentemente límpidas e claras, especialmente devido à típica contaminação dos recursos naturais pelos falkovnianos. Os cidadãos de Silbervas atribuem a beleza do Lago Kriegvogel ao fato de que o lago não tem fundo, permitindo que a água eternamente fresca borbulhe de suas profundezas elementares. Embora seja impossível determinar se Kriegvogel é realmente sem fundo, o fundo do lago está fora de alcance, mesmo na costa. Os mergulhadores destemidos descobrem que as margens do lago caem diretamente, apresentando apenas faces de pedra íngreme tão longe quanto qualquer um já alcançou. Os outros lagos da Falkóvnia ficam ao longo do Vuchar, com os lagos Raptor (Lago Falcão, Lago Adler e Lago Eule) perto de Lekar e os lagos Schwort e Beschir perto da fronteira com Dementlieu.

Além dos rios Vuchar e Musarde, Falkóvnia contém vários outros cursos de água. Perto da fronteira com Darkon corre o rio Drogach. Antigamente, esse rio jorrava de nascentes nas planícies geladas da G'henna, cortando um amplo curso ao longo da fronteira darkoniana; desde a Grande Revolução, o Drogach não é mais do que um gotejamento, pois as fontes G'henna que o alimentavam desapareceram. Hoje, o Rio Grashen, um afluente do Drogach, fornece a maior parte do fluxo do rio para oeste, enquanto o Drogach oriental é um tributário menor de seu curso principal. O Grashen flui para o norte através das regiões orientais da Falkóvnia, onde se junta a um afluente conhecido como o rio Umysher. O ponto em que o Grashen encontra o Drogach é conhecido como Cataratas Grashen e é o lar de uma pequena vila com o mesmo nome. De acordo com o Dr. Van Richten, o demônio Elsepeth entrou na Terra das Brumas aqui através do processo de transposição de corpos com uma jovem chamada Ammie Weaveron.

Poucos quilômetros ao sul do Lago Kriegvogel, o rio Arbket deságua no Musarde. Originário de uma nascente na confluência das fronteiras de Borca, Richemulot e Falkóvnia, o Arbket define a fronteira entre Falkóvnia e Richemulot. Os afluentes falkovnianos do Arbker são o Rio Garra e do Rio Zhukfer.

As cidades de Falkóvnia se conectam por meio de um extenso sistema de estradas de veludo cotelê mantido continuamente. A Estrada Timor Oeste liga Lekar a Morfenzi, e a Estrada da Foice, saindo de Lekar ao sul, segue para leste para conectar Silbervas e Aerie antes de chegar ao seu término em Borca. A mal conservada Estrada da Seelewald atravessa a região remanescente entre as cidades menores de Morfenzi e Aerie. A estrada de Lecher se separa de Seelewald, seguindo para leste até Lechburg em Borca. A oeste, a Estrada da Presa se estende da cidade de Chateaufaux em Dementlieu, conectando-se à Estrada da Foice. Finalmente, a grande Estrada do Rei da Escuridão passa por Stangengrad antes de entrar na Estrada Timor Oeste.

Apesar da grande beleza natural da Falkóvnia, os assentamentos do domínio carecem de qualquer senso estético. Os edifícios da Falkóvnia vêm em duas variedades simples. O primeiro, o estilo usado para estruturas comuns, como casas e tavernas, consiste em prédios atarracados e apertados de pedra e madeira sem acabamento, com telhados de palha e com marcas de construção de má qualidade. Muitos camponeses pobres abandonam esses abrigos, vivendo suas vidas e criando famílias em casebres de pau-a-pique ou construindo abrigos com restos de madeira, pedra solta, pano usado e outros tipos de lixo. As construções do governo militar da Falkóvnia empregam um segundo estilo caracterizado por edifícios monolíticos impessoais feitos de pedra cinza. Esses cascos monstruosamente feios e perdulários elevam-se sobre as estruturas ao redor, aumentando o ar opressor dos assentamentos falkovnianos.

As cidades da Falkóvnia estão mal-cuidadas, cheias de lixo e esterco. Construída de uma forma acanhada e desordenada que inevitavelmente leva à superlotação, com ruas não pavimentadas há muito transformadas em pântanos de lama fedorenta e pegajosa, as cidades da Falkóvnia são fossas de miséria e praga urbana que rivalizam com os piores excessos dos assentamentos de Nova Vaasa. Além disso, todos os assentamentos da Falkóvnia são fortificados. Paredes de pedra imponentes cercam assentamentos maiores, como Silbervas e Stangengrad, enquanto paredes de paliçadas de troncos afiados de árvores protegem os aldeias e vilarejos rurais.

Na Falkóvnia rural, os exploradores podem encontrar uma variedade de ruínas deixadas por uma série de civilizações. A maior dessas ruínas são castelos e torres construídas durante a era dos Reinos de Prata. As ruínas do Reinos de Prata, porém, são difíceis de definir. Os relatos afirmam que a paisagem parece torcer e inclinar quando os aventureiros tentam encontrar o caminho de volta a um local previamente descoberto. Embora as pedras brancas dos Reinos de Prata tenham desaparecido





há muito tempo e as devastações de guerras incontáveis tenham destruído as estruturas, os rumores persistem entre os camponeses alegando que os tesouros dos senhores do Reinos de Prata permanecem intocados no coração escuro dos ermos da Falkóvnia. Sem dúvida, este é um pensamento meramente delirante por parte dos plebeus oprimidos, mas ruínas semelhantes muitas vezes servem como esconderijos para um número de espécies monstruosas inteligentes.

Além das ruínas do Reinos de Prata, uma variedade de entradas para tumbas e criptas que abrigam restos antigos está na Falkóvnia rural. Essas catacumbas inexplicáveis exibem uma variedade impressionante, com base em culturas encontradas em regiões tropicais, árticas, desérticas e temperadas. Algumas criptas são profundas o suficiente para representar um perigo para as minas da Falkóvnia. Em camadas mais profundas, os mineiros falkovnianos invadiram antigos túneis de minas de estrutura anã durante suas escavações, perturbando espíritos raivosos e aberrações estranhas. Os escravos anões que trabalham nas minas ao lado dos trabalhadores falkov-

nianos chamam esses túneis de H'razizuhm e os vêm com um pavor obsessivo e mórbido. De acordo com as lendas dos anões, H'razizuhm era uma antiga prisão construída para abrigar as abominações desenterradas enquanto os anões mergulhavam cada vez mais fundo na superfície da terra. Entre a descoberta das criptas dos mortos antigos e as minas de H'razizuhm, muitos mineiros da Falkóvnia são agora forçados a desmoronar túneis perigosos ou abandonar completamente seus locais.

Flora

Falkóvnia é o lar de uma densa manta de florestas antigas que sustentam enormes espécimes de uma grande variedade de espécies, incluindo carvalho, faia, cereja, abetos e pinheiros. No oeste, as florestas da Falkóvnia são predominantemente de folhas largas, mas, avançando a leste, as sempre verdes constituem uma parte crescente da vegetação. Uma propriedade curiosa das árvores da Falkóvnia é sua casca preta incomum. Não apenas as árvores mais velhas compartilham esta tonalidade escura, mas mudas e espécies tipicamente de casca clara, como





a bétula, exibem esta coloração preta. Mesmo as árvores de coloração normal transplantadas de além da fronteira da Falkóvnia adquirem essa coloração dentro de um mês após o replantio em solo da Falkóvnia.

A vegetação rasteira emaranhada e as trepadeiras sufocantes cobrem as densas florestas da Falkóvnia. Além dos perigos típicos, como amoreiras e plantas venenosas, as florestas da Falkóvnia são o lar de plantas móveis como videiras assassinas e hera rastejante. No entanto, a Falkóvnia também é a fonte de muitas ervas consideradas essenciais para o ofício de um curandeiro. Além desses elementos essenciais, uma trepadeira falkovniana conhecida localmente como abfalduz é uma fonte potente de medicamento anestésico. Infelizmente, muitos plebeus sabem dessa propriedade e mastigam folhas de abfalduz como uma forma de escapar da dura realidade de sua sorte. Assim, ser saudado ao entrar em uma aldeia por um grande grupo de mastigadores abfalduz desajeitados e de olhos vidrados sorrindo idiotamente por entre os dentes manchados de verde não é incomum.

Fauna

As florestas da Falkóvnia abrigam uma variedade de vida selvagem. Caçadores e armadilheiros se beneficiam da abundância de caça, incluindo veados, javalis, arminhos e outras espécies. Predadores ferozes, como gatos selvagens, lobos e ursos, são encontrados em toda a região selvagem da Falkóvnia, e há muitos relatos de animais ferozes de tamanho extraordinário. Falkóvnia é o lar de numerosos raptos, incluindo falcões, zwi-falk, falcões, águias, corujas e abutres, bem como aves carniceiras, como gralhas e corvos, que se alimentam de numerosos mortos não enterrados.

Relatada inicialmente em 751 CB, uma nova doença agora atinge um número pequeno, mas crescente, de animais da Falkóvnia. A doença é caracterizada por tumores cancerosos em contorção que lentamente tomam e substituem o animal infectado até que tudo o que resta seja um crescimento maciço em forma de animal. A origem da doença é desconhecida, mas minha pesquisa indica uma causa não natural. Os viajantes que passam pela Falkóvnia são fortemente aconselhados a examinar

Ervas Medicinais e Abfalduz

Passar 12 horas vasculhando os campos e bosques de Falkóvnia em busca de ervas rende o suficiente para misturar e reabastecer as ervas, unguentos e cataplasmas do kit de um curandeiro. Esta busca requer um teste de Profissão (herbalista) com CD 20. Embora alguns materiais ainda precisem ser comprados, este processo reduz o custo de reabastecer um kit de curandeiro para 10 PO.

Videira Abfalduz: Com um teste bem-sucedido de Alquimia (CD 35), os personagens podem criar um poderoso anestésico chamado "sonolento" das folhas da videira abfalduz. Mastigar folhas de abfalduz faz com que ajam como narcóticos.

Sonolento – Ferimento, teste de Fortitude (CD 30); dano inicial 6d6 pontos dano de contusão, dano secundário 1d6 Destreza temporária. Uma vez inconsciente, a criatura não sente dor e não tem chance de despertar até que todos os pontos de vida perdidos por dano de contusão sejam recuperados.

Folha de Abfalduz – Ingestão, teste de Fortitude (CD 20); estupor de dano inicial e secundário. Uma criatura em estupor de abfalduz é insensível à dor e, portanto, ignora metade de todos os danos de contusão sofridos. O usuário também ignora todos os efeitos de Medo e Horror, mas sofre 1d4 pontos de dano temporário de Sabedoria e -2 de penalidade de competência em 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.

Folha de Abfalduz é viciante. Quando a Sabedoria do usuário voltar ao normal, ele deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD 15) ou entrará em depressão, sofrendo 1d2 pontos para cada dano temporário de Destreza e Constituição. Os pontos de habilidade perdidos retornam a uma taxa de 1 por dia ou quando o usuárioingere mais folha de abfalduz, o que vier primeiro. Além disso, o usuário deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD 18) ou procurar mais folhas de abfalduz para sair da sua depressão. O usuário deve fazer um teste de Vontade adicional a cada dia, mas a CD cai 1 ponto para cada dia que passou desde o último uso da folha abfalduz.



qualquer caça selvagem que possam pegar em busca de sinais da doença. As notas anexas no final deste relatório fornecem mais detalhes sobre esta praga (ver Donzela Verde). Além disso, enxames de vespas, marimbondos e abelhas infestam a Falkóvnia durante o verão, enquanto nuvens de moscas infestam a terra o ano todo.

Minha pequena estudiosa está correta. A doença debilitante falkóvnia tem o efeito desagradável de transformar bestas naturais em crias pseudonaturais.

Os lugares selvagens da Falkóvnia escondem feras mais fantásticas do que a vida selvagem mundana. Lnhadores e rangers relataram avistamentos de grifos e hipogrifos, animais frequentemente vistos nos padrões pessoais dos generais de Drakov. Tive a sorte de testemunhar a cabeça e a cauda montadas da Devastação Waintower, uma besta amplamente considerada uma mantícore mítica que quase destruiu o vilarejo de Waintower antes de ser morto. Insetos gigantes conhecidos como ankhegs representam um problema comum nos campos e pomares do Crescente da Foice. Os restos mortais de aventureiros infelizes marcam as Colinas Arruinadas como o lar de basiliscos, enquanto wyverns às vezes são avistados voando perto da borda da Greta Sombria.

Desde a Grande Revolução, o domínio de Drakov sobre os limites orientais de seu reino deteriorou-se se-

veramente. Relatos de feéricos estranhos e maliciosos aumentaram dramaticamente, prendendo a população local no terror. Este fenômeno é, sem dúvida, devido à presença da Greta Sombria, já que os incidentes de contato invisível aumentaram significativamente nas regiões limítrofes desde seu surgimento.

Uma coligação particularmente eficaz de criaturas humanoides menores (principalmente kobolds) desafia Drakov. Chamados de Geração de Lagartos, essas feras formam uma lei para si mesmas no meio do caminho entre Morfenzi e Aerie, de Colinas Arruinadas a oeste da Estrada Seelewald. Liderado por um kobold de tamanho e inteligência incomuns chamado Basilisco, o Enxame emprega táticas de guerrilha contra os soldados confinados de Drakov e frequentemente incita os goblins que atormentam o leste da Falkóvnia para ajudá-los. O Geração de Lagartos é provavelmente o movimento de resistência de maior sucesso na Falkóvnia; apenas o trabalho do lendário guerreiro Gondegal provou ser mais bem-sucedido. Além dessas criaturas, Falkóvnia é atormentada por um número disperso de outras criaturas. Embora não seja tão frequente como em alguns domínios, mortos-vivos aparecem em toda a Falkóvnia, particularmente mortos-vivos incorpóreos vingativos e anciões perturbados de seus lugares de descanso. Licantropos, bruxas, ladrões de peles e outros monstros que mudam de forma podem ser encontrados em muitas regiões, tentando se misturar à população humana e esconder suas depredações atrás da carnificina dos Garras.

Animais Locais e Horrores Nativos

Vida Selvagem: ND 1/10 — morcego; sapo; ND 1/8 — rato; ND 1/6 — corvo; jumento; lagarto; ND 1/4 — coruja; doninha; gato; pônei; pônei, de guerra; ND 1/3 — cão; cobra, pequena víbora; falcão; ND 1/2 — águia; cobra, víbora miúda; texugo; ND 1 — cachorro de montaria; cão, mastim*; cavalo, guerra leve; cavalo, leve; cavalo, pesado; cobra, víbora média; mula; ND 2 — cavalo, guerra pesado; javali; lagarto, gigante; texugo atroz; urso, marrom; ND 4 — urso, negro.

Monstros: ND 1/6 — kobold; ND 1/4 — goblin; ND 1/3 — carneiro*; gremishka*; rato atroz; ND 1/2 — geist*; hobgoblin; humano, Vistani*; ND 1 — carniçal; dríade; morcego, carneiro*; substituto (consanguíneo)*; fada, grig; fada, nixie; grimlock; javali navalha*; planta, erva do medo*; quevari*; ND 2 — cão, espectral*; corvídeo*; espreitador da carniça*; hipogrifo; ladrão de peles*; morcego atroz; ossada escarlate*; planta, hera rastejante*; texugo atroz; worg; ND 3 — afogados*; águia gigante; allip; ankheg; basilisco; caçador de cabeças*; coruja gigante; doppleganger; espantalho, assombrado*; fragmentado*; gato, da meia-noite*; ghastr; inumano; licantropo, homem-corvo*; limo, cubo gelatinoso; múmia; planta, raiz sanguínea*; sombra; vinha assassina; violador*; ND 4 — arak, powrie*; arak, teg*; baobhan sith*; fada, pixie; gárgula; grifo; javali atroz; limo, limo cinzento; sátiro; unicórnio, da trevas*; vampyre*; ND 5 — aparição; arak, shee*; arak, sith*; basilisco; bruxa, verde; licantropo, loup-garou das terras baixas*; limo, gosma ocre; mantícore; odem*; paka*; ND 6 — bastellus*; bruxa, annis; chama espectral*; fogo-fátuo; limo da sepultura*; ninfa; severo*; troll, assombrado*; viúva escarlate*; wyvern; ND 7 — ceifador macabro*; espectro; fantasma; limo, pudim negro; urso atroz; ND 8 — abissal das trevas*; ente, assombrado*; lorde carniçal*; mohrg; ND 9 — lorde zumbi*; tenebris*; ND 10 — golem, gárgula*.



História



história da Falkóvnia, ou aqueles registros dela não incendiados para alimentar o ego de Vlad Drakov, é um estudo das virtudes que a nação abomina e dos vícios que ela abraça. Embora grande parte dessa história seja, sem dúvida, fabricação nascida das brumas, pesquisas feitas pelos modernos sábios da Falkóvnia e as crenças populares dos plebeus indicam que a ancestralidade da moderna Falkóvnia e seu povo reside na era dos Reinos de Prata.

A referência mais antiga a Falkóvnia é encontrada em Silberkudexa, onde o escriba Zeitsgraeng escreveu o seguinte:

“... nesta época, havia 12 Reinos de Prata, cujos grandes estandartes ostentavam o Dispositivo dos Espíritos Fundadores... e estes são o Reino do Leão, e o Urso, e o Cervo,... e o Reino do Falcão...”

O período descrito acima é conhecido como a Era dos Reinos de Prata, uma época em que o mundo era muito (embora vagamente) diferente antes da vinda das Brumas, marcando-a como uma falsa história. O Reino do Falcão de Prata, baseado no Silberkudexa e em outras fontes, é uma mistura de vistas idílicas que se conformam vagamente com a topografia da moderna Falkóvnia. Cidades brilhando em branco e ouro pontilhavam a paisagem desta proto-Falkóvnia idealizada, e registros de tratados e diplomacia entre as raças variadas do Reino de Prata revelam tradições de paz, igualdade e boa vontade inteiramente ausentes na moderna Falkóvnia. Além disso, as principais fontes durante este período referem-se a um rei amado, o Gutefalk, conhecido por sua justiça, misericórdia e sabedoria. Infelizmente, poucos fatos além desses sobrevivem nos registros da Falkóvnia, embora talvez mais informações possam ser encontradas além das fronteiras da Falkóvnia (e, portanto, além do alcance de Vlad Drakov).

Uma história planejada para ensfurecer o mercenário, tenho certeza.

Este nebuloso período utópico termina com a Tempestade Carmesim, conforme registrado em O Declínio de Leybria e outros.

“Por semanas, estranhas nuvens de tempestade vermelhas açoiaram a terra com violência, e os doze Reis de Prata reuniram-se para determinar a raiz desse fenômeno. À meia-noite da última noite, quando a fúria da Tempestade Carmesim atingiu seu auge, o vasto e celestial Falcão de Prata, o espírito fundador da Falkóvnia, apareceu na parte superior do campo de bata-

lha. O Falcão de Prata estava travando um combate mortal com outro falcão, este infernal. O falcão carmesim queimou no céu noturno; as penas de suas asas eram um exército de espadas e a loucura brilhava em seus olhos. Os espíritos dos falcões lutaram, subindo e mergulhando no ar por um espaço de horas, até que com um grito selvagem o Falcão Carmesim deu um mergulho mortal. Ambos os espíritos caíram em chamas prateadas e carmesins, chocando-se contra a cidadela onde os Reis de Prata observavam. E então a tempestade desabou e a neblina apareceu, e nada era o mesmo.”

Após este cataclismo, o povo de Falkóvnia encontrou seu reino separado do resto dos Reinos de Prata, à deriva em um oceano de névoa. Com o Gutefalk destruído na esteira do conflito dos deuses falcões, vários senhores da guerra surgiram, cada um reivindicando o trono da Falkóvnia. Os senhores guerreiros degeneraram rapidamente na barbárie, cada facção cometendo atrocidades contra as outras e se tornando vítimas, por sua vez. Esta época de agitação e derramamento de sangue é chamada de Era do Aço Sangrento, e os senhores da guerra daquela época não tem nome, foram esquecidos. A Era do Aço Sangrento durou um número desconhecido de séculos — as estimativas variam de meros dois séculos a mais de 2.500 anos — terminando sob as mãos da Panóplia Cruel, uma rainha conhecida apenas pelo nome da armadura que ela usava. A Panóplia Cruel era uma armadura, de aspecto demoníaco, que permitiu à sua senhora forçar a reunificação da Falkóvnia sob seu estandarte. Embora o reinado da Panóplia Cruel tenha sido duro e dado a lidar com os horrores das Brumas, a maioria dos falkovnianos aceitou de bom grado o governo da Panóplia como uma trégua dos horrores do tempo de guerra da Era do Aço Sangrento. Seu alívio durou pouco, já que a Panóplia Cruel logo instituiu a escravidão patrocinada pelo Estado, concentrando-se principalmente nas raças semi-humanas da terra.

Essa situação continuou até o abrupto desaparecimento da Panóplia Cruel e a ascensão do rei mago Falcão, o Grande. O reinado do Falcão foi caracterizado principalmente por seus esforços bem-sucedidos para desenvolver as proezas militares de Falkóvnia. Exceto por essa conquista e seu interesse pelos esportes de gladiadores, pouco marca o reinado do Falcão, o Grande, até o aparecimento do mercenário conhecido como Falcão — Vlad Drakov.

Quando ele apareceu pela primeira vez no ano 689 CB, Vlad Drakov era o líder de um bando de mercenários estrangeiros conhecido como Garras do Falcão. Viajando de além das Brumas, o grupo de Drakov chegou a Darkon, onde seu primeiro ato consistiu em massacres brutais nas aldeias de Pound, S’realm e Glymshire no sul. Drakov, é claro, cometeu um erro, quando os corpos



massacrados finalmente tornaram-se mortos-vivos vingativos, se erguendo, e expulsando Drakov e suas Garras para as Brumas. Isso, pelo menos, é um fato histórico, já que os cidadãos mais longevos das terras do sul ainda se lembram do massacre causado pelo “açougueiro com asas de falcão”.

Supostamente, uma vez dentro das Brumas, Drakov reagrupou seus homens e traçou um plano para realizar seus sonhos coletivos. A captura do trono da Falkóvnia por Vlad Drakov aconteceu por meio da infame Cavalgada Sangrenta, seu empreendimento militar de maior sucesso. Liderando os Garras do Falcão para o sul da selva darkonês, Drakov cavalcou até o coração de Lekar, onde enfrentou Falcon, o Grande, na sala do trono do castelo dos reis magos. Supostamente Drakov matou Falcão, o Grande, embora a luta pelo controle de Falkóvnia não tenha sido testemunhada por ninguém, exceto os dois combatentes. A Cavalgada Sangrenta e outros eventos que cercaram a ascensão de Drakov são muito pouco detalhados, e várias versões conflitantes circularam como verdades históricas. Na época em que Falkóvnia apareceu na fronteira sul de Darkon em 690 CB, Drakov aparentemente governou o domínio por vários anos, moldando a terra aos seus caprichos e construindo um vasto e leal governo militar, completo com um fanático círculo interno de generais e uma população intimidada. As discrepâncias óbvias em torno da tomada do poder de Drakov na Falkóvnia marcam a história da Falkóvnia antes de seu aparecimento como parte do Núcleo como “história falsa”. Apenas as atrocidades darkonianas de Drakov e o tempo que se seguiu ao aparecimento do reino como parte do Núcleo são reais em qualquer sentido significativo.

A pequena erudita fez o melhor que se pode esperar de um dos vivos. Como qualquer pessoa com algum conhecimento verdadeiro pode dizer, o único sucesso do mercenário permanece inteiramente como o resultado de histórias tecidas pelos poderes sombrios desta prisão de névoas maldita.

A luta contínua, dirigida a inimigos internos e externos, marcou o reinado do rei mercenário. O primeiro desses conflitos ocorreu em 691 CB, durante os primeiros anos do reinado de Drakov, testando seu poder com uma ameaça dupla. Uma nova guilda de ladrões surgiu, roubando alvos militares e civis. Coincidentemente,

uma inexplicável praga de homens-rato afligiu os esgotos de Silbervas. Drakov ordenou o expurgo de ambas as ameaças, mudando-se para seu palácio de verão em Silbervas para liderar suas tropas pessoalmente contra essas ameaças. Várias vezes, Drakov esteve na linha de frente das batalhas subterrâneas travadas na cidade de Silbervas, enfrentando o líder de ambos os grupos inimigos, um licantropo conhecido como “o com Garras”. Três anos de combate intermitente se passaram antes que Drakov expulsasse os homens-rato de Silbervas em 694 CB. Este período, de 691 a 694, é conhecido como Anos dos Ratos Empalados.

Após a retirada dos licantropos, Drakov voltou sua fome de poder e respeito para seus vizinhos. Em 695 CB, as tropas da Falkóvnia cruzaram a fronteira para a Lamórdia. Felizmente para aquele reino, as tropas de Drakov não estavam preparadas nem para o inverno extraordinariamente rigoroso que atingiu Lamórdia naquele ano, nem para o armamento superior do guarda de fronteira lamordiana empunhando bacamartes. Drakov empurrou a ofensiva o máximo possível, mas em janeiro de 696, os sitiados falkovnianos se retiraram. Os efeitos da chamada Guerra de Inverno duraram pouco. Em 703 CB, Drakov e von Aubrecker firmaram um tratado, garantindo a não agressão por parte da Falkóvnia em troca de suprimentos marciais da Lamórdia. Desde então, as armas e armaduras lamordianas têm sido o padrão para o governo militar da Falkóvnia.

Após a Guerra de Inverno, Drakov tentou novamente invadir um país vizinho. Em 700 CB, Falkóvnia entrou em guerra com o reino maior de Darkon, marcando o início da série de guerras agora conhecida como Campanha do Homem Morto. Reunindo suas tropas em Stangengrad, Drakov lançou a Guerra do Primeiro Homem Morto, seus exércitos invadindo a região da Floresta das Sombras de Darkon. Hordas de mortos-vivos enfrentaram o golpe inicial dos invasores falkovnianos, facilmente empurrando as tropas de Drakov para trás. Mesmo quando os soldados falkovnianos caíram diante do exército de zumbis, seus corpos se ergueram para atacar seus compatriotas. Drakov, acostumado a lutar contra inimigos mortais, despejou mais recursos na guerra. Os soldados da Falkóvnia morreram em massa e foram inexoravelmente levados de volta ao solo da Falkóvnia. Na primavera de 701, Drakov chamou de volta o exército da Falkóvnia para Stangengrad. A ira do Rei Fuhrer Drakov contra Azalin Rex transbordou e ele começou a planejar seu próximo ataque contra seu vizinho do norte. Revitalizado e equipado com armamentos lamordianos, Drakov ordenou um segundo ataque a Darkon em 704. As forças mortos-vivos encontraram novamente o exército da Falkovnia, desta vez poucos minutos depois



de cruzar a fronteira darkonesa. Embora melhor preparados, os falkovnianos ainda caíram diante da oposição dos mortos-vivos. Seguiu-se uma retirada apressada.

Vlad Drakov começou a lamber suas feridas e limpar seu círculo de aliados, executando aqueles cuja fraqueza ele acreditava ter causado o fracasso das primeiras Guerras do Homem Morto.

Desejando provar a si mesmo, os olhos avaros de Drakov pousaram brevemente em seus vizinhos ao sul. Em 706, Drakov enviou uma pequena força para Borca, a terra de Camille Boritsi, acreditando que aquele domínio apresentava escolhas fáceis devido ao seu governante mulher. Um único membro da força expedicionária voltou, cambaleando de volta para Draccipetri inchado, trêmulo e com a carne roxa de um veneno exótico antes de desmoronar em uma poça fedorenta de excremento diante do rei mercenário.

Após o aparecimento de Dementlieu em 707 CB, Drakov ordenou a anexação do novo território. Sem surpresa, a milícia falkovniana se mostrou mal equipada para a tarefa. Após uma investida inicial bem-sucedida no coração de Dementlieu, o exército falkovniano desmoronou diante do armamento superior — incluindo armas de pólvora, como mosquetes e canhões — das forças inimigas.

Após o Massacre da Viúva e a Anexação Dementlieuviana, Drakov voltou à campanha contra Darkon. Em 711 CB, os soldados falkovnianos novamente tentaram violar as fronteiras de Darkon, apenas para serem repelidos por mortos-vivos. Como resultado, Drakov entrou na fase de planejamento mais longa da Campanha do Homem Morto, com duração de 712 a 722. Enquanto preparava seu próximo movimento contra Darkon, Vlad Drakov começou a perder conflitos com Richemulot e G'Henna. Durante a Guerra da Fronteira de 716, ele enfrentou os cidadãos de Richemulot, liderados pelo famoso e poderoso clã Renier. Após o aparecimento das ruínas de G'henna, Drakov procurou derrubar aquela teocracia brutal e anexar suas terras na Marcha das Famílias de 719. Tentando cruzar os Balinoks para o centro de G'Henna, os falkovnianos foram refreados pelas forças combinadas de humanoides retorcidos que habitavam nas montanhas, sacerdotes de Zhakata estrategicamente posicionados e feras estranhas que dizimaram unidades inteiras. A fome generalizada esgotou ainda mais as forças da Falkóvnia.

O conflito final da Campanha do Homem Morto aconteceu em 722. Tendo reunido mais tropas do que nunca, a máquina de guerra falkovniana pressionou Darkon, mais uma vez enfrentando hordas de mortos-vivos. Apesar de anos de planejamento, as forças de Drakov falharam mais uma vez. Após essa derrota esma-

gadora, Drakov mais uma vez voltou sua ira contra seus subordinados, ordenando um expurgo de todos os “traidores” e “homens de fraqueza”.

Exceto pela Campanha dos Carrascos contra Dementlieu e Richemulot de 724 e o Massacre da Garra de Ouro de 727 em Dorvinia, Vlad Drakov concentrou suas atenções internamente, entregando-se a suas tendências sádicas dentro de suas próprias fronteiras. Embora as escaramuças de fronteira com os domínios circundantes continuem, a maioria está sob as ordens de comandantes zelosos, e não por ordem do próprio rei mercenário.

Após o Réquiem, no entanto, Drakov aproveitou a oportunidade criada pelo vácuo de poder na Necrópoles, invadindo o domínio em desordem meros dois meses após aquele solstício de inverno fatídico. Embora as forças falkovnianas tenham chegado à vista da cidade de Nartok, eles logo foram repelidos pelos mortos-vivos de Necrópoles. Desde 751, Drakov espera seu tempo. Sem dúvida, o idoso senhor da guerra planeja outra tentativa de provar seu poder no campo de batalha; a única questão é qual dos vizinhos ele escolherá invadir em seguida.

População



Os falkovnianos são o único grupo étnico humano da Falkóvnia. Por natureza, os falkovnianos possuem uma constituição robusta e altura média, mas a dura vida implacável sob o comando de Vlad Drakov os deixa visivelmente desnutridos e sobrecarregados.

Aparência

Enquanto uma raça de pele clara, a doença e as adversidades de suas vidas emprestam um tom cinza a sua pele. Muitos falkovnianos sofrem de furúnculos e erupções cutâneas de doenças causadas por desnutrição geral e exaustão. Os trabalhadores de campo tendem a ter bronzeado intenso ou queimaduras de sol. Os falkovnianos normalmente têm cabelos loiros escuros a castanhos escuros, enquanto as cores comuns dos olhos variam do avelã ao castanho escuro, com o ocasional verde brilhante. O cabelo dos homens é cortado curto em um corte tosado à escovinha, enquanto as mulheres deixam seus cabelos longos, rebeldes e sem adornos. Algumas mulheres, principalmente as militares, usam os mesmos cortes que os homens. Todo falkovniano tem o selo do falcão de Vlad Drakov marcado na testa logo após o nascimento. Esta marca identifica todos os falkovnianos como propriedade de Vlad Drakov. Além de suas marcas, muitos falkovnianos exibem cicatrizes e mutilações de punições aplicadas por soldados que aplicaram a versão brutal da justiça militar da Falkóvnia.





Moda

Normalmente, os falkovnianos usam roupas monótonas e comuns para evitar se destacar na frente dos soldados que passam. As roupas dos plebeus são sempre esfarrapadas e de baixa qualidade. Uma roupa típica para homens consiste em uma túnica e calças simples; as mulheres geralmente usam blusas e saias longas. A maioria dos plebeus não tem dinheiro para comprar sapatos, em vez disso usa bandagens de pano em volta dos pés. Devido à sujeira endêmica encontrada em toda a Falkóvnia, as roupas dos plebeus geralmente estão salpicadas de lama e esterco e estão infestadas de piolhos e pulgas.

Comerciantes militares comissionados desfrutam de alguns apetrechos melhores do que os plebeus. Tendo uma patente militar aproximadamente igual a um cabo, esses colaboradores recebem uma pequena redução de impostos, permitindo-lhes comprar uniformes quase militares para eles e suas famílias. Além de versões de alta qualidade das roupas típicas da Falkóvnia, esses homens e mulheres usam casacos militares simples com o selo do falcão de Drakov. Soldados de ambos os sexos usam túnicas marrons e vários tipos de armaduras adornadas com o símbolo do falcão Falkovniano.

Idioma

Linguisticamente o idioma não tem relação com as línguas outras terras do Núcleo, falkovniano é notável por sua habilidade de desenvolver novos termos e transmitir nuances complexas em uma única palavra.

Estilo de Vida e Educação

A grande maioria dos falkovnianos vive em condições de extrema pobreza. Do campo de trigo ao beco, os plebeus lutam diariamente para atender às suas necessidades mais básicas. A maioria dos falkovnianos trabalha como servos, cultivando o solo e colhendo safras em terras que pertencem e são administradas pelos militares. Superintendentes cruéis garantem que os trabalhadores trabalhem do amanhecer ao anoitecer, cumprindo suas ordens com um chicote rápido. Famílias livres com sorte o suficiente para possuir terras desfrutam de um ritmo menos cansativo, mas ainda assim confiscam para o governo a maioria das safras produzidas. Os artesãos são forçados a vender seus produtos por meio de mercadores autorizados pelos militares para realizar o comércio. Os militares cortam substancialmente as safras e os bens, além de cobrar impostos sobre vendas de civis, pedágios, taxas e multas. Subornos caros são frequentemente exigidos até mesmo para questões triviais envolvendo o governo militar. Nas cidades, muitos falkovnianos sobrevivem pedindo esmolas ou roubos. Infelizmente, ambas as op-

Cartilha falkovniana

arayngeyn = entrar
abreisen = sair
yo = sim
neyn = não
hif = ajuda!
zutsuruckziehien! = retirar!
soldat = soldado
krieg = guerra
imstechen = empalado
falk = falcão

ções levam rapidamente a uma punição brutal das patrulhas da cidade. Somente os soldados desfrutam de um padrão de vida adequado.

A Falkóvnia não tem uma verdadeira nobreza. Em vez disso, os familiares de generais e outros oficiais de alto escalão do governo militar ocupam as mais altas posições sociais, formando um tribunal que gira em torno de agradar Vlad Drakov e sua família.

Dadas as condições de vida brutais na Falkóvnia, um estudante de sua história pode esperar que a população se levante em massa contra seus opressores. No entanto, gerações de opressão implacável, essencialmente esmagaram a vontade de se rebelar. Apesar do comportamento de gado da grande maioria dos falkovnianos, alguns poucos conseguem invocar uma ação rebelde. Essas almas ousadas, embora tolas, geralmente se unem para formar grupos de resistência. Esses grupos surgem e morrem como fungos após a chuva, mas alguns sobreviveram o suficiente para se tornarem espinhos sérios no lado de Vlad Drakov.

Em particular, as ações do lendário cavaleiro Gondegal atrapalharam os passos de Drakov por anos, frustrando suas ambições, minando suas campanhas militares e oferecendo aos cidadãos da Falkóvnia uma trégua das depredações de Drakov. Recentemente, um grupo que se autodenomina Homens Livres da Falkóvnia forneceu bolsões móveis de resistência em todo o reino. Além disso, os rebeldes humanoides do Geração de Lagartos provaram ser um incômodo persistente para Drakov, especialmente porque a Insurreição das Sombras de Gondegal e a Geração às vezes cooperam, coordenando suas forças. Mais informações sobre Gondegal podem ser encontradas nas notas anexas no final deste documento.

A Falkóvnia serve como terreno fértil para uma ampla variedade de doenças, e a população sofre com isso. O cólera em fontes de água contaminadas é comum nas



idades de Falkóvnia. Surtos de peste bubônica parecem assombrar as cidades do domínio a cada década. Longe dos grandes assentamentos, escondida nas vastas florestas do interior, Falkóvnia existem várias colônias de leprosos. Outras doenças comuns à Falkóvnia incluem febre tifóide, disenteria, tuberculose, enjojo cego, febre do riso, febre do esgoto, febre mental, tremores e febre escarlate — para citar apenas alguns.

Devido à sempre presente possibilidade de morte nas mãos do regime brutal de Vlad Drakov, os falkovnianos tendem a se casar jovens, às vezes aos 12 ou 13 anos de idade. A maioria dos casamentos consiste em uma celebração silenciosa por famílias e amigos íntimos. Para serem reconhecidos pelo estado, os casais devem se registrar com um brandtloffizir ou oficial de patente e pagar uma taxa de registro de 1 PO. O registro leva cerca de uma semana, após a qual os papéis do casal são atualizados. O oficial que emitir os registros ou qualquer oficial superior pode exigir o direito de “primeira noite” do casal, exigindo que a nova noiva se submeta a um oficial do estado por uma noite como um sinal de lealdade a Vlad Drakov. O próprio Drakov compartilha desse direito, selecionando as melhores noivas para servir em seus aposentos.

A educação é quase inexistente na Falkóvnia. Os plebeus recebem apenas a educação que seus pais conseguem repassar; a grande maioria do campesinato é analfabeta. Os soldados falkovnianos recebem uma instrução mínima em alfabetização nos campos de treinamento, mas a verdadeira educação é reservada apenas para oficiais de alta patente e suas famílias por meio da Academia Militar Stangengrad. Curiosamente, apesar da situação geral do povo, Falkóvnia é o lar de vários sábios eruditos. Escondidos em seus covis nas cidades e regiões selvagens do domínio, essas pessoas eruditas podem ser um auxiliar inestimável para estudiosos, aventureiros e outros cujos caminhos podem exigir conhecimento obscuro e especializado.

Devido às grandes quantidades de alimentos coletados para uso do governo militar, a dieta falkovniana consiste principalmente em pratos leves de grãos e vegetais, como mingaus e caldos, vegetais cozidos e sopas fracas. As grandes quantidades de grãos colhidos na Falkóvnia tornam uma variedade de pães, particularmente centeio, um alimento básico tam-





bém, embora infestações ocasionais de centeio e outras safras de cereal por ergotamíneos às vezes tornem esses produtos assados inseguros. Como o gado da região de Morfenzi satisfaz grande parte da demanda por carne do exército, os plebeus podem saborear pratos de carne, embora o preço continue alto demais para a maioria dos falkovianos comê-los regularmente. A maioria dos pratos de carne da Falkóvnia são pesados e carregados de gordura. Um prato básico da Falkóvnia é suaerktsvaust, um repolho picado fervido e em conserva extremamente azeda. Os pratos de carne comuns incluem uma variedade de salsichas (chamadas wursts) e schnitzelraust, um corte frito e à milanesa de carne de vaca, porco, carneiro ou frango. A Falkóvnia também produz uma grande variedade de cervejas locais, escuras, claras e de qualidade variada, desde as terríveis às sublimes.

A mentalidade Falkovniana se manifesta de duas maneiras distintas. A maioria dos falkovnianos busca apenas sobreviver no dia a dia. Essas almas usam roupas monótonas, cuidam de seus próprios negócios, evitam estranhos e fazem o possível para evitar entrar em conflito com os militares, embora a eficácia de sua estratégia seja duvidosa. Cidadãos desse tipo que ingressam nas forças armadas, voluntária ou involuntariamente, geralmente permanecem em cargos de baixa patente, cumprindo à risca de seus deveres, mas tendo pouco prazer em fazer cumprir o sádico código da lei da Falkóvnia. Outros buscam ativamente se encaixar no sistema brutal perpetuado por Vlad Drakov. Esses falkovnianos ganham destaque nas forças armadas, dominando seus companheiros e exercendo seu poder em seu proveito. Devido ao desejo de conquista de Drakov, todos os falkovnianos são doutrinados de forma que odeiem e temam os estrangeiros; Os darkoneses, em particular, são considerados inimigos mortais da Falkóvnia. Além disso, os falkovnianos geralmente desprezam as raças humanoides, como elfos, anões, gnomos, halflings e calibans. Esses povos são considerados bens móveis pelo governo militar, e a maioria dos cidadãos da Falkóvnia oferece apenas desprezo e abuso a esses escravos.

Os falkovnianos deixam a vida assim que entram, em meio à miséria. A maioria dos cidadãos é enterrada em valas comuns. Os catadores de trapos removem suas roupas sujas e esfarrapadas, e os cadáveres, claros e sem roupas, são jogados sem cerimônia em grandes fossas. Os poços ficam cobertos de terra lamacenta quando atingem sua capacidade, o que raramente leva muito tempo. Nesse ínterim, porém, os vivos suportam o fedor, as moscas e o som perturbador dos cadáveres se acomodando. Devido a doenças, a mortalidade entre bebês e crianças pequenas é particularmente alta na Falkóvnia. Devo confessar que até meu estômago revirou ao ver cen-

tenas de bebês imóveis e nus empilhados como lixo fora de um tanque em quarentena.

Para os falkovnianos com patente militar, a morte é um pouco mais digna. Lápides simples e padronizadas, cada uma com um nome, data e o selo de Drakov, marcam seus túmulos individuais. Cemitérios militares costumam ser construídos perto de campos de batalha. O “Granite Ramparts” é um eufemismo para os cemitérios que pontilham a fronteira norte de Falkóvnia, um trecho da Campanha do Homem Morto. Independentemente de sua fé professada, se houver, os falkovnianos geralmente não acreditam na vida após a morte. Suspeito que a vida sob Drakov elimina a possibilidade de esperança, ao mesmo tempo em que torna discutível o sofrimento de qualquer inferno.

Atitudes em Relação à Magia

Os falkovnianos estão cientes da existência da magia, mas a veem com uma mistura de admiração e medo. Alguns cidadãos podem aceitar a magia divina dos clérigos, mas a maioria vê a magia simplesmente como outra ferramenta dos opressores.

Através do Ministério do Arcano, o estado controla rigidamente a magia arcana. Com base na Torre Radiante em Lekar, o Ministério observa os cidadãos da Falkóvnia em busca de sinais de aptidão arcana. Os cidadãos que seguem o caminho do mago ou feiticeiro são levados perante o Ministério para fazer juramentos de lealdade a Vlad Drakov e ao reino de Falkóvnia. O Ministério do Arcano pode então convocar qualquer conjurador arcano Falkovniano para ajudar os magos do Ministério em seu trabalho. Felizmente, o número de usuários de magia na Falkóvnia é baixo e Vlad Drakov possui um desdém geral pelas artes mágicas. Caso contrário, os recursos do Ministério do Arcano poderiam ser usados de forma eficaz, tornando a Falkóvnia uma ameaça maior para o Núcleo. Os cidadãos da Falkóvnia temem o Ministério do Arcano, portanto, tratam todos os conjuradores arcanos como objetos de apreensão.

Os falkovnianos toleram os conjuradores divinos, mas sua crença em seres divinos benevolentes e dignos de adoração encontra pouca aceitação entre a população. Ainda assim, os falkovnianos estão dispostos a pedir ajuda aos clérigos, uma vez que sua magia divina se prove legitimamente útil.

Religião

Nenhuma religião goza de seguidores particularmente fortes na Falkóvnia. De acordo com o testamento de Vlad Drakov, o governo da Falkóvnia não apóia nenhuma religião oficial, embora crenças de além da Falkóvnia possam estabelecer pequenos templos dentro





do domínio. A maioria dos falkovnianos acredita que os deuses morreram séculos atrás na Tempestade Carmesim; agora, a humanidade deve lutar sem a esperança da ajuda do divino misericordioso. Embora alguns tenham adotado a fé de domínios vizinhos, a maioria rejeita as reivindicações de padres estrangeiros. Algumas pessoas continuam a invocar a memória do Falcão Prateado e do Falcão Carmesim em superstição, marcando a imagem de um falcão branco para trazer boa sorte ou a imagem de um falcão vermelho para trazer azar.

Ezra: A mais aberta das igrejas que tentaram obter aceitação na Falkóvnia, a Igreja de Ezra, no entanto, é prejudicada por seus laços com Darkon e com a Liga das Quatro Nações. Ainda assim, os viajantes costumam achar as capelas de Ezra um porto bem-vindo na tempestade que é a Falkóvnia. Infelizmente, a Igreja de Ezra perdeu vários anacoretas para as forças de Drakov por ajudar e estimular os grupos de resistência falkovniana.

Hala: Permanecendo quietas e discretas, as bruxas de Hala mantêm numerosos pequenos hospícios por toda a Falkóvnia. O Hospício das Cabeças Baixas perto da Estrada do Lecher é conhecido por abrigar uma série de relíquias importantes da deusa bruxa. Infelizmente, o desastre assombra os hospícios da Falkóvnia. Em 737 CB, o Hospício da Corça foi destruído quando uma planta doppelganger dizimou a cidade de Delmunster. Em 750, o Hospício das Irmãs da Misericórdia foi massacrado até a última bruxa.

Ordem Eterna: Trazida de volta à Falkóvnia por veteranos da Campanha do Homem Morto, a Ordem Eterna opera secretamente na Falkóvnia. Unidos pelo terror mútuo dos mortos-vivos que lutaram durante as guerras, os adoradores da Ordem Eterna buscam apaziguar os deuses da morte e os mortos inquietos para impedir-lhes de invadir a fronteira darkoniana e exterminar toda a vida na Falkóvnia. O culto da Ordem Eterna está amplamente concentrado em Stangengrad.

○ Herói falkovniano

Esta seção fornece informações úteis na criação de PJs da Falkóvnia.

Raças: Humanos, incluindo meio-Vistani, são a única raça livre encontrada em Falkóvnia. Todas as outras raças são consideradas bens móveis do Estado, sujeitas a prisão e trabalhos forçados.

Classes: Guerreiros, ladinos e rangers são as classes mais comuns na Falkóvnia. Os clérigos são livres para seguir seus deuses dentro da Falkóvnia, desde que não inspirem desobediência à população. Além do grande número de guerreiros nas forças armadas, guerreiros como mercenários e veteranos aposentados podem ser encontrados em toda a Falkóvnia. Rangers são comuns em áreas rurais, onde suas habilidades são necessárias para conter as sombras da floresta no interior. Os ladinos são comuns nas sórdidas cidades de Falkóvnia, onde o crime e a furtividade costumam garantir a sobrevivência no dia-a-dia. Os magos da Falkóvnia (e mais raramente, os feiticeiros) são incomuns, mas aqueles encontrados no domínio são rapidamente trazidos à atenção dos militares e forçados a fazer juramentos de lealdade e serviço a Vlad Drakov. Nenhuma outra classe PJ encontra representação significativa na Falkóvnia.

Perícias Recomendadas: Adestrar Animais, Blear, Esconder-se, Furtividade, Intimidar, Ofícios (armadureiro armeiro, coureiro, ferreiro), Profissão (açougueiro, cavaleiro, cervejeiro, curtidor, fazendeiro, lenhador, pastor), Sobrevivência.

Talentos Recomendados: Apático, Corrida, Foco em Arma (espada bastarda), Fortitude Maior, Irrefreável, Sucesso Decisivo Aprimorado, Vitalidade.

Nomes Masculinos Falkovnianos: Alber, Artur, Felix, Franz, Hans, H elmut, Igor, Ivan, Karl, Leopold, Otto, Vladimir, Viktor, Wulfgang.

Nomes Femininos Falkovnianos: Anya, Berta, Emma, Greta, Inga, Ingrid, Klara, Marie, Olga, Rebek, Sylvi, Tasha, Vika.

Grau de Rejeição na Falkóvnia: Ao longo das décadas, as políticas do Estado Falkóvni geraram um preconceito étnico e racial generalizado no povo da Falkóvnia. Darkoneses, valachani, rajianos, rokuma e souragniens aumentam seu Grau de Rejeição em +1 ao lidar com falkovnianos. Elfos, meio-elfos, anões, gnomos, halflings e calibans também aumentam seu GR em +1 ao lidar com falkovnianos. O GR de outras raças e grupos étnicos permanece o mesmo.



O Reino



ei Fuhrer Vlad Drakov governa Falkóvnia em um trono de brutalidade incessante. Depois de meu breve período na propriedade do Falcão, posso chegar a uma conclusão certa: Drakov é inquestionavelmente o terrível senhor da Falkóvnia. Os horrores do reino fluem inexoravelmente de Drakov e seu apetite interminável pelo sofrimento. Todas as leis importantes de Falkóvnia são decretos pessoais de Drakov, e as torturas mais cruéis do reino ocorrem em sua residência, o Castelo Draccipetri.

Governo

A Falkóvnia é um estado militar e, como tal, está organizado segundo linhas militares. Cada ação por parte do estado serve apenas para aumentar ou fortalecer o poder do exército. Dado que o exército é a instituição social mais proeminente do reino (pode-se dizer apenas), os plebeus obedecem aos soldados de qualquer posição como se eles fossem deuses. Na verdade, os soldados falkovnianos têm poder sobre a vida e a morte. Eles podem mutilar ou executar um plebeu por qualquer motivo — ou por nenhum motivo. Os caprichos de Drakov são a lei mais elevada do país, entretanto, e meras mudanças em seu humor foram suficientes para condenar legiões à morte.

Fora do exército estão os cinco ministérios, burocracias militares que atendem às necessidades do Estado — além da repressão aos seus cidadãos e derrota habitual no campo de batalha. O Ministério da Ciência, chefiado por Falcofuhrer Doutor Vjorn Horstman, conduz pesquisas secretas na vanguarda da ciência. Amparado por tecnologias compradas ou roubadas de reinos muito mais avançados que a Falkóvnia, o Ministério se dedica a aprimorar as capacidades do exército. Esta pesquisa envolve tudo, desde máquinas de guerra bizarras projetadas em princípios alquímicos e mecânicos instáveis a soldados vivos aprimorados para curar mais rapidamente e lutar mais ferozmente. O Ministério do Arcano é a concessão de Drakov às vantagens táticas da magia. Falcofuhrer Mikhail Drakov dirige o Ministério direto da Torre Radiante em Lekar, descrita abaixo. O Ministério das Finanças e Comércio supervisiona a tributação e o financiamento das façanhas militares do reino. O notório programa de colônia comercial da Falkóvnia é a criação de Falcofuhrer Jardian Kovedknochen, que viu pela primeira vez o potencial imperial dos postos mercantes garantidos por soldados da Falkóvnia. Enquanto as colônias expandem a legitimidade e riqueza da Falkóvnia, a guarnição impõe a lei da Falkóvnia dentro de seus limites. Falcofuhrer Ca-

lons Weir dirige o Ministério da Inteligência, uma burocracia cautelosa que realiza reconhecimento, sabotagem e contra-inteligência para a máquina de guerra do reino. O Falcofuhrer Vigo Drakov comanda o Ministério da Prisão Central, cujo quartel-general fica ao sul de Lekar. Lá, os verdadeiros condenados da Falkóvnia aguardam a morte. A Prisão Central abriga não humanos, forragem de gladiadores, prisioneiros políticos, rebeldes, traidores e aqueles infelizes selecionados aleatoriamente ou deliberadamente para o entretenimento noturno de Drakov. O Falcofuhrer orgulhosamente garante que seu ministério continua sendo o mais temido e desprezado do reino.

Três limitações impedem o exército da Falkóvnia de atingir seu potencial total, tudo devido aos preconceitos de Vlad Drakov. O Rei Fuhrer mantém crenças muito específicas e antiquadas a respeito da arte da guerra e não pode ser persuadido a abandoná-las. Ele teimosamente se recusa a reconhecer a pólvora e sua enorme influência na guerra, considerando-a uma arma de plebe, destinada a empobrecer o soldado de carreira e privá-lo de seu prestígio e poder. Drakov também tem uma visão turva da magia como uma arma no campo de batalha, considerando-a como a ferramenta de covardes magricelas, afeminados e eruditos. Ele admoesta o Ministério dos Arcanos a concentrar seus esforços em armas e armaduras encantadas e lidar com projetos especiais ocasionais, em vez de treinar magos de batalha. Finalmente, Drakov é um chauvinista inflexível, acreditando que as mulheres são criaturas fracas, inadequadas para a arte da guerra. As mulheres soldados lutam duas vezes mais para serem promovidas no exército da Falkóvnia do que seus colegas homens, e nenhuma mulher jamais serviu como Falcofuhrer ou Garra.

Os plebeus falkovnianos não podem possuir armas além dos porretes, punhais e arcos mais toscos — as ferramentas de que precisam para o trabalho e a subsistência diária. Essa lei não se aplica aos soldados, naturalmente. Os estrangeiros devem pagar uma taxa de uma moeda de ouro por arma na fronteira com a Falkóvnia para reter suas armas durante suas viagens pelo reino. A recusa desta taxa ou a não apresentação dos documentos de viagem que registrem o seu pagamento é punível com a morte. Mesmo se legalmente taxadas e retidas, todas as armas trazidas para o reino por estrangeiros devem ser restringidas por um laço de paz. Este é um nó complexo de cordas, fixando efetivamente a arma em sua bainha, arnês ou laço, evitando assim uma retirada rápida.

O exército exige que os plebeus da Falkóvnia carreguem documentos de identificação com eles o tempo todo. Esses documentos — carimbados com o selo do Falcão e cochichadamente contendo proteções misteriosas



Laço de Paz

Desamarrar uma arma pacífica requer 1d6+1 rodadas. Com um teste bem-sucedido de Usar Corda (CD 20, ou o teste de Usar Corda do soldado que fez o laço de paz), um personagem pode liberar sua arma em 1d4 rodadas.

contra a falsificação — são uma necessidade para as atividades mais fundamentais. Os plebeus devem ter seus documentos em mãos para comprar ou vender qualquer coisa dentro do território da Falkóvnia ou mesmo para se deslocar de um lugar para outro. Os documentos de identificação são um emblema da cidadania, indicando a idade e o estado civil do portador, para não mencionar o fornecimento de um registro exaustivo de pedágios, taxas e impostos que ele pagou e seus movimentos para dentro e fora das principais cidades e vilarejos da Falkóvnia durante. Os documentos de identificação devem ser atualizados regularmente, o que, claro, só pode ser realizado com uma nomeação longa e abusiva com um burocrata militar.

O exército mantém um olho aberto e impiedoso para os plebeus sem seus papéis de identificação, muitas vezes exigindo que transeuntes aleatórios apresentem seus papéis. Aqueles sem documentos ou com documentos desatualizados ou defeituosos são imediatamente presos e enviados para Draccipetri para o entretenimento noturno do Rei Fuhrer. Os visitantes estrangeiros à Falkóvnia devem portar documentos de viagem, documentos contendo registros de impostos sobre armas pagos e também um juramento assinado contra prejudicar o estado ou os interesses de Vlad Drakov durante a viagem pelo território da Falkóvnia. Os documentos de viagem devem ser mostrados ao entrar ou sair de qualquer assentamento da Falkóvnia; embora, é claro, um soldado possa exigir sua apresentação a qualquer momento.

A Falkóvnia tem as fronteiras mais seguras em todo o Núcleo, pelo menos quando se limita a avaliação aos métodos mundanos de defesa. Os soldados patrulham todas as estradas e trilhas que entram na Falkóvnia, e os postos de controle fortificados nas fronteiras abrigam guarnições permanentes. Os falkovnianos não têm permissão para emigrar para outros reinos, exceto por um punhado de exceções aprovadas pelo estado. O governo permite que os mercadores viajem para o exterior sob o programa de colônia do Ministério das Finanças e Comércio, embora eles devam sempre retornar ao solo da Falkóvnia. O exército coloca os estrangeiros que entram

e saem do domínio sob severo escrutínio, e as guarnições cruéis da fronteira têm o talento de descobrir discrepâncias “misteriosas” em documentos de viagem quando as prisões de Draccipetri ficam vazias.

A severidade da lei Falkovniana não é consistente em toda a extensão do reino. Oficiais com uma reputação menos do que estelar aos olhos de Drakov são empurrados para vilas distantes e aldeias atrasadas. Nesses lugares, a vida diária é mais tolerável para as massas, embora não muito. Os oficiais governantes nessas localidades são líderes firmes, sem o traço de crueldade que Drakov prefere, ou pequenos tiranos monstruosos sem qualquer iniciativa, liderança ou competência. Em ambos os tipos, a vida do camponês é um pouco menos desesperadora.

As punições são severas e frequentemente finais na Falkóvnia. Circunstâncias atenuantes e clemência são conceitos estranhos aqui. Quando uma lei é quebrada, o soldado de mais alta patente que passe por perto atua como juiz e júri, prendendo o violador da lei, cúmplices, testemunhas e até mesmo transeuntes que não saltem rapidamente para longe quando solicitado a fazê-lo. A morte, seja cometida nas ruas ou na prisão, é a punição típica para crimes de gravidade até moderada. Empalamento em longos piques de madeira ou metal representa o método mais comum de execução, apenas porque é um dos favoritos pessoais de Drakov. O Rei Fuhrer exige uma execução noturna para acompanhar a sombria música de câmara que toca durante seu jantar.

Outros métodos de execução incluem decapitação, enforcamento, esquartejamento e fervura em óleo. Embora os meios sejam muitas vezes poeticamente apropriados ao crime, os caprichos sádicos do oficial de condenação são o único guia real. Crimes menores justificam mutilações horríveis. O roubo gera amputação da mão e a vagabundagem, o do tendão da coxa, amputação do pé ou outro tipo de coxeadura. Escarificação, tortura, açoites, espancamentos violentos, tempo no tronco e outras punições são todas aplicadas, novamente variando de acordo com o crime e o capricho do juiz. A prisão de longo prazo por si só é virtualmente desconhecida na Falkóvnia.

Embora muitas vezes esquecida em meio ao horror da execução e mutilações, a escravidão também é uma punição comum. Os prisioneiros são vendidos pelo estado diretamente a comerciantes ricos ou oficiais militares. Os proprietários podem usar e abusar de seus escravos da maneira que considerarem adequada, e muitos proprietários compram escravos simplesmente para exercer esse direito e satisfazer sua própria crueldade. As prisioneiras podem ser selecionadas para servir como escravas — concubinas para as predileções impensáveis do Rei Fuhrer.



O governo marca os prisioneiros que são fisicamente fortes, marciais habilidosos ou simplesmente sortudos — uso o termo vagamente — para as arenas de gladiadores do reino. A vida de gladiador é extremamente brutal, mas guerreiros bem-sucedidos acabam ganhando um tratamento melhor do que os prisioneiros comuns, ganhando até mesmo o respeito de seus guardas. Durante a guerra, o exército força prisioneiros fisicamente capazes para o serviço em “formações de sacrifício”. Os prisioneiros recebem armas abaixo do padrão, ou mesmo nenhuma, e se veem consignados à vanguarda dos avanços suicidas ou paredes de escudos humanos para os oficiais. Os bandos de apreensão também vagam pelas ruas da cidade e das aldeias em tempos de guerra, prendendo plebeus aleatoriamente e enviando-os sem treinamento para as linhas de frente. O serviço nas forças armadas da

Falkóvnia não é obrigatório, mas muitos plebeus desesperados preferem aliar-se voluntariamente e receber treinamento e armamento adequados a arriscar um bando de apreensão.

Poucos falkovnianos se saem pior do que os não-humanos que caem nas garras do exército. O governo da Falkóvnia considera as várias raças não-humanas — anões, elfos, meio-elfos, gnomos, halflings e calibans — como escravos móveis em virtude de seu nascimento. Os não-humanos que entram na Falkóvnia são rapidamente acorrentados, marcados como propriedade do Estado e conduzidos à Prisão Central. A partir daí, o Ministério da Prisão Central os designa para trabalhar em detalhes em todo o reino, incluindo consertar estradas, paredes e estruturas governamentais, bem como trabalhar nos campos de madeira e nas minas estatais.

Aplicação da Lei

O soldado abaixo pode representar qualquer um dos soldados de infantaria onipresentes e típicos da Falkóvnia. Muitos desses soldados se juntam ao exército simplesmente para proteger suas famílias e muitas vezes têm tanto medo do regime de Drakov quanto os camponeses que eles brutalizam. O oficial representa um oficial do exército mais experiente e influente. Esses soldados de carreira são muito mais dedicados aos ideais de Drakov.

Garras falkovnianos

Apenas um punhado de soldados de Vlad Drakov possui a crueldade, determinação e sede de sangue suficientes para se tornarem Garras (Talons). Os poucos que passam pelo misterioso ritual de iniciação dos Garras emergem como homens transformados. Eles são sempre cruéis e nunca questionam as ordens monstruosas que executam. O Garra abaixo representa um membro típico das temíveis tropas de elite de Drakov. As braçadeiras dos Garras e a armadura de batalha dos Garras são detalhadas nas notas anexas.

Soldado Falkovniano: Humano Com3; ND 2; Tam. M Humanoide (humano); Dv 3d8; PV 13; Inic +0; Desl 6m.; CA 14 (toque 10, surpresa 14); Atq corpo a corpo: +5 (1d10 / x3, alabarda) ou à distância: +3 (1d10 / 19-20, besta pesada); Tend. LN ou LM; TR Fort +3, Ref +1, Vont +1; For 11, Des 11, Con 11, Int 10, Sab 10, Car 10.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +6, Cavalgar +6, Intimidar +6; Apático, Foco em Arma (alabarda).

Pertences: Alabarda obra-prima, besta pesada, 20 vitores, brunea obra-prima.

Oficial Falkovniano: Humano Com5; ND 4; Tam. M Humanoide (humano); Dv 5d8; PV 22; Inic +0; Desl 6m.; CA 18 (toque 10, surpresa 18); Atq corpo a corpo: +8 (1d8+1 / 19-20, espada longa obra-prima) ou corpo a corpo: +6 (1d10+1 / x3, alabarda) ou à distância: +5 (1d8 / x3, arco longo composto); Tend. LM; TR Fort +4, Ref +1, Vont +1; For 12, Des 11, Con 11, Int 10, Sab 10, Car 10.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +6, Cavalgar +6; Conhecimento (local) +2; Intimidar +8; Obter Informações +2; Apático, Foco em Arma (alabarda), Foco em Arma (espada longa).

Pertences: Espada longa obra-prima, alabarda, arco longo composto obra-prima, 40 flechas, lóriga segmentada, escudo grande de aço.

Garra Falkovniano: Gue7 humano; ND 7; Tam. M Humanoide (humano); Dv 7d10+14; PV 52; Inic +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl 6m.; CA 21 (toque 11, surpresa 20); Atq corpo a corpo: +12/+7 (1d10+5 / 19-20, espada bastarda obra-prima) ou à distância: +8/+3 (1d8 / x3, arco longo); RM 12; Tend. LM; TR Fort +7, Ref +3, Vont +5; For 16, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +2, Cavalgar +4, Conhecimento (local) +3, Intimidar +8, Obter Informações +1, Ofício (arceiro) +2, Sentir Motivação +6; Apático, Ataque Poderoso, Especialização em Arma (espada bastarda), Foco em Arma (espada bastarda), Iniciativa Aprimorada, Trespasar, Usar Arma Exótica (espada bastarda).

Pertences: Espada bastarda obra-prima, arco longo composto, braçadeiras de Garra, armadura de batalha de Garra, Escudo Grande de aço.



O trabalho é árduo, exaustivo e muitas vezes letal. Os capatazes famintos, açoitam e espancam escravos não humanos com regularidade calculada, mantendo assim a eficiência do trabalho e o medo entre os escravos ao máximo. A política de escravidão do estado se estende até mesmo para aqueles com apenas um quarto de sangue élfico. Por meio da propaganda, Drakov encoraja falkovnianos humanos a se relacionar com meio-elfos e quartos-elfos, de modo a “espalhar a contaminação”. Infelizmente, o costume falkovniano proíbe essas relações inter-raciais e, até agora, o estado não pressionou a questão.

Economia

O Vale do Adubo é a região agrícola mais rica do Núcleo, e o baú de guerra do exército da Falkóvnia colheu os benefícios econômicos desse recurso. (Observe que eu não disse que o povo da Falkóvnia se beneficiou.) Os grãos, em particular, são um alimento básico. O papel do reino como celeiro do núcleo tornou-se ainda mais arraigado nas últimas duas décadas. As fazendas da Falkóvnia produzem uma abundância de trigo, centeio, cevada, aveia e lúpulo, todos exportados para vizinhos relutantes, mas famintos, e para outros reinos. Os nativos também cultivam uma variedade local de batata, embora de formato retorcido, olhos negros escorrendo e gosto residual a tornem impopular fora da Falkóvnia. Enormes raças locais de porcos e gado, possuindo presas e chifres de grandes dimensões, constituem o rebanho significativo. Os laticínios locais produzem uma variedade de queijos moles e azedos, desejados até nas mesas darkonianas. As cervejarias da Falkóvnia também exportam seus produtos, mas aí a demanda é genuína. As cervejas da Falkóvnia são diversificadas e universalmente robustas, elogiadas com relutância por cervejeiros em todo o Núcleo. Além disso, Falkóvnia é, sem surpresa, conhecida por seus criadores de falcões. Aristocratas de todo o Núcleo procuram as linhagens falkovnianas valorizadas, conhecidas por sua obediência e ataques infalíveis.

Lenhadores com cicatrizes e cansados derrubaram madeira por toda a Falkóvnia, embora as margens do Dunkelhertzwald e da Vigília Dimortia sejam exploradas com mais intensidade. O Dunkelhertzwald também produz vários corantes e pigmentos valiosos: vermelhão da casca fibrosa da árvore do leproso, violeta das bagas da videira ferida e azul da seiva da trêmula árvore do carrasco. As Colinas Desmoronadas produzem sal abundante, mas também ferro, chumbo, prata e um carvão local que emite uma fumaça gordurosa e sulfurosa. Os acampamentos de madeira e mineração da Falkóvnia são tão perigosos e miseráveis quanto se poderia esperar, o

que se torna ainda mais insuportável pela administração cruel do exército.

Os artesãos e outros trabalhadores qualificados dificilmente são a pedra angular da riqueza da Falkóvnia, embora carpinteiros, pedreiros, coureiros, tecelões e outros artesãos exerçam seu comércio nas cidades e aldeias do reino. Quase todos são recrutados para o serviço do estado. As oficinas da Lamórdia suprem muitas das necessidades mais especializadas da Falkóvnia, particularmente para armas e armaduras; Falkóvnia tem seus próprios ferreiros, com certeza, mas sua habilidade é competente, na melhor das hipóteses. Muitas armas da Falkóvnia são exportadas, apreendidas por comerciantes experientes e vendido a clientes crédulos que supõem que um reino tão militarista como Falkóvnia deve logicamente produzir armas de qualidade. Drakov sempre tem um quadro de artesãos trabalhando secretamente em estranhas e ameaçadoras máquinas de guerra, embora tais engenhocas só tenham sido usadas durante algumas batalhas da Campanha do Homem Morto. Apesar de sua aparência assustadora, esses gigantes nunca tiveram um bom desempenho no campo de batalha; A persistência de Drakov em desenvolvê-los até hoje é desconcertante.

O governo da Falkóvnia cunha suas próprias moedas, cunhadas em ambos os lados com uma reprodução grosseira da crista do falcão de Vlad Drakov. O olho do falcão é a peça de cobre, a garra de falcão é a peça de prata e a cabeça do falcão é a peça de ouro. Os comerciantes da Falkóvnia são notórios por rejeitar moeda estrangeira, uma política que deixa os comerciantes dos reinos vizinhos positivamente furiosos. O édito vem do alto, porém, e os militares punem duramente os comerciantes que tentam contornar a lei. Drakov há muito estabeleceu um sistema de cambistas estatais, que convertem moedas estrangeiras em troca de uma taxa de vinte por cento. A moeda estrangeira assim coletada é posteriormente derretida e reformulada como moeda da Falkóvnia.

Diplomacia

A natureza agressivamente militarista da Falkóvnia dificulta severamente suas relações diplomáticas com domínios vizinhos, assim como seu fracasso consistente em objetivos militares e diplomáticos. Normalmente, a atitude da Falkóvnia tornaria o reino um jogador amplamente odiado e fraco na política internacional. Em vez disso, a generosidade agrícola da Falkóvnia e importantes rotas comerciais elevaram o reino do Falcão à posição de um jogador importante dentro do Núcleo, embora a maioria das nações continue em seu desdém pela Falkóvnia, vendo Vlad Drakov como um tolo psicopata.



Borca: Drakov considera Borca uma nação fraca, governada por uma mulher e um almofadinha. Embora Drakov acredite que poderia conquistar o domínio, ele atualmente o vê como indigno de seus esforços neste momento. Como um dos domínios da Liga dos Quatro, Borca permanece firmemente contra a agressão falkovniana. O comércio aberto com a Falkóvnia é importante para a economia de Borca, pois os produtos agrícolas da Falkóvnia são enviados para o sul através das rotas comerciais da Svalich. No entanto, se a Falkóvnia atacar qualquer nação da Liga dos Quatro, Borca prestará ajuda rapidamente.

Darkon: O reino de Darkon é o pior inimigo da Falkóvnia, especialmente depois da Campanha do Homem Morto. Por muito tempo objeto do desejo ciumento de Drakov, Darkon permanece imune ao ataque dos falkovnianos. Enquanto a maioria dos darkoneses retribuem a animosidade dos falkovnianos, Azalin Rex aparentemente se preocupa pouco com o rei mercenário em sua fronteira sul. Apesar de seus sentimentos em relação ao gigante do norte, os falkovnianos são forçados a aceitar os darkoneses como parceiros comerciais, embora os comerciantes darkoneses estejam limitados a áreas específicas do rio Vuchar, Stangengrad e Lekar.

Dementlieu: Falkóvnia acredita que Dementlieu é uma nação fraca, governada por almofadinhas sem inclinação militar. A instigação de Dementlieu do Tratado das Quatro Torres, que formou a Liga das Quatro nações, apenas exacerba o desprezo de Drakov, vendo o plano como um sinal do medo e da insegurança de Dementlieu. Recentemente, os olhos sempre errantes de Drakov se voltaram novamente para o sul; seu círculo interno de generais está fazendo planos para que Dementlieu demonstre a loucura do Tratado. Dementlieu está preparado para ajudar os outros domínios do Tratado em caso de agressão da Falkóvnia. Infelizmente, a necessidade econômica exige que Dementlieu importe grãos e outras safras da Falkóvnia, além de outras relações comerciais.

Invidia: Embora não seja adjacente à Falkóvnia, inclui Invidia aqui devido à aliança militar incomum que Drakov negociou com Malocchio Aderre. Eu uso o termo aliança vagamente, pois embora soldados falkovnianos tenham sido avistados em Invidia caçando Vistani ao lado das forças mercenárias de Aderre, os detalhes de qualquer pacto ou tratado permanecem ocultos. Negociações diplomáticas públicas entre as duas terras são virtualmente inexistentes, o que só aumenta a suspeita dos vizinhos da Falkóvnia. A especulação é mais desenfreada sobre exatamente o que Drakov recebeu em troca de seus favores militares. Alguns notaram que os exércitos falkovniano e invidiano, se mobilizados, poderiam se

aproximar do reino de Mordent de dois lados, efetivamente esmagando-o.

Lamórdia: A única relação diplomática cordial que Falkóvnia mantém é com a Lamórdia. Por décadas, Lamórdia forneceu à Falkóvnia armas, armaduras e suprimentos para suas campanhas militares em troca de acordos de não agressão e alimentos. Com o declínio da saúde do Barão von Aubrecker e a ascensão iminente da Baronesa Greta von Aubrecker, essa relação mutuamente benéfica pode mudar em breve.

Richemulot: Como participante do Tratado das Quatro Torres de 729 CB, Richemulot está listado entre os inimigos da Falkóvnia. As milícias de Richemulot estão sempre vigilantes e armadas contra a possibilidade de agressão falkovniana. Drakov ainda se lembra de Claude Renier, o primeiro líder de Richemulot, e retribuiu a antipatia de Richemulose com o coração mal suprimido. Drakov considera a atual líder do Richemulot, Jacqueline Renier, fraca, devido ao seu gênero. Mesmo assim, rumores insistem que Richemulot instigou contato diplomático com Drakov em mais de uma ocasião — algo inédito de outros participantes do Tratado. Como observado, as falhas de Drakov na frente norte resultaram em sua volta para o sul, com Richemulot como um de seus alvos. Planos cuidadosos, que levam anos para serem feitos, estão sendo colocados nas salas de guerra de Draccipetri.

A Greta Sombria: A Greta Sombria é uma fonte de medo para os falkovnianos. Muitos acreditam que os feéricos ocultos que apareceram em números crescentes por todo o leste da Falkóvnia desde a Grande Revolução emanam da Greta Sombria. Os falkovnianos sensatos querem ter o mínimo possível a ver com o abismo macabro.

Locais de Interesse



As cidades da Falkóvnia têm características comuns que desejo observar antes de começar a examinar esses assentamentos em profundidade. De principal interesse é o fato de que a maioria dos assentamentos

da Falkóvnia de qualquer tamanho notável são fortificações muradas. Todas as cidades maiores detalhadas abaixo possuem muralhas de pedra lavrada; os corpos apodrecidos de criminosos executados estão pendurados nas paredes perto dos portões como um aviso aos cidadãos e viajantes. Além disso, todas essas grandes cidades seguem um projeto baseado em uma praça. Localizada em frente à fortaleza municipal de cada cidade, a praça da cidade serve como local para execuções públicas. Cada palanque apresenta uma plataforma de executor



completa com prensa, bloco de corte e forca. Um grupo de estacas para empalamentos públicos também está na praça da cidade. Cada uma das principais cidades da Falkóvnia contém um coliseu onde gladiadores lutam para divertir o público. Construídos durante o reinado de Falcão, o Grande, os eventos realizados diariamente nos coliseus são gratuitos para o público — para saciar suas paixões e permitir que a ditadura militar de Drakov mantivesse o falkovnianio comum firmemente intimidado. Os principais assentamentos de Falkóvnia também possuem extensos sistemas de drenagem, embora a data de construção dos esgotos seja desconhecida.

Possibilidade Medonha: As Cidades Sombrias

Um elemento comum de boato, folclore e história infantil na Falkóvnia é o conto da cidade das sombras. Supostamente, cada povoado tem uma sombra, uma cidade em preto, branco e cinza nas profundezas das ruas. Embora os contos afirmem que essas cidades das sombras estão vazias, mestres ladrões e arcanistas experientes as usaram como passagens secretas, rotas de fuga e covis. O mais provável, entretanto, é que essas cidades sombrias sejam o lar de criaturas que se misturam e avistam a maré da humanidade que habita nas ruas da verdadeira cidade acima.

Lekar

A capital da Falkóvnia, Lekar fica no rio Vuchar entre o Lago Falcão ao norte e o Lago Adler ao sul. Chegando ao portão mais a oeste de Lekar, o Arco das Garras, entrei no bairro murado do rio na margem oeste do Vuchar e atravessei a ponte Bralgaoljanglangzeit até Lekar propriamente dita na costa leste. Devido aos portões da ponte Bralgaoljanglangzet (literalmente, “ponte-prisão de janglingchains”), Lekar pode bloquear totalmente a viagem fluvial no Vuchar, permitindo que as autoridades da cidade extraiam pedágios exorbitantes do tráfego fluvial pela cidade. Ao norte da ponte, em uma ilha no meio do Vuchar, fica o Castelo Draccipetri, casa do Rei Fuhrer Vlad Drakov.

O Portão do Porto conduz a Lekar propriamente dita. A Estrada Timor Oeste continua através de Lekar para o noroeste, passando pelo Palácio da Cidade Velha e pela praça da cidade com seu emaranhado de vítimas empaladas, eventualmente deixando a cidade pela Bastilha de Ferro enquanto continua em direção a Mor-

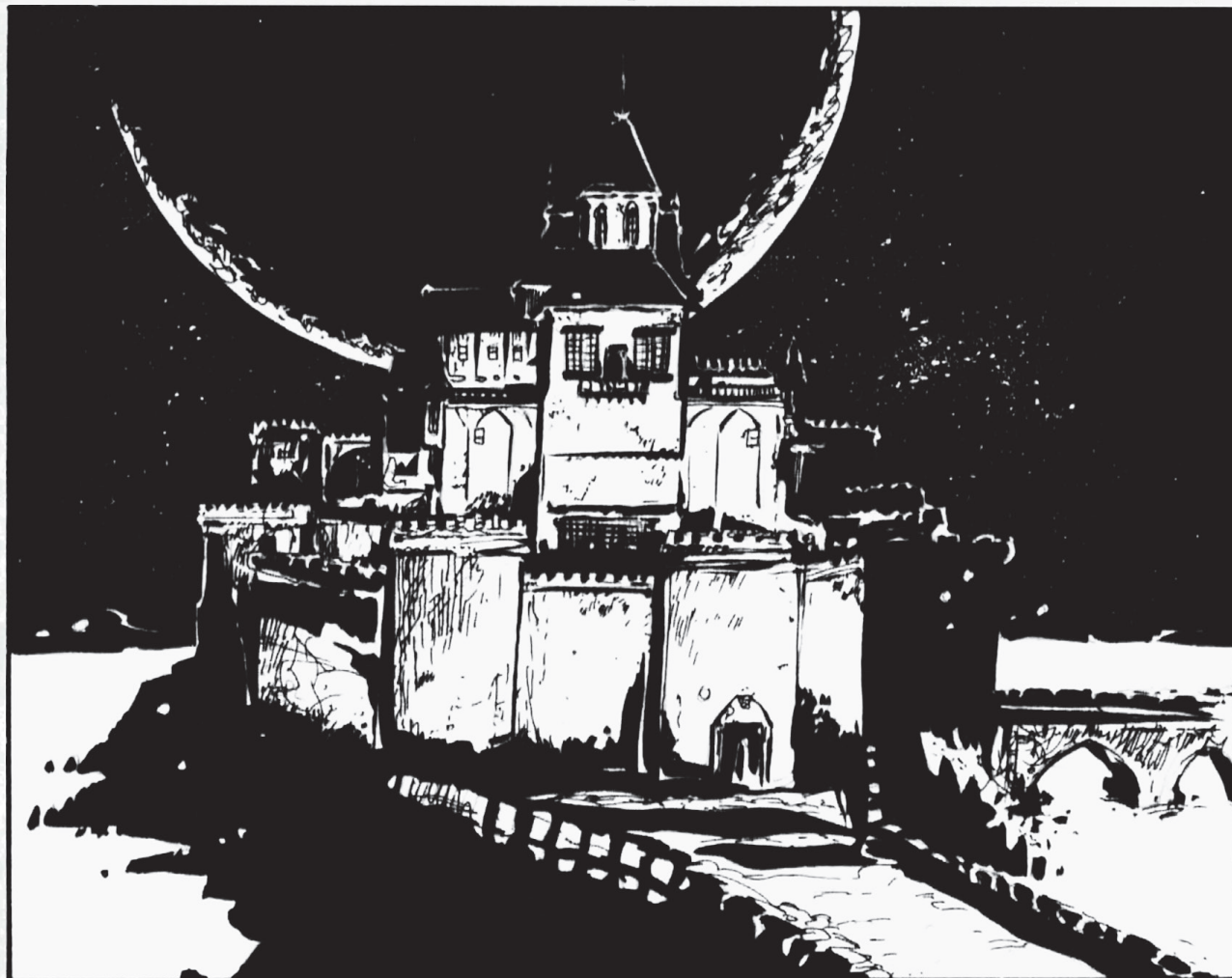
Possibilidade Medonha: A Prisão Central

Ao sul de Lekar, perto das margens do Lago Amieiro, ergue-se um monumento à dor e à crueldade conhecido como a Prisão Central da Falkóvnia. Cercada por muros altos cravejados de espigões e torres de guarda, a Prisão Central é uma combinação de três edifícios maciços em forma de laje que abrigam milhares de prisioneiros trazidos de toda a Falkóvnia. Escravos humanoides, prisioneiros condenados a combates nas arenas públicas e aqueles programados para empalamento para a diversão de Vlad Drakov adoecem em circunstâncias intoleráveis. As condições são difíceis, com a maioria dos prisioneiros mantidos em celas minúsculas, úmidas e sem luz, alimentados com dietas de fome e forçados a realizar trabalhos de parto extenuantes. Os gladiadores recebem um tratamento um pouco melhor para mantê-los em boa forma para travar suas batalhas mortais. Prisioneiros que morrem na Prisão Central alimentam o vasto forno crematório do complexo.

O diretor da Prisão Central e chefe do Ministério que a governa é Vigo Drakov, supostamente um dos filhos bastardos de Vlad Drakov. Nascido em 705, filho de uma escrava concubina meio-Vistani do rei mercenário, Vigo não é de fato um dos subalternos de Drakov. Na verdade, um nobre sem nome e sem rosto estuprou uma aterrorizada garota meio-Vistani em sua cela nas profundezas do Draccipetri. Drakov, ignorante disso, acredita que Vigo seja sua prole, talvez o único filho de quem ele encontra algum orgulho. Vigo, no entanto, está ciente de seus pais, embora tenha escondido sua verdadeira natureza de seu suposto pai e disfarce suas deformidades demoníacas sob um manto de ilusão.

fenzi. A seção norte da cidade é o Bairro dos Generais, lar dos generais mais próximos de Drakov e suas famílias. A família de Drakov mantém corte com a classe alta de generais e suas famílias no Palácio da Cidade Velha.

Ao sul do Bairro do General fica o Bairro dos Trabalhadores, lar dos mercados de Lekar. Aqui, os viajantes negociam com os falkovnianos e negociam com representantes militares. Este bairro também abriga o Grande Coliseu de Lekar, onde prisioneiros condenados se envolvem em batalhas de gladiadores. As favelas de Lekar contêm duas arenas abandonadas.



A maior parte do extremo sul da cidade compreende um labirinto aparentemente interminável de favelas, onde vive a maioria dos residentes de Lekar. O senhor da favela Vladimir Ludzig, sob a aprovação dos militares, possui grande parte das propriedades nesta seção da cidade. Tenho incluído mais informações sobre Ludzig nas notas anexas.

Perto da fronteira entre as favelas e o Bairro do Trabalhador fica a Torre Radiante, a única escola de magia da Falkóvnia e a casa do Ministério do Arcano. Originalmente, a Torre Radiante era uma ruína dilapidada de má reputação. Após a descoberta de um ninho de espíões darkoneses chamado Dobra de Ébano abrigado dentro da torre, Drakov ordenou que a estrutura fosse demolida e construiu uma nova Torre Radiante. Agora as paredes de pedra branca da torre avultam-se sobre as favelas de Lekar, criando um medo ainda maior do que nos primeiros dias da estrutura. No extremo sul da favela fica o Portão da Justiça.

Rumores persistentes de infestação de vampiros têm atormentado Lekar por várias décadas, apesar dos esforços dos militares para erradicar e destruir essas criaturas da noite. O baixo número de ocorrências de encontros reais com vampiros dentro da cidade indica que os rumores são infundados e que outros seres podem ser responsáveis pelos chamados assassinatos de vampiros. No entanto, criaturas desumanas vivem nas subestruturas da cidade, já que a guarda da cidade massacrou repetidamente grupos fragmentados, conhecidas como Homens das Trevas, encontrados vivendo nos esgotos.

Devido à sua proximidade com Drakov, os soldados e o comandante de Lekar são mais cruéis e mais brutais do que em qualquer outro lugar da Falkóvnia, e a população sofre com isso. Por causa do esforço excessivamente zeloso dos soldados para erradicar ameaças como vampiros, grupos de resistência, espíões e redes de ladrões, cerca de um quarto da área dentro das muralhas da cidade de Lekar está abandonado em cinzas e ruínas a qualquer momento.



Possibilidade Medonha: As Casas de Alimentação

Os rumores de que vampiros infestam Lekar são falsos; em vez disso, os demônios sugadores de sangue que assolam a cidade são vampyros, uma raça selvagem de bebedores de sangue vivos. A população vampyra de Lekar, organizada sob a liderança do Príncipe Vladimir Ludzig, cresceu para várias centenas. Sob a direção de Ludzig, os vampyros construíram “casas de alimentação” nas estruturas mais baixas sob as ruas e esgotos de Lekar. Os humanos sequestrados são tratados como gado nestes fossos de desespero — criados, recuperados e abatidos para fornecer aos predadores banquetes cada vez mais saborosos. Como os vampyros de Lekar não são apenas predadores monstruosos, mas também ensualistas decadentes, alguns de seus “rebanhos” servem como brinquedos para os predadores usarem e abusarem para se divertir.

Alguns vampyros de alto escalão optam por se disfarçar como membros da sociedade humana de Lekar. Graças a acordos com poderosos aliados humanos, os militares raramente questionam as ações desses vampyros. Vários desses aliados humanos, incluindo Vlad Drakov II, filho mais velho do Lorde das Trevas da Falkóvnia, foram trazidos para o redil através da prática dos vampyros de hospedar festas selvagens de sadismo e sexualidade em suas casas de alimentação.

Onde ficar em Lekar

Os viajantes que precisam permanecer em Lekar fariam bem em se dirigir a Pousada Cidade das Pedras (quartos de qualidade comuns, refeições de baixa qualidade), um estabelecimento sombrio, mas útil, no Bairro do Rio. Como várias pousadas estão espalhadas por Lekar, eu recomendaria apenas uma estada na cidade. Com suas camas cheias de pulgas, cerveja fraca e pão moldado e crocante, o viajante pode se perguntar o que exatamente a cidade tem para oferecer. Os quartos ficam silenciosos após o pôr do sol, os mendigos não são permitidos dentro e os Garras não frequentam a taverna no andar de baixo. Em Lekar, esses fatores por si só classificam a cidade como um verdadeiro santuário.

Lekar (cidade grande): Convencional; Tend. NM; NC 7; Limite de 40.000 PO; Ativos 31.800.000 PO; População 15.700; Isolado (humanos 93%, halflings 2%, meio-elfos 2%, gnomos 1%, elfos 1%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Rei Fuhrer Vlad Drakov, humano Gue16; Fuhrer da Cidade Heinrich Tayvkeyt, humano Gue14; Capitão da Guarda Marrow Rudvolkholt, humano Gue13.

Personagens Importantes: Vladimir Ludzig (senhor da favela), vampyro humano Ari3/Gue6; a Última Amante (chefe das Mãos Enterradas, guilda dos ladrões mortos-vivos), Morta Ancestral de grau 4 — Lad16; Tsarzina Duchku, a Rainha Açougueira (capitã mercenária e amante de Vlad Drakov), Humana Gue15; Gjarm Olshammer (espião / sabotador da Insurreição das Sombras), humano Gue4 / Lad3.

Stangengrad

Stangengrad é a cidade mais sombria e restritiva da Falkóvnia. Devido à sua proximidade com a fronteira darkoniana, Stangengrad permanece em pé de guerra perpétuo. Devido a esta situação, além da presença da Academia Militar Stangengrad, a cidade tem mais soldados per capita do que qualquer outra cidade falkoviana. É apresentada como um grande quadrado alinhado por bússola, rodeada por paredes de pedra atarracadas. Os portões da cidade, no centro das muralhas norte e sul, passam por baixo das muralhas. Rastrilhos nas extremidades interna e externa desses túneis permitem que a vigilância da cidade capture e inspecione viajantes suspeitos.

As leis restringem os estrangeiros em grande parte da cidade, permitindo que eles se mudem e trabalhem apenas no distrito do Mercado Central. Os escritórios municipais de Stangengrad e a praça da cidade ficam no centro deste distrito. A fortaleza que abriga os escritórios municipais é uma estrutura em ruínas construída muito antes do assentamento de Stangengrad. Suas asas extensas e torres apodrecidas contêm salas em que ninguém entrava há décadas, bem como catacumbas que descem pelas ruas. No Mercado Central, o negócio de Doces Poções & Raridades tem a reputação de ser uma fonte confiável de itens de poder, bem como de empregar especialistas na remoção de itens amaldiçoados.

Stangengrad é o lar de vários locais estranhos. Perto do canto noroeste da cidade fica a Torre dos Chifres. Ninguém atualmente vivo sabe o que está além das portas trancadas das torres negras, feitas de bronze batido, mas do pôr do sol até o amanhecer, as notas ocas dos chifres das torres ecoam pela cidade a cada hora. Nas favelas do sul, um armazém decadente disfarça a anomalia conhecida como Engrenagens, um enorme mecanismo



de relógio de origem e propósito misteriosos, maior do que uma casa e cheio de corredores e cômodos tortuosos. Alguns sugerem que as Engrenagens são um golem mecânico massivo, enquanto outros acreditam que o dispositivo é um relógio em contagem regressiva para algum destino desconhecido, uma prisão para alguma entidade sobrenatural ou simplesmente uma loucura muito antiga e extensa construída por um excêntrico rico. Adjacente à muralha oeste da cidade fica a propriedade da família Uberholt. Os Uberholts há muito permitem que a cidade use partes de suas propriedades como cemitério para os mortos na guerra. Sem surpresa, a família ganhou uma reputação desagradável como possíveis carniciais ou necromantes. Explorando a cidade incógnita, encontrei muitos locais com histórias macabras (muito mais do que o típico para uma cidade do tamanho de Stangengrad), e os habitantes locais sempre pareciam ter tempo e inclinação para compartilhar contos desses lugares.

Um grande número de veteranos da Campanha do Homem Morto vive em Stangengrad. Nos últimos três anos, um número crescente desses veteranos desapareceu, apenas para serem encontrados mortos por causas desconhecidas, o sangue em suas veias ficou preto e espesso. A vigilância municipal recusa-se a prosseguir com o assunto, pois as mortes e desaparecimentos não constituem matéria penal. Falando com veteranos que encontrei, os ex-soldados falaram de ter “trazido algo da frente de batalha” e de ver repetidamente figuras que eles chamavam de “homens agitados” seguindo-os à distância.

Onde ficar em Stangengrad

Com seus movimentos restritos ao distrito do Mercado Central, os forasteiros provavelmente encontrarão o caminho para a Bugiganga Quebrada (salas de qualidade comum, refeições de qualidade comum), localizado próximo à praça. A Bugiganga tem uma reputação refinada como negócio da Falkóvnia. Diz-se que os proprietários pagam uma bela propina ao Fuhrer da Cidade para manter os soldados fora de seu estabelecimento. Os quartos não são espetaculares, mas são espaçosos e relativamente limpos. Rumores afirmam que um mercado negro de itens mágicos atravessa a Bugiganga, embora minhas próprias investigações tenham produzido apenas uma coleção comum de bugigangas.

Stangengrad (cidade pequena): Convencional; Tend. NM; NC 7; Limite de 15.000 PO; Ativos 4.075.000 PO; População 6.500; Isolado (humano 95%, halflings 1%, meio-elfos 2%, outros 2%).

Figuras de Autoridade: Fuhrer da Cidade Iones Furcht, humano Gue16; Capitão da Guarda Lana Dusklicht, Humana Gue11.

Personagens Importantes: Sardonicht, o Obeso (lorde mercante), humano Esp7; General Falcofuhrer Pol Amarant (diretor da Academia Militar de Stangengrad), Aril / Gue15 / Lad4; Keldresh Caolho (líder dos veteranos), Humana Gue8 / Lad4.

Morfenzi

Chamado de Açougueiro de Burg por seus matadouros e fábrica de couro, Morfenzi fica no noroeste da Falkóvnia, onde a estrada Seelewald encontra a Estrada Timor Oeste. Um povoado densamente cercado de paredes de pedra negra da meia-noite e madeira, Morfenzi é a região que produz o melhor gado da Falkóvnia. Assim, a indústria pecuária, da criação ao pastoreio, do açougue e da marroquinaria, constitui o centro das indústrias da cidade. Os reprodutores de linhagens Morfenzi de gado, porcos, ovelhas e galinhas são considerados os melhores em Falkóvnia e, dizem alguns, além das fronteiras do reino. Devido à influência histórica desses animais sobre o desenvolvimento da cidade, os residentes de Morfenzi colocam estátuas de vacas, ovelhas, galinhas ou porcos que vão até os joelhos como sinal de gratidão. Todas as noites, esses totens são trazidos para dentro de casa e recebem um lugar de honra dentro da casa para garantir que os espíritos continuem a abençoar os residentes de Morfenzi. Uma versão maior dessas estátuas fica sob os arcos da Torre Falante, no centro da cidade. Os curtumes e matadouros de Morfenzi ficam na extremidade sudeste da cidade, permitindo que as empresas despejem resíduos com mais facilidade no rio Grashen. A Estrada Timor Oeste passa pelo extremo norte da cidade, com a praça da cidade e os bairros de Morfenzi logo ao sul da estrada. Além dos quartéis, a Estrada Seelewald leva ao sul até Aerie.

Infelizmente, montes de esterco fétidos e poças de sangue de animais gerados por indústrias tradicionais de Morfenzi preenchem as ruas. O ar da cidade está pesado com o fedor sufocante de curtumes e nuvens de moscas bem alimentadas. Por causa desse desperdício e da proximidade de grandes quantidades de gado, as doenças representam um problema ainda maior em Morfenzi do que em outras cidades da Falkóvnia. O sistema de drenagem entupido é inadequado, sugando apenas a menor parte da sujeira da cidade. Além disso, uma besta conhecida como Espreitor da Escuridão de Morfenzi



fixou residência nos túneis de esgoto, aparecendo à noite como uma forma humanoide escura que ronda as entradas dos drenos. Relatos adicionais de tentáculos verdes luminescentes estourando de ralos e poços à noite só aumentaram os temores em relação aos túneis de drenagem da cidade. Na esperança de livrar sua cidade desta ameaça, Fuhrer da Cidade Theodorn escreveu as herdeiras de Van Richten, as gêmeas Weathermay-Foxgrove, que anteriormente desenterraram a natureza alquímica de um dos sensacionais “assassinos Morfenzi” de Morfenzi, pedindo sua ajuda.

Outrora, Morfenzi era uma comunidade muito mais proeminente, recebendo comércio de G’Henna, Tepest e Nova Vaasa ao longo da Estrada Timor Oeste e conduzindo-o para o oeste. Após a Grande Revolução, esta rota de estrada vital foi destruída e a cidade sofreu com isso. Restos dos dias da Estrada Timor Oeste como uma rota comercial igual à Estrada Svalich permanecem evidentes, já que a deterioração da parte leste da estrada ainda pode ser seguida até a borda da Greta Sombria. Além do Guarda Vulchard, a fortaleza em ruínas que vigia a antiga passagem de fronteira com a G’Henna, hoje há uma pequena floresta escura e uma colina rochosa nessa direção.

Possibilidade Medonha: Os Assassinos de Morfenzi

A reputação de Morfenzi e da área ao redor sofreu devido à frequência de assassinatos violentos e sádicos dentro dos limites da cidade. Marcado por pouco, exceto pela alegria do assassino no ato do assassinato, o Grande Detetive Alanik Ray rotulou esses crimes de “assassinatos Morfenzi”. Enquanto os assassinatos de Morfenzi ocorrem em outros lugares sem conexões com a cidade de Morfenzi, um número substancial dos assassinos de Morfenzi é inexplicavelmente encontrado como tendo vivido ou visitado Morfenzi no recentemente. Um dos mais famosos desses assassinos foi Bathros Feldspur, um nativo de Morfenzi que serviu como guarda da cidade em Silbervas. Feldspur decapitou 24 de seus colegas guardas e doou sopas feitas de seus restos mortais para instituições de caridade da cidade antes de sua apreensão e execução por seus crimes.

Atrás da máscara dos assassinatos de Morfenzi está o Lustmorde, um grupo de assassinos unidos por uma ânsia por assassinato. Introduzido no assassinato por uma presença demoníaca conhecida como Tsvtieyft Schattendertodd, um nome que pode ser traduzido vagamente como “a segunda (ou mais profunda) sombra da morte”, o Lustmorde busca apenas explorar sua nova liberdade e expor novos devotos nesta alegria selvagem. As reuniões são irregulares e raras, mas ocasionalmente vários Lustmorde – reúnem-se em um local abandonado em Morfenzi para contatar o Tsvtieyft Schattendertodd e direcionar a entidade aos seus alunos mais novos. Nenhum sinal externo denuncia a natureza do Lustmorde. Os membros identificam seus companheiros pela marca psíquica do Tsvtieyft Schattendertodd, uma mancha que apenas os membros percebem como olhos vermelhos brilhantes e uma forma borrada. Os membros do Lustmorde não atacam uns aos outros por causa de seu vínculo compartilhado que consiste no toque mental de seu mestre demoníaco, mas a maioria se recusa a ajudar uns aos outros.

Na verdade, Tsvtieyft Schattendertodd é um tenebris, um demônio incorpóreo com talentos para perversão e corrupção, convocado para a Falkóvnia logo após a formação do domínio. Tsvtieyft Schattendertodd vagou pelo nordeste da Falkóvnia desde então, favorecendo a cidade de Morfenzi. O Lustmorde incorpora os frutos de sua corrupção e ele se empenha em espalhar sua maldade. O filactério do demônio é um globo de vidro preto, escondido em uma caverna profunda fora de Morfenzi. Tsvtieyft Schattendertodd possui uma distorção da realidade de 300m, com os poderes baseados na terra, toque venenoso (Borca), fúria (Falkóvnia), missão (Mar das Mágaoas) e escuridão profunda (Greta Sombria) e sete pontos de corrupção.



Onde ficar em Morfenzi

Frequentado por bebedores locais, o Couro do Açougueiro (quartos de qualidade comum, refeições de qualidade comum) é um corte acima da maioria das pousadas falkovnianas. Sua popularidade reside na atmosfera turbulenta de sua sala comum, música noturna, uma ampla seleção de cervejas da Falkóvnia e o aroma de meia dúzia de carnes na cozinha que saúdam os visitantes famintos quando eles passam pelas portas da pousada. O proprietário, Vorst Grunheist, um aventureiro aposentado de idade avançada, trabalha para manter sua casa com bom humor e para ajudar sua cidade natal quando pode. Rumores ociosos dizem que Grunheist voltou de seus anos no exterior com uma horda considerável que ele escondeu em algum lugar nos porões da pousada. Seja qual for o caso, Grunheist consegue manter as autoridades da cidade apaziguadas, um truque nada insignificante neste país.

Morfenzi (cidade pequena): Convencional; Tend. NM; Limite NC 7; 800 PO; Ativos 60.000 PO; População 1.500; Isolado (humanos 94%, halflings 2%, meio-elfos 2%, outros 2%).

Figuras de Autoridade: Fuhrer da Cidade Weistocht Theodorn, humana Gue10; Capitão da Guarda Urislav Jurgens, humano Gue8

Personagens Importantes: Otus Waasdrau (líder da guilda de mercadores), humano Esp7; Vorst Grunheist (estalajadeiro / ex-aventureiro), humano Gue6 / Lad5.

Aerie

A cidade mais ao sul de Falkóvnia, Aerie funciona como um importante centro comercial, servindo como porta de entrada para mercadorias de Lechburg, Sturben e pontos ao sul ao longo da rota comercial da Svalich. Devido a esta influência cosmopolita e à distância relativa da cidade de Lekar, Aerie permanece comparativamente aberta e hospitaleira. Rodeada à distância por um muro baixo de pedra amarela, Aerie possui uma organização mais espaçosa do que as outras cidades da Falkóvnia. Muito de Aerie, no entanto, ainda é um labirinto de becos imundos, lar de contrabandistas e ladrões. No centro de Aerie está Parque da Cruceia, uma pequena área de floresta cercada por um alto muro de pedra; no centro do parque está o homônimo de Aerie, o Selberhas Aerie.

Apesar de seu status como um centro de comércio, Aerie permanece fiel ao espírito falkovniano. O Fuhrer da Cidade da cidade, Igor Feiggein, é um homem de crueldade inventiva. Os guardas de Aerie são incentivados a seguir a tendência de Feiggein para punições

Possibilidade Medonha:

Selberhas Aerie

Esta torre de pedra, com 150 metros de diâmetro, eleva-se a 18 metros acima da cidade. Um conjunto sinuoso de degraus altos e estreitos sobe pelas laterais da torre, levando a um nó varrido pelo vento de afloramentos irregulares no topo. Embora o propósito e a origem do Selberhas Aerie sejam desconhecidos, o marco é mal visto pelos habitantes locais. Luzes estranhas às vezes circulam e se enredam em torno do pico da torre, mas nenhum outro fenômeno incomum foi relatado de forma confiável em conexão com a fortaleza. Ainda assim, desde que alguém se lembre, a guarda da cidade verifica os ferrolhos que vedam os portões do Parque Crucea a cada seis horas, garantindo a paz de espírito dos cidadãos de Aerie. Embora a maioria dos que veem o Selberhas Aerie não percebam a natureza do lugar, aqueles com a habilidade de ver ressonância etérea entendem que a espiral paira sobre o mundo espiritual de Aerie. Numerosas portas etéreas se abrem nas escadas sinuosas. Embora quaisquer espíritos de aspecto humano que frequentem este lugar permaneçam ocultos, grandes criaturas espirituais aladas às vezes voam do etéreo Selberhas Aerie.

cruelmente inventivas. Assim, além das punições usuais encontradas no reino do Falcão, Feiggein atingiu novos patamares de barbárie. Algumas de suas punições mais memoráveis incluem remover os olhos de um homem condenado por usura e derramar ouro derretido nas órbitas, costurar as mãos e os pés de um bandido e esfolar lentamente os combatentes da resistência. Somente os esforços do Capitão da Guarda Rattezenburg e Handel-leutnant Truantheim mantêm os excessos criativos do Fuhrer da Cidade sob controle. Devido aos seus esforços, Aerie consegue cumprir as cotas de prisioneiros de Drakov e manter os comerciantes frequentando a cidade, apesar dos excessos de Feiggein.

Aerie também é o lar de uma seleção de médiuns, muitos dos quais ganharam merecidas reputações na comunidade ocultista. Entre os médiuns notáveis da cidade estão o psicografista Silva Winterhearst, a simpática médium Hildegren e o guia medium Fraulien Liebheldin da Casa das Portas.



Ao entrar em transe e permitir que os espíritos dos mortos entrem em seu corpo, Silva Winterhearst transcreve as palavras muitas vezes perturbadoras dessas entidades para seus clientes. Os ocultistas com ouro de sobra podem comprar livros grandes cheios de páginas de misérrimas rabiscadas da vida após a morte.

Uma vez companheira do Dr. Rudolph Van Richten, o talento de Hildegren permite que ela receba visões e impressões psíquicas dos objetos ao seu redor. Em sua expedição mais famosa, Hildegren acompanhou Van Richten durante a exploração de um castelo sem nome, anteriormente o covil de um demônio desconhecido. Mais sábia e cautelosa agora, Hildegren continua ajudando os caçadores de monstros em toda a Terra das Brumas.

A jovem viúva do ex-chefe de comércio da cidade, Liebheldin da Porta (nascida como Liebheldin Kriegling) continua a supervisionar extraoficialmente grande parte do comércio da cidade ajudando o atual Handelleutnant (oficial commercial) Truantheim. Este é um dever secundário, na melhor das hipóteses, para a jovem médium, que passa seus dias zelando pela Casa das Portas, a mansão supostamente mal-assombrada deixada para ela no testamento de seu falecido marido. Através das muitas portas da mansão em forma de fortaleza em blocos, Fraulien Liebheldin guia aqueles que ela considera dignos para o reino espiritual e protege contra as coisas que tentam entrar neste mundo através da Casa das Portas.

Sociedade Secreta: A Palma Velada

Fundada pelos médiuns de Aerie, a Palma Velada é uma rede de médiuns e psiônicos que tentam ajudar os buscadores de luz e verdade que precisam de seus talentos. Com a ajuda de magias e itens de comunicação, os iniciados da Palma Velada podem enviar mensagens rapidamente caso alguém precise dos talentos únicos de um determinado membro. Todos os membros da Palma Velada possuem habilidades sobrenaturais legítimas e zelosamente protegem o grupo e os aventureiros com quem trabalham contra fraudes. A Palma Velada conta com pouco mais de 30 membros espalhados por todo o Núcleo.

Onde ficar em Aerie

A Coruja e a Foice (quartos de qualidade comum, comida de qualidade comum) atendem aos comerciantes do centro sul. Bem iluminada e espaçosa, a pousada oferece refeições de suaerksvaust e schnitzelraust com uma seleção de cervejas locais. Nos becos do lado norte de Aerie, os viajantes mais temerários podem encontrar o Mago Ajoelhado (comida de má qualidade, quartos de má qualidade). Esta cova infestada de pulgas é o bebedouro preferido dos ladrões e bandidos da cidade; também abriga várias cercas e uma cova de caça a ratos em grande escala. Além disso, o Mago Ajoelhado é o lar de Scherttin, um ranger e vingador junto com os guerreiros pela liberdade Gondegal e o Basilisco, e mantém laços frouxos com algumas células dos Homens Livres da Falkóvnia.

Aerie (cidade grande): Incomum; Tend. NM; NC 7; Limite de 3.000 PO; Ativos 370.000 PO; População 2.600; Isolados (humanos 94%, halfings 2%, meio-elfos 2%, outros 2%).

Figuras de Autoridade: Fuhrer da Cidade Igor Feiggein, Gue11 humano; Capitão da Guarda Gottfried Rattezenburg, Gue7 humano.

Personagens Importantes: Liebheldin da Porta (conselheira comercial / guia médium), humana Esp1 / Lad3 / Fet4; Handelleutnant Gerher Truantheim (oficial de comércio da cidade), Esp2 / Gue4; Oslo Knopf (senhor do crime), humano Lad10.

Silbervas

A chamada Jóia da Falkóvnia, Silbervas repousa nas margens do Lago Kriegvogel. Os edifícios da cidade assemelham-se aos estilos de Dementlieu e Richemulot, e as muralhas da cidade são robustas e altas, construídas em pedra cinza clara guarnecida de branco e encimada por ameias. Silbervas fica em uma colina rochosa, com o palácio de verão de Drakov, Silberkopf, em seu pico. As faces norte e leste da colina são penhascos íngremes, sobre os quais foram construídas as muralhas da cidade. Assim, os viajantes devem atravessar a longa escada entre o Portão da Colina Superior e o Portão Inferior para deixar Silbervas pela Estrada da Foice; o gado e os veículos que passam pelos Portões da Colina usam uma plataforma de elevador movida por manivelas e mecanismos de engrenagem gnômicos para alcançar os níveis superior e inferior.

O rio Scharhag, um pequeno curso de água que deságua no lago Kriegvogel, divide a cidade em dois. A praça da cidade e a fortaleza municipal situam-se na Ilha de Fausto, no centro do percurso do Scharhag por Silbervas. O rio flui da floresta de Nachtfliengen, que fica



logo a nordeste da cidade. Os Bosques de Nachtfliegen abrigam milhares de morcegos, que se erguem todas as noites em nuvens ondulantes da floresta para comer os insetos encontrados em Silbervas e nos cursos d'água próximos. Infelizmente, os cidadãos de Silbervas afirmam que monstruosos morcegos licantrópicos também se escondem na floresta, tornando os inofensivos morcegos indesejáveis na cidade.

Silberkopf (Cabeça de Prata), o palácio de verão de Drakov, é uma propriedade extensa que se assemelha a um cruzamento entre uma fortaleza da Falkóvnia e uma mansão palaciana de Dementlieu. A luxuosa mansão de verão contém os maiores tesouros artísticos da Falkóvnia; móveis opulentos preenchem todos os cômodos. Vários dos filhos de Drakov geralmente habitam a propriedade, mas apenas durante os meses de verão, quando o próprio Drakov está na residência, Silberkopf mostra sua verdadeira face. O pátio dentro do qual Drakov janta e

observa suas execuções noturnas é construído com propriedades acústicas incomuns. Por causa disso, os gritos e gemidos das vítimas empaladas de Drakov ecoam pela cidade e pelo lago todas as noites.

Os pescadores de Silbervas estão intimamente familiarizados e dependem do Lago Kriegvogel. Além dos perigos representados pela natureza sem fundo de Kriegvogel, os cidadãos de Silbervas afirmam que feras estranhas em uma miríade de formas se escondem nas profundezas do lago. Em 741 CB, hoje chamado de Ano da Wyrn Cinza, um leviatã parecido com uma monstruosa enguia alada cinza surgiu do lago, engolindo vários dos barcos no lago antes de invadir a cidade. Embora a Wyrn Cinza tenha sido empurrada de volta para o lago, os cidadãos de Silbervas temem que ela possa um dia retornar ou que Kriegvogel possa algum dia despejar horrores mais terríveis.



Onde ficar em Silbervas

O Pescador Afogado (quartos de qualidade comum, refeições de boa qualidade), um bom estabelecimento a dois passos das docas, era anteriormente conhecido como Pescador Severo. Os moradores locais deram seu apelido atual quando a placa original da pousada, solta durante uma violenta tempestade, foi recuperada um ano depois das profundezas do Lago Kriegvogel em uma rede de pescador. A atmosfera é um pouco rude no Pescador, mas os quartos são arrumados e funcionais. Fiel ao tema náutico, a pousada oferece os únicos frutos do mar de água doce saborosos disponíveis no reino.

Silbervas (cidade pequena): Convencional; Tend. NM; NC 7; Limite de 15.000 PO; Ativos 4.350.000 PO; População 5.800; Isolado (humanos 93%, halflings 2%, meio-elfos 2%, gnomos 1%, elfos 1%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Fuhrer da Cidade Lonz Schzonspeigel, humano Ari2 / Gue7; Capitão da Guarda Dante Marter, humano Gue7.

Personagens Importantes: Mircea Drakov (zelador do Silberkopf), humano Ari3 / Gue1; Harborkaptain (Capitão do Porto) Silass Feuerhaupt, humana Esp2 / Gue5; Palestrante (sábio), humano Esp12/Mag3.

Pensamentos finais



Falkóvnia tem todas as características de um cão raivoso. É uma massa insensível, perversa e fortemente envolvida de loucura autodestrutiva, lançando-se contra qualquer coisa que se mova. Vlad Drakov, simplesmente, é um sádico perverso da ordem mais elevada e o tolo mais ridículo de se sentar em um trono em todo o Núcleo. Não preciso argumentar com meu patrono por sua condição de mestre das trevas da Falkóvnia; Drakov faz isso muito bem sozinho. Qualquer tentativa de subverter ou derrubar o rei mercenário depende do patrocínio de numerosos movimentos de resistência organizados, cada um com a experiência e a ousadia de se preparar para o rolo compressor dos militares da Falkóvnia. Após uma rebelião combinada e a remoção de Drakov, qualquer monarca fraco poderia escalar seu caminho até o trono da Falkóvnia e, a partir de então, seria facilmente removido. Além de seus recursos formidáveis na indústria de grãos e segredos misteriosos, a Falkóvnia possui uma população acostumada à subjugação, que poderia ser moldada para atender às necessidades de um governante.

Quando eu virei meu caminho em direção ao campo sereno do leste de Dementlieu, a Falkóvnia pesava em meu peito. Apesar de todos os terrores bizarros que presenciei em minhas viagens, nenhuma vista foi tão inquietante quanto a da Falkóvnia. Não encontrei nada que contradiga minhas suspeitas de que um homem com uma lâmina é capaz de maior crueldade do que qualquer vampiro, homem-fera ou demônio. No mínimo, eles são fortalecidos. Quaisquer que sejam os horrores que sua fachada dourada de vida cívica e cultural possa ocultar, Dementlieu parece um paraíso em comparação com o purgatório da sangrenta, podre, cruel e miserável Falkóvnia.

Cumprimentos,





Notas Anexas: Apêndice do DM

*'Nenhum canto de pássaro ou qualquer zumbido de abelhas,
Nem folha leve levantada pela brisa saudável:
O ar estava todo estagnado, e o Silêncio era
Uma coisa viva que respirava entre as árvores.
'Espíritos conspiradores sussurraram na escuridão,
Meio ouvido, os segredos impassíveis da tumba.
– Ambrose Bierce, "Can Such Things Be"*



Esta seção oferece novo material de jogo para o Mestre incluir em sua campanha. Se você é um jogador, deve parar de ler agora.

Novas Magias



Esta seção apresenta novos domínios de clérigos, magias e itens mágicos específicos para o norte do Núcleo. Sob certas circunstâncias, os Mestres podem permitir que personagens de fora da região especificada tenham acesso especial a essas magias.

Magias

As seguintes magias são mais facilmente encontradas no norte do Núcleo, embora o seu uso pode ter se espalhado para outras terras.

Convulsão Óssea

Manipule o esqueleto da vítima como uma marionete.

Necromancia [Mal]

Nível: Fet/Mag4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Médio (30m +3m / nível)

Alvo: Uma criatura viva

Duração: Concentração (10 rodadas)

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

O conjurador toma o controle telecinético do esqueleto alvo, forçando o alvo a executar uma ação parcial por rodada. Essas podem ser apenas ações físicas: andar, ficar parado, fazer ataques e assim por diante. O alvo pode tentar resistir ao controle; aplique o bônus de Força do alvo como uma penalidade à iniciativa, CA, jogadas de ataque e todos os testes baseados em Destreza para cada ação que ele declarar que está resistindo. (Portanto, um bônus de Força de +2 é tratado como uma penalidade de -2 para os testes acima.) O alvo se move em um movimento brusco e rígido, e ainda pode sibilar palavras e executar ações puramente mentais (como conjurar uma magia sem componentes). Esta magia não pode afetar criaturas sem ossos (ou um exoesqueleto), como limos, elementais, plantas, criaturas incorpóreas ou a maioria dos construtos.

Conjurar esta magia requer um teste de poder.

Criar Quasemante

Crie um laçao morto-vivo conjurador de magias.

Necromancia [Mal]

Nível: Clr7, Fet/Mag9

Componentes: V, G, além de ver o texto

Tempo de Execução: Uma ação, além de ver o texto

Alcance: Toque

Alvo: Um cadáver humanoide ou criatura morta-viva sem mente

Duração: Instantâneo (veja abaixo)

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensivo)

Resistência à Magia: Sim

O conjurador transforma o alvo em uma criatura morta-viva com as estatísticas e habilidades de um inumano padrão (veja o *Livro dos Monstros*). Este quasemante é completamente leal ao conjurador.

No momento da conjuração, o conjurador pode imbuir o quasemante com a habilidade de conjurar magias como conjurador de até metade do seu nível de conjurador. O conjurador deve fornecer cada magia a ser conferida ao quasemante, como se ele estivesse criando um item mágico. O conjurador deve fornecer todo o tempo, componentes e custos de XP necessários e está sujeito a quaisquer testes de poder aplicáveis. O valor de habilidade relevante do quasemante aumenta ao mínimo necessário para conjurar sua magia de nível mais alto.

Quando a conjuração é concluída, o quasemante pode conjurar cada magia conferida à vontade como uma habilidade similar à magia. No entanto, uma vez que o quasemante conjure cada magia, aquela magia é retirada do seu repertório, como se o quasemante estivesse usando um pergaminho. O quasemante conjura suas magias em seu nível de conjurador efetivo. Quando o quasemante gasta todos as suas magias, ele retorna ao seu estado original – um cadáver ou um morto-vivo não inteligente.

O Nível de Desafio de um quasemante é 3 + o nível de conjurador efetivo do quasemante.

Exemplo: Um lich mago de 18º nível pode criar um quasemancer com habilidade de conjuração de até 9º nível. O quasemante resultante conjura suas magias (como habilidades similares a magia) como um mago de 9º nível. Ele tem Inteligência 19 e ND 12.

Conjurar esta magia requer um teste de poder.

Localizar Marca

Sinta a direção de suas runas pessoais.

Adivinhação

Nível: Fet/Mag2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Longo (120m +12m / nível)

Área: Círculo de raio de 120m +12m / nível, centralizado no conjurador

Duração: 1 minuto / nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador sente a direção de todas as suas marcas arcanas que estão dentro da área de efeito. Esta magia pode encontrar apenas aquelas marcas arcanas que o conjurador inscreveu; ele não pode detectar aquelas





criadas por outros conjuradores. Esta mensagem está bloqueada por chumbo.

Olhos dos Mortos-Vivos

Espione através dos sentidos de uma criatura morta-viva.

Necromancia

Nível: Clr3, Fet/Mag4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Médio (30m +3m / nível) e 1,5km

Alvo: Um cadáver ou criatura morta-viva

Duração: 1 hora / nível (D)

Teste de Resistência: Especial (veja abaixo)

Resistência à Magia: Sim

O conjurador cria um elo mágico entre ele e qualquer cadáver ou criatura morta-viva dentro do alcance Médio. Pela duração da magia, o conjurador pode então ver e ouvir através dos olhos e ouvidos do alvo. Cadáveres e mortos-vivos atualmente sob o controle do conjurador não recebem um teste de resistência. Uma vez conjurado, ele pode continuar a ver e ouvir tudo o que o alvo sente, desde que esteja dentro de 1,5km (o alvo não precisa permanecer na linha de visão). Esta magia não concede ao conjurador nenhum controle sobre as ações de uma criatura morta-viva visada.

Componentes Materiais: Olho e ouvido de um humanoide morto.

Reanimar

Conceda vida não natural aos mortos.

Necromancia [Mal]

Nível: Fet/Mag6

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Um cadáver

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O conjurador reanima o cadáver de uma única criatura corpórea, outrora viva, como um constructo. O cadáver deve estar praticamente intacto; os membros cortados devem primeiro ser costurados de volta e as feridas abertas devem ser fechadas com sutura. Esta magia não concede controle sobre o alvo reanimado; o conjurador deve ganhar sua confiança por outros meios.

O alvo reanimado retém todas as memórias, níveis de classe e habilidades, mas seu tipo muda para “constructor”. Ele não pode mais ganhar XP ou níveis de classe. O alvo parece vivo em um exame rápido, mas suas feridas aparentes nunca cicatrizam, incluindo a ferida que originalmente tirou sua vida. A magia de cura não tem efeito, mas o reanimado recupera os pontos de vida “naturalmente” na taxa padrão conforme sua força ani-

madora se reabastece. Como constructo, o reanimado não tem pontos de Constituição.

Após a reanimação, o alvo deve fazer um teste de Loucura com CD 30 – nível de conjurador. Além dos efeitos padrão de uma falha no teste de resistência de Loucura, a tendência de um alvo que falha neste teste muda permanentemente em direção a caótico e mau como segue: Efeito menor = 1 passo; Efeito moderado = 2 passos; Efeito maior = 3 passos.

Conjurar esta magia requer um teste de poder.

Componentes Materiais: Glândulas de uma criatura capaz de gerar uma carga elétrica, como uma enguia elétrica ou um lagarto-choque.

Roubar Vitalidade

Drene a juventude de uma criatura para doar a outra.

Necromancia [Mal]

Nível: Fet/Mag6

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5m +1,5m / 2 níveis)

Alvo: Duas criaturas vivas

Duração: 1 rodada / nível (D)

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

O conjurador abre um canal de energia necromântica entre duas criaturas vivas – ele e um outro, ou dois seres separados. Esta magia não pode afetar criaturas atemporais, como constructos, elementais, fadas, extra-planares ou mortos-vivos. Ambos os objetos devem estar dentro do alcance da magia e o conjurador seleciona quem é a vítima e quem é o recipiente. A cada rodada que a magia permanece ativa, a vítima definha como se tivesse envelhecido um ano.

Assumindo que o destinatário nunca foi o alvo dessa magia antes, ele fica mais saudável como se recuperasse um ano de juventude para cada dois anos roubados da vítima (ou seis meses para cada ano roubado). Este envelhecimento afeta apenas os atributos físicos dos alvos (consulte o *Livro do Jogador*). O envelhecimento mágico não pode afetar a Inteligência, Sabedoria ou Carisma de um alvo. A magia termina automaticamente se qualquer um dos alvos se mover além do alcance da magia.

Os destinatários podem se tornar resistentes a esta magia. Mantenha o registro do número cumulativo de “anos roubados” que uma criatura recebe durante sua vida, em incrementos iguais à idade em que a criatura alcançaria a “Maturidade”. Cada vez que o destinatário atinge esse incremento, ele deve roubar um ano adicional para rejuvenecer mais um ano.

Exemplo: Depois de ganhar um total de 35 anos roubados, um alvo humano receberá apenas um ano de juventude restaurada a cada três anos roubados das ví-



timas. Se ela receber um total de 70 anos roubados, ela precisará de quatro anos roubados para recuperar um ano (ou um ano para recuperar três meses).

Conjurar essa magia requer um teste de poder.

Componentes Materiais: Um punhado de areia, que escorre pelos dedos do conjurador.

Sussurro de Cadáver

Envie comandos telepáticos aos mortos-vivos.

Necromancia [ação mental]

Nível: Clr3, Fet/Mag4

Componentes: G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5m +1,5m / 2 níveis) e 1,5km

Alvo: Uma criatura morta-viva

Duração: 1 mensagem ou comando / 2 níveis (não mais que 24 horas) (D)

Teste de Resistência: Especial (veja abaixo)

Resistência à Magia: Sim

O conjurador transmite uma mensagem telepática ou comando para uma criatura morta-viva dentro do alcance da magia. Se o conjurador atualmente controla o alvo, ele não precisa estar dentro de sua linha de visão. Se o alvo não for inteligente e não estiver sob o controle de qualquer outra criatura, ele não recebe nenhum teste de resistência e deve obedecer ao comando. Mortos-vivos inteligentes e mortos-vivos sob o controle de outras criaturas podem ignorar o comando com um teste de Vontade bem-sucedido. A comunicação é unilateral; esta magia não concede a habilidade de ouvir os pensamentos do alvo.

A magia estabelece um vínculo entre o conjurador e o morto-vivo alvo. Uma vez que o contato é estabelecido, o conjurador pode continuar enviando comandos para o alvo, desde que ele esteja a até 1,5km (o alvo não precisa permanecer na linha de visão). Cada mensagem ou comando deve consistir em uma única frase simples. A magia desaparece em 24 horas ou quando os comandos forem usados, o que ocorrer primeiro.

Conjurar esta magia requer um teste de poder.

Componente Material: Língua.

Visão da Morte

O sujeito vê pessoas mortas.

Ilusão [Fantasma]

Nível: Fet/Mag3

Componentes: G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5m +1,5m / 2 níveis)

Alvo: Um humanoide

Duração: 6 rodadas

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O alvo vê cada criatura ao seu redor como um cadáver morto-vivo cambaleante e em decomposição. O alvo deve fazer um teste de Medo na primeira rodada e um teste de Horror na rodada seguinte. A CD para esses testes de resistência é igual àquela do teste de Vontade da magia.

Itens Mágicos

Os itens mágicos detalhados abaixo são encontrados no norte do Núcleo. Embora possam ser encontrados em outros lugares, eles soam mais adequados para essa área quando encontrados pela primeira vez.

Bigorna das Trevas: Azalin criou a *bigorna das trevas* para facilitar a manufatura de sua criação, os Guardas do Medo (dread guards) (ver *Livro dos Monstros II*). A bigorna deve ser forjada com os restos de um golem de ferro morto, com um escaravelho anti-golem de ferro colocado no coração da bigorna quando a bigorna é criada (o preço de mercado abaixo não inclui o custo desses materiais especiais). A bigorna deve então ser encantada antes que seu metal esfrie.

Uma vez que a *bigorna das trevas* esteja completa, qualquer armadura pesada forjada nela é considerada obra-prima e então montada será automaticamente animada como guardas medonhos. Isso requer um teste bem-sucedido de Ofício (armeiro) (CD 25) e o gasto de 800 XP por armadura. (Usar uma *bigorna das trevas* ignora os outros requisitos listados no *Livro dos Monstros II*). Apenas um armeiro pode fabricar cada traje, e apenas uma única pessoa pode usar a bigorna por vez. Os guardas medonhos recém-criados consideram seu criador como seu "mestre", mas o mestre pode passar o título para outra pessoa. Se uma *bigorna das trevas* for destruída, todos os guardas medonhos criados sobre ela imediatamente se desmancham em pilhas mundanas de armadura.

Nível de Conjurador: 15º; *Pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras, Criar Item Maravilhoso, *âncora dimensional*, *compor*, *tarefa/missão*, *metamorfosear objetos*, *restos de golem de ferro*, *escaravelho anti-golem de ferro*; *Preço de Mercado:* 162.000 PO; *Peso:* 300kg.

Braçadeiras de Garra: Essas bracedeiras de metal são entregues para cada soldado que se junta aos Garras de Drakov. As bracedeiras são soldadas e fechadas durante a cerimônia de iniciação, garantindo que nunca sejam removidas. *Braçadeiras de Garra* concedem ao seu portador Resistência à Magia 12 e aperfeiçoam suas mentes, concedendo um bônus de moral de +2 para testes de resistência de Vontade e um bônus de competência de +4 para testes de Sentir Motivação. No entanto, cada conjunto de bracedeiras também seduz insidiosamente seu usuário: Garras são sempre totalmente leais a Vlad Drakov.



Nível de Conjurador: 12º; Pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, rogar maldição, enfeitiçar pessoa; Preço de Mercado: 4.000 PO.

Armadura de Garra falkovniano

Esta armadura de batalha obra-prima não-mágica é especialmente criada para cada um dos Garras de Vlad Drakov. Cada armadura tem um design altamente estilizado que lembra pássaros diabólicos com presas. A frente do elmo tem a forma curva de um falcão berrante perverso, enquanto uma coleção de longas e finas “plumas” de metal se estende de sua parte traseira. Essas plumas retinam umas contra as outras, criando um som como um corpo a corpo frenético. Eles também são projetados para quebrar quando atingidos e são facilmente substituídas. As manoplas têm garras afiadas e curvas que funcionam como manoplas com cravos.

Embora ligeiramente mais pesada do que o normal (30kg), a armadura Garra oferece o bônus de CA padrão para armadura de batalha (+8 CA). Ela também impõe uma penalidade de circunstância de -6 para testes de Furtividade (além de sua penalidade de teste de armadura de -5), mas concede um bônus de circunstância de +4 para testes de Intimidação (+8 contra falkovnianos).

A armadura não está disponível comercialmente, mas há rumores de que alguns exemplares, obtidos por meios nefastos, podem ser adquiridos pelo preço certo. Qualquer um que vestir a armadura enquanto não estiver a serviço de Vlad Drakov certamente enfrentará a ira desenfreada dos Garras, caso seja descoberto.

Artefato

A Orbe da Travessia: Este artefato maior foi criado pela bruxa noturna, Styrix. Em 684 CB, Azalin convocou uma bruxa noturna dos Planos Inferiores na esperança de poder explorar os conhecimentos exteriores sobre a viagem planar para encontrar uma maneira de sair de Ravenloft. Infelizmente, Styrix provou estar tão presa quanto o lich. Azalin patrocinou sua pesquisa por meses, sem sucesso. Azalin acabou perdendo o interesse e expulsou Styrix de Avernus.

Sem o conhecimento do lich, Styrix fez dois juramentos privados na noite em que foi aprisionada: primeiro, ela escaparia da Terra das Brumas; segundo, Azalin saberia de sua fuga, mas seria incapaz de segui-la.

Assumindo o aspecto de uma velha inofensiva, Styrix instalou-se em Baía de Martira e iniciou a sua investigação a sério. Trabalhando sozinha, ela passou décadas aprofundando seu conhecimento da estrutura planar de Ravenloft... talvez secretamente guiada pelos próprios poderes sombrios. Em 738 CB, Styrix finalmente desenvolveu a chave para sua fuga: a *Orbe da Travessia*. Ela passou quase um ano construindo-a em uma caverna enorme e úmida sob a mansão em ruínas que ela chama de lar. Styrix carregou a fonte de energia do artefato com cautela desde então, equilibrando suas necessidades, contra o risco de descoberta — e contra seu próprio apetite voraz.

Com uma estrutura que lembra uma pirâmide de latão aberta, a *Orbe da Travessia* mede cerca de 2,5 metros de lado. Um *orbe de irídio*, com 1,5 metro de diâmetro e pulsando com as energias que contém, está suspensa no coração da pirâmide. Ela fica suspensa acima de três suportes de latão, cada um adequado para criaturas humanoides e equipado com fortes cintos de couro. Um pequeno banco de controles bizarros, que conecta a estrutura ao orbe e aos assentos, fornece a *Orbe da Travessia* duas funções essenciais.

Dreno de Energia (Sob): Quando os controles são usados em uma determinada configuração, o orbe rasga a força vital de quaisquer seres vivos sentados nos assentos de latão. Um alvo amarrado não recebe nenhum teste de resistência; todos os seus níveis são drenados instantaneamente, deixando para trás uma casca sem vida. Se o alvo não for contido, ele pode se lançar para fora do efeito de drenagem de energia e tentar se jogar para longe. Em um teste de Fortitude bem-sucedido (CD 18), o alvo se solta tendo adquirido apenas um número de níveis negativos igual à metade de seu nível de personagem. O dreno de energia é essencial para a *Orbe da Travessia* obter poder para sua função principal.

Viagem Planar (Sob): Ao ativar sua capacidade única, a *Orbe da Travessia* foi projetado para perfurar a estrutura planar de Ravenloft. Essa jornada tem três fases: desmaterialização, trânsito e rematerialização. Cada fase requer um teste d% contra o número total de níveis contidos no *orbe de irídio* (portanto, se o orbe drenou um total de 63 níveis, cada fase tem 63% de chance de sucesso). A perfuração é abortada se qualquer fase falhar, e a *Orbe da Travessia* e seus ocupantes retornam ao seu ponto de origem instantaneamente. Se todas as três fases forem bem-sucedidas, o artefato pode viajar para qualquer destino como uma magia de *viagem planar* padrão, livre das



restrições dos Poderes Sombrios. Qualquer Lorde Negro a bordo do artefato é automaticamente deixado para trás quando a *Orbe da Travessia* se desmaterializa.

Com sucesso ou não, qualquer tentativa de usar essa capacidade drena o *orbe de irídio* completamente. Independentemente da viagem planar, o orbe perde um nível de sua "carga" total por dia. O orbe pode ser sobrecarregado, mas cada nível preso além de 100 cria uma chance cumulativa de 1% de que a *Orbe da Travessia* se destrua em uma explosão massiva de energia positiva quando sua função de *viagem planar* for ativada. A explosão resultante aniquilaria tudo num raio de 90m (sem teste de resistência). Tudo além deste ponto, até 900m de distân-

cia, recebe um teste de Fortitude (CD 20) para evitar a aniquilação. Se for bem-sucedido, ao invés disso, o alvo sofre 30d6 pontos de dano. A *Orbe da Travessia* explode automaticamente se o orbe for sobrecarregado com 200 ou mais níveis.

Styrix teoriza que se o artefato estiver totalmente sobrecarregado e fosse detonado no coração de Necrópoles, a explosão resultante poderia neutralizar a Mortalha que atinge a Cidade dos Caídos. Esta é apenas uma conjectura vã de sua parte, uma vez que tal altruísmo é totalmente estranho à sua natureza.

Carregar a *Orbe da Travessia* requer um teste de poder.

Novos Monstros

Esta seção apresenta monstros conhecidos por vagar pelas terras do norte do Núcleo.

Pássaros, Assombrados

	Corvus Regis (Corvo do Rei) Besta Mágica Miúdo	Zweifalk Besta Mágica Miúdo
Dados de Vida:	1/2d10 (2pv)	2d10+2 (13 pv)
Iniciativa:	+2 (Des)	+3 (Des)
Deslocamento:	3m, voo 12m (média)	3m, voo 18m (média)
CA:	14 (+2 tamanho, +2 Des)	18 (+2 tamanho, +3 Des, +3 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: Garras +5	Corpo a corpo: Garras +6, 2 mordidas +1
Dano:	Garras 1d2-4	Garras 1d4-2; mordida 1d3-2
Face / Alcance:	0,75 m por 0,75 m / 0 m	0,75 m por 0,75 m / 0 m
Ataques Especiais:	-	Arrancar os olhos
Qualidades Especiais:	-	Visão no Escuro 27m
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +5, Vont +2	Fort +4, Ref +6, Vont +2
Habilidades:	For 2, Des 15, Con 10, Int 12, Sab 14, Car 10	For 6, Des 17, Con 12, Int 2, Sab 14, Car 6
Perícias:	Avaliação +6, Diplomacia +6, Observar +6, Ouvir +6, Procurar +5	Observar +16, Ouvir +8, Procurar +4
Talentos:	Investida Aérea, Acuidade com Arma (garras)	Acuidade com Arma (garras, mordida)
Clima / Terreno:	Temperado/Florestas, colinas, planícies e montanhas (Darkon)	Temperado/Florestas, colinas, planícies e montanhas (Falkóvnia)
Organização:	Solitário ou bando (5-20)	Solitário ou casal
Nível de Desafio:	1/2	3
Tesouro:	Moedas e mercadorias padrão, sem itens	Nenhum
Tendência:	Sempre leal e neutro	Geralmente caótico e neutro
Progressão:	1-2 Dv (miúdo)	3-4 Dv (miúdo), 5-6 Dv (pequeno)

Corvus Regia (Corvo do Rei)

Pouco depois de Azalin assumir o manto de Lorde Negro de Darkon, um bando de corvos se apresentou a ele e ofereceu seus serviços. Azalin os utilizou (e seus descendentes) desde então como espões e mensageiros.

Um presente dos Poderes Sombrios, os corvos do rei são fisicamente idênticos aos corvos comuns, mas são orgulhosos, altamente inteligentes e capazes de falar.

Como seus parentes mundanos, os corvos do rei gostam de tesouros brilhantes, que usam para adornar a si próprios e a seus ninhos. Os corvos do rei obedecem Azalin sem reclamar, mas os outros servos de Azalin normalmente devem negociar com os pássaros, trocando pedras preciosas ou joias por cooperação.



Combate

Os corvos do rei evitam o combate sempre que possível. Poucos aventureiros pensariam em atacá-los, pois esses pássaros revelam seus intelectos aguçados apenas para Azalin e seus asseclas. Quando devem lutar, os corvos do rei raramente tentam prejudicar criaturas maiores do que eles. Em vez disso, eles costumam atacar, tentando arrancar itens de seus inimigos (exigindo um ataque de desarmar) antes de retornar aos seus poleiros elevados.

Zweifalk

Zweifalk são uma raça de falcões de duas cabeças encontrados em Falkóvnia. Feroz e selvagem por natureza, os zweifalk são caçadores selvagens e eficientes, conhecidos por dilacerar os animais que caçam para devorar o coração de suas presas. Os Zweifalk são extremamente territoriais e apenas um par acasalado compartilha os mesmos campos de caça. Um zweifalk tentará afugentar quaisquer intrusos que entrem nas áreas de caça do predador, muitas vezes empregando táticas surpreendentemente astutas.

O zweifalk filhote pode ser treinado como pássaros de caça, mas o processo leva muito tempo, e o treinamento de cada falcão é feito sob medida para o único mestre ao qual servirá em sua vida. Mais de um falcão foi cegado ou morto por pássaros mal treinados. Se devidamente treinado, o zweifalk pode exibir a lealdade e a inteligência de um cão bem treinado, embora cruel.

Combate

Zweifalk favorece ataques rápidos e selvagens de bater e correr enquanto tentam rasgar e arrancar seus inimigos. Zweifalk frequentemente tem como alvo áreas vulneráveis, como olhos e ouvidos, levando pedaços arrancados de suas presas para um local seguro e alto para comer.

Arrancar o Olho (Ext): Se um zweifalk dá um acerto Crítico com um ataque de garra ou mordida, ele arranca o olho da vítima para fora de sua órbita. Isso cega os olhos e aplica uma penalidade de -2 aos testes de Destreza, testes de resistência de Reflexos e testes de perícias relacionados à Destreza. Veja o *Livro do Mestre* para detalhes. Uma criatura que perde todos os olhos fica cega. Apenas as magias de *regeneração* e *cura completa* podem curar esta forma de cegueira.

Perícias: Zweifalk ganha um bônus racial de +8 para testes de Observar.



Golem, Assombrado

As regras a seguir substituem aquelas apresentadas no **Ravenloft Cenário de Campanha**.

Perícias: Em sua criação, golens de carne assombrados recebem um número de pontos de habilidade igual ao seu valor de Inteligência. Esses pontos de habilidade representam as habilidades remanescentes retidas na miríade de partes do golem. Todos os golens assombrados recebem 2 pontos de perícia + modificador de Inteligência por Dado de Vida ganho como resultado do avanço nos níveis dos monstros (veja "Avanço" no *Livro dos Monstros*). Esses pontos de perícias geralmente são gastos em graduações de perícias físicas e animais. Somente as seguintes perícias são perícias de classe para golens

assombrados: Escalar, Esconder-se, Saltar, Ouvir, Furtividade, Observar, Natação, e Sobrevivência. Perícias baseadas em constituição usam o modificador de Carisma do golem.

Talento: Golens Assombrados recebem 1 talento para cada 4 Dados de Vida ganhos nos níveis dos monstros.

Progressão: Como construtor de base. Em circunstâncias extraordinárias, um golem assombrado pode progredir por classe de personagem, ganhando todos os benefícios de adquirir um nível, incluindo pontos de perícias e talentos. Independentemente da classe, o tipo de Dado de Vida do golem assombrado é sempre d10. No entanto, golens assombrados são limitados a classes que não conjuram magias, incluindo bárbaro, guerreiro, monge, ladino, plebeu, especialista e combatente. Golens assombrados não têm classe favorecida.



A Donzela Verde

(Ninfa Pseudonatural Superior)
Extra Planar Médio

Dados de Vida:	8d8 (35pv)
Iniciativa:	+1 (Des)
Deslocamento:	9m, Natação 6m
CA:	11 (+1 Des)
Ataques:	Corpo a corpo: Espigão de osso +5, 1 mordida +1 (apenas forma alternativa)
Dano:	Espigão ósseo 1d4; mordida 1d6
Face / Alcance:	1,5m / 1,5m
Ataques Especiais:	Beleza cegante, beleza celestial, habilidades similares à magia, toque de doença, ataque verdadeiro
Qualidades Especiais:	Resistência a ácido e eletricidade 15, redução de danos 5/+2, RM 16, alterar forma
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +4, Vont +8
Habilidades:	For 10, Des 13, Con 10, Int 16, Sab 17, Car 19
Perícias:	Adestrar Animais +10, Arte da Fuga +7, Conhecimento (natureza) +7, Cura +9, Esconder-se +7, Furtividade +7, Observar +11, Ouvir +11, Sentir Motivação +9
Talento:	Foco de Habilidade (beleza sobrenatural), Prontidão, Esquiva, Vontade de Ferro
Clima / Terreno:	Qualquer terreno
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	9
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Mau



Convocada por um feiticeiro morto há muito tempo, a criatura conhecida como Donzela Verde abriga dentro dela a fonte da infecção pseudonatural que assola a vida selvagem de Falkóvnia. Vinda de um dos Reinos Distantes, a Donzela Verde agora se encontra presa na Terra das Brumas, incapaz de retornar a qualquer reino estranho que ela chama de lar. Ela vagueia pelas florestas da Falkóvnia, espalhando doenças e caos em seu rastro.

A Donzela Verde assemelha-se a uma mulher humanoide de beleza sobrenatural, de tal forma que quem a vê fica cego de espanto e estremece de medo ou às vezes morre imediatamente.

Combate

Como a maioria das ninfas, a Donzela Verde prefere evitar o combate físico, mas usa seu espigão de osso para atacar quando necessário. Caso contrário, ela confia em sua beleza para afastar qualquer intruso. A Donzela Verde possui uma forma alternativa que contrasta terrivelmente com sua beleza de ninfa. Essa forma se assemelha a uma massa de vegetação enrolada com uma cabeça bulbosa acima que possui uma boca aberta e de dentes afiados.

Beleza Cegante (Sob): A capacidade contínua que afeta todos os humanoides dentro de 18m, essa habilidade obriga aqueles que olharem diretamente para a Donzela Verde a obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 15) ou sofrer cegueira permanente como se afetado pela magia *cegueira*. A Donzela Verde pode suprimir ou reativar esta habilidade como uma ação livre.

Beleza Celestial (Sob): A Donzela Verde pode usar esta habilidade uma vez a cada 10 minutos. Qualquer um dentro de 9m que olhe diretamente para ela deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 17) ou morrerá.

Habilidades Similares a Magia: Uma vez por dia, a Donzela Verde possui a habilidade de usar a *porta dimensional* como um feiticeiro de 7º nível. Ela também pode conjurar magias de druida como se fosse um druida de 7º nível (CD 13 + nível de magia).

Toque de Doença (Ext): Uma vez por hora, a Donzela Verde pode tentar infligir uma infecção pseudonatural em uma criatura viva por meio de um ataque de toque corpo a corpo. As estatísticas para a infecção pseudonatural são:

Doença Pseudonatural – Contato, Fortitude anula (CD 18); Incubação: 1 dia; Dano: Constituição temporária 1d4. Depois de seis testes falhos, a matéria estranha da infecção domina a criatura afetada. A vítima está essencialmente morta neste ponto, tendo se tornado uma criatura nativa dos terrivelmente alienígenas Reinos Distantes. É um NPC sob o controle do Mestre e está sujeito

ao modelo de “criatura pseudonatural” encontrado no *Manual dos Planos*.

Ataque verdadeiro (Sob): Como a magia, mas pode ser usado uma vez por dia. A Donzela Verde pode até atacar alvos escondidos sem a chance usual de errar que normalmente se aplica.

Alterar Forma (Sob): Como uma ação padrão, a Donzela Verde pode assumir a forma alternativa de uma massa informe de vegetação que possui um apêndice semelhante a uma cabeça com uma boca grande. Apenas nesta forma, a criatura tem um ataque de mordida que causa 1d6 pontos de dano à sua vítima.

Licantropo, Perseguidores do Mar

Essas monstruosas feras rondam as águas da costa do Mar das Mágoas, atacando a vida marinha e também os marinheiros. Em sua forma animal, os perseguidores do mar lembram focas de longe, mas combinam traços semelhantes aos de peixes, como escamas e nadadeiras, com crinas fibrosas de cabelo, cabeças e membros anteriores que frequentemente se assemelham aos de predadores mamíferos como leões ou lobos. Na forma humanoide, os perseguidores do mar tendem a ter orelhas pequenas e baixas e cabelos emaranhados.

O **Nativos das Trevas** e o **Cenário de Campanha de Ravenloft** contêm regras completas para os licantropos de Ravenloft; as informações abaixo detalham o perseguidor do mar apenas porque ele difere de outros licantropos de exemplo.

Criando um Perseguidor do Mar

“Perseguidor do Mar” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanoide (doravante referida como o “personagem”). O tipo do personagem muda para “metamorfo”. O perseguidor do mar assume as características de um leão marinho (consulte o *Livro dos Monstros*), referido daqui em diante como o “animal”. Um perseguidor do mar usa as estatísticas e habilidades especiais do personagem ou do leão marinho, além das descritas abaixo.

Dados de Vida: Veja os **Nativos das Trevas**.

Deslocamento: Igual ao personagem ou animal, dependendo da forma que o perseguidor do mar estiver usando. Um perseguidor do mar em forma de animal pode se arrastar por 3 metros pelo solo como uma ação de rodada completa.

CA: Veja os **Nativos das Trevas**.

Ataques: Veja os **Nativos das Trevas**.

Dano: Veja os **Nativos das Trevas**.

Ataques Especiais: Um perseguidor do mar mantém todos os ataques especiais do personagem ou leão, dependendo da forma que está usando, e ganha aqueles listados abaixo, a menos que indicado de outra forma.

Empatia Licantrópica (Ext): Um perseguidor do mar pode se comunicar e ter empatia com os leões marinhos, como o licantropo padrão. Por outro lado, as focas são marcadamente hostis aos perseguidores do mar, mesmo aqueles em forma humanoide.

Maldição da Licantrópia (Sob): Qualquer humanoide atingido por uma mordida ou ataque de garra de um perseguidor do mar em forma animal deve ter sucesso em um teste de Fortitude (CD 15 ou CD 18 em Ravenloft) ou contrair licantrópia. Os gatilhos de Licantrópia para perseguidores do mar estão quase sempre ligados ao mar, como ciclos de maré ou imersão na água do mar.

Qualidades Especiais: Um perseguidor do mar retém todas as qualidades especiais do personagem ou animal e também ganha aquelas listadas abaixo.

Alterar Forma (Sob): Perseguidores do mar podem mudar para a forma de leão marinho como se estivessem usando a magia *metamorfose* (embora seus equipamentos não mudem). Perseguidores do mar não têm forma híbrida. Mudar de/ou para a forma animal é uma ação padrão. Ao assumir qualquer uma das formas, o perseguidor do mar recupera os pontos de vida como se tivesse descansado por um dia. Um perseguidor do mar morto retorna à sua forma humanoide, embora permaneça morto. As partes separadas dos animais retêm sua forma

animal. Esta habilidade de mudança de forma pode ser difícil de controlar (veja "Licantrópia como Maldição" no Apêndice 3: Modelos do *Livro dos Monstros*).

Redução de Dano (Ext): Um perseguidor do mar na forma animal ganha redução de dano 15/osso de foca.

Fraqueza Química (Ext): Os perseguidores do mar são vulneráveis à esponja natural.

Testes de Resistência: Veja os **Nativos das Trevas**.

Habilidades: Para um perseguidor do mar na forma humanoide, os valores de habilidade não são alterados. Na forma animal, os valores de habilidade de um perseguidor do mar melhoram da seguinte maneira: For +8, Des +2 e Con +6.

Perícias: Veja os **Nativos das Trevas**. Além disso, Nação é sempre uma perícia de classe para perseguidores do mar.

Talentos: Iguais ao personagem. Perseguidores do mar naturais também têm o talento *Controlar Forma Aprimorada* (consulte o Apêndice 3: Modelos no *Manual dos Monstros*).

Clima/Terreno: Aquático/Temperado e quente (Mardas Mágicas).

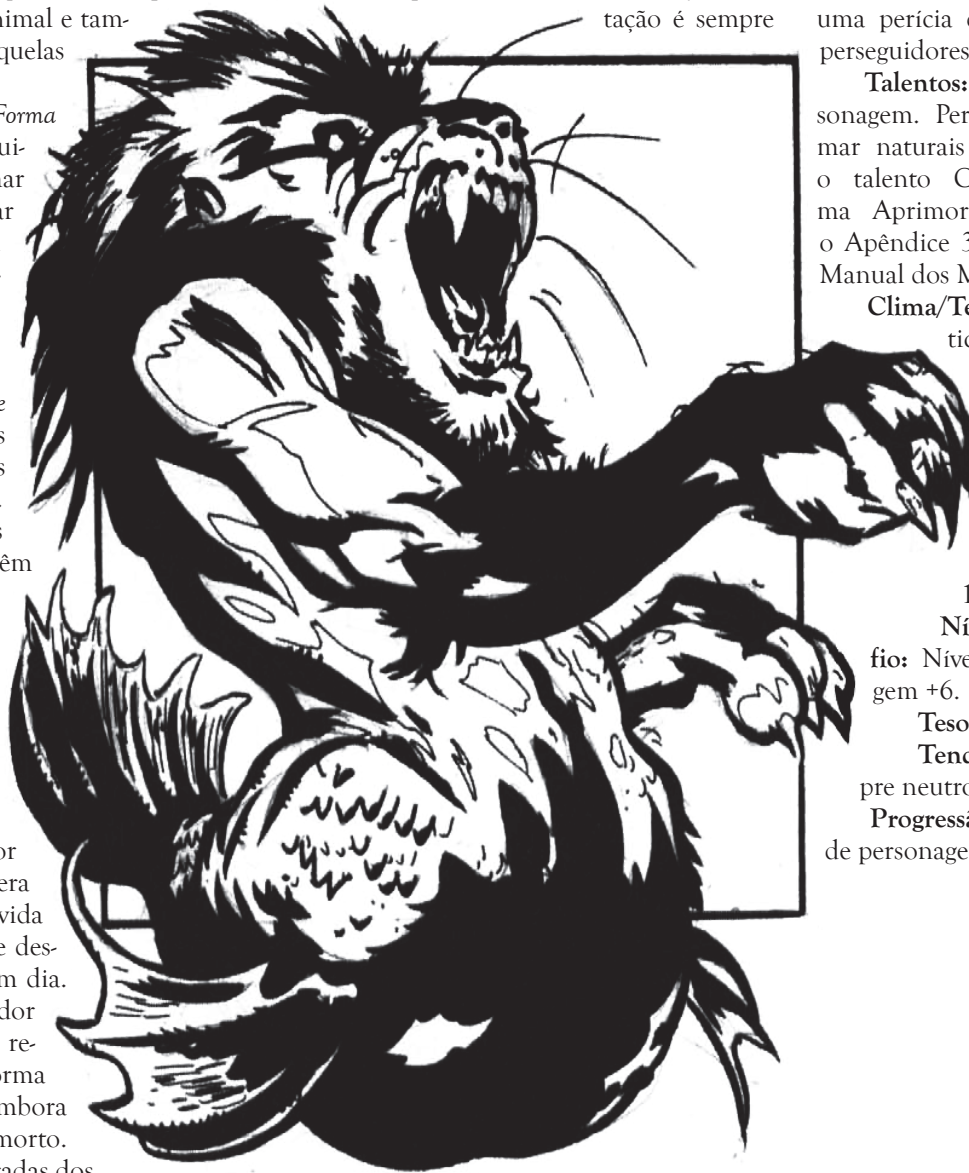
Organização: Solitário, par ou bando (5-12).

Nível de Desafio: Nível do personagem +6.

Tesouro: Padrão.

Tendência: Sempre neutro e mau.

Progressão: Por classe de personagem.





Exemplo de Perseguidor do Mar

Este exemplo usa um humano guerreiro de 6º nível como criatura base.

	Morwyck, Perseguidor do Mar Médio / Metamorfo Grande
Dados de Vida:	6d10+12 (45 PV)
Iniciativa:	+1 (Des); +2 (Des) como leão-marinho
Deslocamento:	9m; natação 12m como leão-marinho
CA:	16 (+1 Des, +3 couro batido obra-prima, +2 na tural); 21 (tamanho -1, +2 Des, +10 natural) como leão-marinho
Ataques:	Corpo a corpo: adaga de veneno +10/+5 ou à distância: punhal de veneno +8/+3; corpo a corpo: 2 garras +10, mordida +5 como leão-marinho
Dano:	Adaga de veneno 1d4+3 (mais veneno); garra 1d6+7, mordida 1d8+3 como leão-marinho
Face / Alcance:	1,5m x 1,5m; 1,5m x 3m/1,5m como leão-marinho
Ataques Especiais:	Rasgar, maldição da licantropia como leão-marinho
Qualidades Especiais:	Empatia do leão-marinho, alterar forma, destruição química, redução de danos 15 / osso de foca
Testes de Resistência:	Fort +10, Ref +6, Vont +5
Habilidades:	For 17, Des 13, Con 15, Int 11, Sab 10, Car 8; For 25, Des 15, Con 21 como leão-marinho
Perícias:	Escalar +7, Intimidar +2, Natação +10, Observar +4, Ouvir +4, Procurar +4, Sentir Motivação +6; Observar +14, Ouvir +14, Procura +8, como leão-marinho
Talentos:	Lutar às cegas, Trespassar, Esquiva, Encontro Aprimorado, Controlar Forma Aprimorada, Trespassar Maior, Mobilidade, Ataque Poderoso, Foco em Perícia (Sentir Motivação)
Nível de Desafio:	12
Tendência:	Neutro e mau

Morwyck é um homem imponente e taciturno, com quase dois metros de altura. Ele raspa o couro cabeludo e suas costas estão cobertas de tatuagens elaboradas. Como oficial da Kargat, ele lidera um pequeno bando de perseguidores do mar que percorre os estreitos da Costa Pontilhada, em busca de contrabandistas e piratas. Quando eles encontram um navio suspeito, eles aguardam a cobertura da escuridão e deslizam a bordo. Se eles descobrem evidências incriminatórias, eles massacram e devoram a tripulação, então colocam o navio à deriva em um curso em direção à baía de Martira. Durante os anos de ausência de Azalin, Morwyck serviu como chefe da segurança de Lady Kazandra e continua sendo um de seus tenentes de maior confiança.

Combate

Rasgar (Ext): Se o Morwyck acertar com os dois ataques de garras na forma animal, ele se agarra ao corpo do

oponente e rasga a carne. Este ataque causa automaticamente 2d6+6 pontos de dano adicionais.

Itens Mágicos Carregados: *Adaga venenosa.*

Os Ceifados

Quando a onda de energia do Réquiem atingiu Il Aluk, toda a vida em um raio de três quilômetros de Fortaleza Sinistra foi morta e reanimada como mortos-vivos, com o intelecto praticamente intacto. Até hoje, qualquer criatura viva que entrar na Mortalha deve se juntar às fileiras dos Ceifados.

Aplice os seguintes modelos a qualquer personagem ou criatura morta pela energia negativa da Mortalha; mortos-vivos criados por meios padrão ainda usam as entradas encontradas no *Livro dos Monstros*.

Os Ceifados falam todas as línguas que conheceram na vida.

Criando um Ceifado

Os seguintes modelos Necropolitanos — “Carniçal,” “Sombra,” “Esqueleto,” “Inumano” e “Zumbi” — podem ser adicionados a qualquer aberração corpórea, animal, besta, dragão, gigante, humanoide, besta mágica, humanoide monstruoso, metamorfo, ou insetos (doravante referidos como a “criatura vil”). O tipo da criatura muda para “morto-vivo”. Ele usa todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura base, exceto conforme indicado aqui.

Dados de Vida: Aumente para d12.

Deslocamento: Igual à criatura base, a menos que indicado de outra forma.

CA: Veja modelos individuais.

Ataques: Veja modelos individuais.

Dano: Alguns mortos-vivos ganham formas de ataque naturais. Se a criatura base não tiver a forma de ataque listada, consulte os valores de dano na tabela abaixo.

Valores de Dano para Mortos-Vivos

Tamanho	Danos por Tipo	
	Pancada / Mordida	Garra
Minúsculo	1	-
Diminuto	1d2	1
Miúdo	1d3	1d2
Pequeno	1d4	1d3
Médio	1d6	1d4
Grande	1d8	1d6
Enorme	2d6	2d4
Imenso	2d8	2d6
Colossal	4d6	2d8

Ataques Especiais: Veja os modelos individuais abaixo. Todos os testes de resistência têm uma CD de 10+1/2 DV do Ceifado + modificador de Carisma do Ceifado, a menos que indicado de outra forma.

Doença: Os mortos não podem espalhar doenças não mágicas ou maldições semelhantes a doenças; todas essas doenças são erradicadas dentro da Mortalha. Os mortos podem espalhar doenças mágicas (como a podridão da múmia), mas a imunidade dos mortos-vivos às doenças silencia bastante essa habilidade dentro de Necrópoles.

Qualidades Especiais: Veja os modelos individuais abaixo. Todos os mortos ganham o tipo morto-vivo.

Alterar Forma (Sob): Os mortos perdem qualquer habilidade de mudança de forma que possuíam em vida. Um metamorfo morto pela Mortalha está preso em qualquer forma que tinha quando morreu. A maioria dos metamorfos retorna à sua forma verdadeira na morte e, portanto, frequentemente reanimam no meio da transformação. Isso é mais facilmente expresso usando as estatísticas da forma verdadeira ao adicionar detalhes cosméticos. A explosão real do Réquiem fez com que todos os metamorfos então presentes na cidade se transformassem espontaneamente e, como tal, a maioria agora está presa em formas híbridas e retorcidas.

Mortos-vivos: Imune aos efeitos de ação mental, 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. Imune a efeitos que requeiram um teste de Fortitude, a menos que tais efeitos visem especificamente a objetos.

Testes de Resistência: Os mesmos da criatura base.

Habilidades: Veja modelos individuais. Como mortos-vivos, os mortos não têm pontuação de Constituição.

Perícias: Veja os modelos individuais.

Talentos: Veja modelos individuais.

Clima/Terreno: Terrestre e subterrâneo (Necrópoles).

Organização: Igual à criatura base.

Nível de Desafio: Veja os modelos individuais.

Tesouro: O mesmo da criatura base, a menos que indicado de outra forma.

Tendência: A mesma da criatura base, no início. Devido à influência corruptora da Mortalha, no entanto, uma vez por mês, um Morto deve ter sucesso em um teste de Vontade ou sua Tendência muda um passo em direção a caótico e mau. Esse teste tem CD é igual ao número de meses desde a última falha.

Progressão: Igual à criatura base.

Carniçal, Necropolitano

Carniçais são predadores ferozes e astutos que caçam em matilhas e preservam seus próprios corpos em decomposição alimentando-se da carne dos mortos, incluindo seus companheiros necropolitanos. Os carniçais devem ter pelo menos um tamanho minúsculo.

CA: A armadura natural da criatura base aumenta em +2.

Ataques: Um carniçal mantém todos os ataques da criação base. Se a criatura base tiver uma boca, o carniçal ganha um ataque de mordida se ainda não tiver. Se a criatura base tiver mãos, o carniçal ganha um número de ataques de garra igual ao seu número de mãos se ainda não tiver esses ataques.

Dano: Carniçais têm ataques de mordida e garra. Se a criatura base não tiver esses ataques, use os valores de dano na tabela acima. Criaturas com ataques naturais mantêm seu dano antigo ou usam os valores listados na tabela Valores de Dano para Mortos-Vivos, o que for melhor.





Ataques Especiais: Um carniçal mantém todos os ataques especiais da criatura base (exceto como mencionado acima) e também ganha aqueles listados abaixo.

Paralisia (Ext): Aqueles atingidos por uma mordida, garra ou ataque sanguinolento de um carniçal devem ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Fortitude ou ficar paralisados por 1d6+2 minutos. Os elfos são imunes a essa paralisia.

Cria (Sob): Se um humanoide morto por um carniçal não for comido, ele se erguerá como um carniçal em 1d4 dias. Comjurar proteção contra o mal em um corpo antes do fim desse tempo evita a transformação.

Qualidades Especiais: Um carniçal mantém todas as qualidades especiais da criatura base, a menos que indicado de outra forma, e ganha as listadas abaixo.

Banquete da Sepultura (Ext): Sempre que um carniçal devora carne podre suficiente (veja a tabela de Alimentação de Carniçais, abaixo), ele cura 1 ponto de dano por Dado de Vida (como se descansasse por um dia). Esta é a única maneira de um carniçal curar danos naturalmente.

Resistência a Expulsão (Ext): Um carniçal ganha +2 resistência a Expulsão.

Alimentação de Carniçais

Tamanho do Carniçal	Carne Necessária
Miúdo	0,5 kg
Pequeno	2,5 kg
Médio	9 kg
Grande	18 kg
Enorme	35 kg
Imenso	225 kg
Colossal	900 kg

Habilidades: Aumente da criatura base da seguinte maneira: For +2, Des +4, Sab +4 e Car +6.

Perícias: As mesmas da criatura base.

Talentos: Carniçais ganham Ataque Múltiplo e Acuidade com Arma (mordida), assumindo que a criatura base atenda aos pré-requisitos.

Nível de Desafio: Mesmo da criatura base +1.

Exemplo de Carniçal Necropolitano

Este exemplo usa um meazel ladino de 2º nível (veja *Monstros de Faerun*) como a criatura base.

Salizarr, Carniçal Necropolitano
Morto-vivo Médio

Dados de Vida:	6d12 (43 PV)
Iniciativa:	+8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m
CA:	16 (+4 Des, +2 natural)

Ataques: Corpo a corpo: Mordida +7, 2 garras +7; ou corpo a corpo: toque +10 fio garrote

Dano: Mordida 1d6+4 e paralisia, garras 1d4+2 e paralisia; fio garrote 1d8+4

Face/Alcance: 1,5m por 1,5m / 1,5m

Ataques Especiais: Paralisia, cria, ataque furtivo +4d6

Qualidades Especiais: Mortos-vivos, evasão, resistência a expulsão +2

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +13, Vont +6

Habilidades: For 18, Des 18, Con -, Int 8, Sab 15, Car 14

Perícias: Escalar +7, Esconder-se +10, Furtividade +10, Intimidar +5, Natação +8, Observar +5, Ouvir +7, Procurar +4, Saltar +7

Talentos: Proficiência em Arma Exótica (garrote), Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Ataque Múltiplo, Acuidade em Arma (mordida), Foco em Arma (garrote)

Nível de Desafio: 7

As névoas trouxeram Salizarr para Il Aluk mais de oito anos atrás. Até o Réquiem, Salizarr era o mestre indiscutível dos esgotos de Il Aluk: ele matava qualquer um que encontrava em sua casa nojenta e ocasionalmente até fazia vítimas da cidade acima. Ele se tornou um dos mais notórios bicho-papões de Il Aluk.

Embora o Réquiem tenha mudado muito pouco Salizarr, ele inegavelmente mudou sua casa de esgoto. Ele deve competir com os outros grupos de carniçais pela presa, e seu garrote e ataques furtivos não são tão eficazes como antes. Ele é astuto e malicioso, no entanto, e permanece mais do que um adversário para aqueles que compartilham os esgotos com ele. Seu nome ainda é sinônimo de terror para os habitantes de Necrópoles.

Combate

Salizarr usa um pedaço de arame letal cravejado de farpas e cacos de vidro para atacar sua presa — ou simplesmente rasga-os com suas garras e presas em forma de agulha. Ele é um mestre da emboscada. As regras para ataques de garrote são encontradas em *Canções e Silêncio*.

O teste de Fortitude contra seu ataque de paralisia tem CD 15.

Sombra Necropolítana

As sombras são espíritos compostos de escuridão e energia negativa. Eles são muito semelhantes aos fantasmas: ambos são os espíritos remanescentes do falecido, presos em outro plano, embora as sombras estejam presas nas bordas do Plano das Sombras, não no Plano Etéreo. Embora os viajantes no Plano das Sombras possam interagir com as sombras como se estivessem vivos, para a maioria das pessoas, as sombras nada mais são do que silhuetas incorpóreas que desejam a luz e o calor dos vivos.



Deslocamento: Sombras tem um deslocamento de voo de 12 m com boa capacidade de manobra. Se a criatura já puder voar, use a velocidade mais alta, mas sua capacidade de manobra ainda é boa.

CA: A armadura natural da criatura base não muda, mas se aplica apenas aos oponentes no Plano das Sombras. Caso contrário, o valor da armadura natural da sombra é +0, mas ela ganha um bônus de deflexão igual ao seu modificador de Carisma ou +1, o que for maior.

Ataques: A sombra ganha um ataque de toque incorpóreo para cada ataque natural ou desarmado que a criação base possuía. Se a criatura base tiver qualquer outro ataque que dependa do contato físico, eles podem afetar apenas inimigos que caminham nas sombras.

Dano: Veja abaixo.

Ataques Especiais: Uma sombra mantém todos os ataques especiais da criatura base (exceto como mencionado acima) e também ganha aqueles listados abaixo.

Dano de Força (Sob): O toque de uma sombra causa 1d6 pontos de dano de Força temporário a um inimigo vivo. Dentro do Mortalha, esse ataque é reforçado para afetar até mesmo os mortos-vivos. Uma criatura viva reduzida a Força 0 por uma sombra morre.

Cria (Sob): Qualquer humanoide reduzido a Força 0 por uma sombra se torna uma sombra sob o controle de seu assassino em 1d4 rodadas.

Qualidades Especiais: Uma sombra mantém todas as qualidades especiais da criatura base, a menos que indicado de outra forma e ganha as listadas abaixo. Sombras com menos de 3 Dados de Vida não podem deixar a superfície em que foram queimadas e, portanto, podem atacar apenas as criaturas que vagueiam ao seu alcance.

Incorpóreo: Pode ser afetado apenas por outras criaturas incorpóreas, armas mágicas +1 ou superiores, ou magia, com 50% de chance de ignorar qualquer dano de uma fonte corpórea. Pode passar por objetos sólidos à vontade, e seus próprios ataques passam por armaduras. Sempre se move silenciosamente.

Resistência a Expulsão (Ext): Uma sombra ganha +2 de resistência a expulsão.

Habilidades: A menos que esteja interagindo com outras criaturas ou objetos no Plano das Sombras, uma sombra é considerada sem nenhum valor de Força. Aumente outras habilidades da seguinte maneira: Des +4, Sab +2 e Car +2.

Perícias: Sombras recebem um bônus racial de +8 para testes de Esconder-se em áreas sombreadas.

Talentos: As sombras ganham Esquiva, assumindo que a criatura base atenda aos pré-requisitos.

Nível de Desafio: Igual a criatura base +1.

Tesouro: Nenhum.

Exemplo de Sombra Necropolítana

Este exemplo usa um ladino humano de 4º nível como criatura base.

Jadis Ranherdt, Sombra Necropolítana Morto-vivo Médio

Dados de Vida:	4d12 (26 PV)
Iniciativa:	+4 (+4 Des)
Deslocamento:	Voar 40 pés (bom)
CA:	17 (+4 Des, +2 deflexão, +1 esquiva)
Ataques:	Corpo a corpo: toque incorpóreo +7
Dano:	Toque incorpóreo 1d6 Força temporária
Face/Alcance:	1,5m por 1,5m / 1,5m
Ataques Especiais:	Dano de força, cria, ataque furtivo +2d6
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, incorpóreo, evasão, resistência a expulsão +2, esquiva sobrenatural
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +8, Vont +4
Habilidades:	For -, Des 18, Con -, Int 18, Sab 13, Car 15
Perícias:	Abrir Fechaduras +7, Atuação (clarinete, dança, cravo, violino) +6, Blefar +7, Conhecimento (local) +7, Conhecimento (nobreza e realeza) +7, Decifrar Escrita +11, Diplomacia +9, Esconder-se +11*, Falsificação +10, Leitura Labial +11, Ouvir +8, Procurar +10, Pulga +11, Sentir Motivação +8, Usar Instrumento Mágico +9
Talentos:	Esquiva, Irrefreável, Vontade de Ferro, Acuidade com Arma (toque incorpóreo)
Nível de Desafio:	5

*Jadis ganha +8 de bônus racial para se esconder em áreas sombrias

Jadis é filha de Karl Ranherdt, o antigo Barão de Il Aluk. Antes do Réquiem, o pai de Jadis estava a apenas um passo do próprio Lorde Azalin, e a própria Jadis estava sendo preparada para substituí-lo como barão. Então, Karl foi executado pela Morte como um sinal do desprezo do Lorde das Trevas por Azalin, e Jadis se tornou uma sombra impotente gravada na parede da mansão de sua família. A jovem mimada continha uma vontade indomável, entretanto, e depois de meses de esforço, Jadis finalmente se libertou de sua prisão. Desde aquele dia importante, ela tem trabalhado silenciosamente nos bastidores para depor a Morte e retornar ao seu lugar de direito como Baronesa de Il Aluk.

Combate

Pelo que os necropolítanos sabem, Jadis ainda está presa em sua mansão. Para manter essa ilusão, Jadis sempre ataca por trás quando sua presa está sozinha e ela tem certeza da vitória. Até agora, ela teve sorte em suas poucas tentativas de assassinato, já que a maioria de suas vítimas não consegue distinguir uma sombra da outra. Com mais frequência, ela se envolve em subterfúgios e espionagem do que em violência total.



Esqueleto, Necropolitano

Esqueletos, os ossos animados dos mortos, são a forma mais comum de mortos-vivos na Necrópolis. Camponeses impotentes em vida, eles permanecem sem voz na morte. Pela razão óbvia, a criatura base deve ter um esqueleto ou exoesqueleto totalmente organizado.

Deslocamento: Igual à criatura base. Se a criatura base pudesse voar, ela perde essa habilidade.

CA: Se a criatura base tiver uma concha ou carapaça dura (como uma tartaruga ou a maioria dos insetos), ela mantém sua classe de armadura natural original. Caso contrário, a criatura base substitui seu valor de armadura natural original por um baseado em seu tamanho: Miúdo +0, Pequeno +1, Médio +2, Grande +3, Enorme +4, Imenso +6, Colossal +10.

Ataques: Um esqueleto mantém todos os ataques da estrutura base, assumindo que esses ataques são feitos com membros ósseos. Se a criatura base tinha mãos, ela ganha ataques de garra iguais ao seu número de mãos se ainda não tiver esses ataques.

Dano: Esqueletos têm ataques de garra. Se a criatura base não tiver tais ataques, use os valores de dano na tabela Valores de Dano para Mortos-Vivos, acima. As criaturas com ataques naturais mantêm sua base de dano antiga ou usam os valores da tabela Valores de Dano para Mortos-Vivos, o que for melhor.

Ataques Especiais: Um esqueleto perde qualquer forma de ataque produzida por processos biológicos, como veneno, ácido, doença, sopro, odor, drenagem de sangue ou a capacidade de engolir. O Mestre deve confiar em seu critério ao determinar quais formas de ataque sobreviverão à ausência de carne. Além disso, consulte Mudo abaixo.

Qualidades Especiais: O Mestre deve seguir as orientações acima ao determinar quais qualidades especiais são perdidas nos mortos-vivos. Um esqueleto também ganha as qualidades especiais listadas abaixo.

Imunidades (Ext): Os esqueletos têm imunidade ao frio. Como não têm carne ou órgãos internos, eles sofrem apenas metade do dano de armas perfurantes ou cortantes.

Mudo (Ext): As cordas vocais de um esqueleto se soltam, deixando a criatura incapaz de vocalizar de qualquer forma, incluindo fala, magias com componentes verbais e a maioria dos ataques sônicos. Um personagem esqueleto pode considerar a Língua do Pó como um talento; essa habilidade sobrenatural restaura totalmente a capacidade do esqueleto de vocalizar. Formas mais poderosas de mortos-vivos esqueléticos não requerem esse talento.

Habilidades: Aumente da criatura base conforme segue: Des +2.

Perícias: As mesmas da criatura base.

Talentos: Esqueletos ganham o talento Iniciativa Aprimorada.

Nível de Desafio: Igual à criatura base -1.

Exemplo de Esqueleto Necropolitano

Este exemplo usa um guerreiro de 6º nível / Vingador de 6º nível (veja o Arsenal de Van Richten) como criatura base.

Marasyk Huzak, Esqueleto Necropolitano Morto-Vivo Médio

Dados de Vida:	12d12 (78 PV)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m
CA:	20 (+3 Des, +5 cota de malha, +2 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: Foice +17/+12/+7 ou corpo a corpo: 2 garras +16/+11/+6
Dano:	Foice 2d4+5 ou garras 1d4+3
Face/Alcance:	1,5m por 1,5m / 1,5m
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, mudo, imunidades, Decidir +6/+2, intuição
Testes de Resistência:	Fort +10, Ref +7, Vont +5
Habilidades:	For 16, Des 16, Con -, Int 11, Sab 7, Car 12
Perícias:	Conhecimento (história dos mortos-vivos) +15, Escalar +6, Obter Informações +4, Procurar +3, Sentir Motivação +4
Talentos:	Trespasar, Coragem, Tolerância, Apático, Ataque Poderoso, Inimigo Juramentado (morto-vivo), Foco em Arma (foice), Especialização em Arma (foice)
Nível de Desafio:	11

Marasyk Huzak contou sua vida como acabada muito antes do Réquiem. Ele presenciou quando sua esposa e filhos foram mortos por um monstro morto-vivo horrível que assolou sua casa, e sua vida desde então constituiu nada mais do que uma busca torturada por vingança. Sua busca o levou a Il Aluk, onde ele de alguma forma perdeu sua presa. Huzak se tornou o Agente Funerário de Il Aluk para esperar o tempo até que seu inimigo reaparecesse, antes de ser pego no Réquiem.

Combate

Huzak empunha uma foice monstruosa na batalha contra qualquer morto-vivo que encontra. Passar para a morte o deixou louco; ele está obcecado em cumprir seus deveres como Agente Funerário, rondando o Grande Cemitério em busca de mortos-vivos, mas nunca saindo de seus portões.

A CD para a habilidade de Intuição de Huzak é 16.



Inumano, Necropolitano

A energia negativa flui fortemente pelo corpo murcho das criaturas. Eles desprezam a vida, drenando a força vital não porque devem, mas simplesmente porque podem. A maioria dos inumanos em Necrópoles serve como executores da Morte na Ordem Profana do Túmulo.

CA: A armadura natural da criatura base aumenta em +4.

Ataques: Um inumano mantém todos os ataques da criatura base e ganha um ataque de pancada se ainda não tiver um.

Dano: Inumanos têm ataques de pancada. Se a criatura base não tiver esta forma de ataque, use os valores de dano na tabela Valores de Dano para Morto-Vivo, acima. As criaturas com ataques naturais mantêm sua base de dano antiga ou usam os valores da tabela Valores de Dano para Mortos-Vivos, o que for melhor. **Ataques Especiais:** Um inumano mantém todos os ataques especiais da criatura base (exceto como mencionado acima) e também ganha aqueles listados abaixo.

Drenar Energia (Sob): As criaturas vivas atingidas pelo ataque natural de um inumano recebem um nível negativo. Observe que, independentemente do número de ataques naturais que a criatura base possa ter, ela pode usar seu dreno de energia não mais do que uma vez por rodada. Veja acima a CD do teste de Fortitude para remover o nível negativo.

Cria (Sob): Qualquer humanoide morto por um inumano se torna um inumano em rodadas 1d4. As Crias estão sob o comando do inumano que as criou e permanecem escravizadas até a sua morte. Ao contrário dos mortos, esses inumanos não possuem nenhuma das habilidades que tinham em vida.

Qualidades Especiais: Um inumano mantém todas as qualidades especiais da criatura base, exceto as mencionadas acima. Eles ganham resistência à expulsão e resistência a danos conforme indicado na tabela abaixo.

Resistência à Expulsão e Redução de Dano de Inumanos

Dados de Vida	Resistência a Expulsão	Redução de Dano
1 — 4	+0	-
5 — 8	+0	5/+1
9 — 12	+1	10/+2
13+	+3	15/+3

Habilidades: Aumente da criatura base da seguinte maneira: For +4, Des +2, Sab +2 e Car +4.

Perícias: Inumanos recebem um bônus racial de +8 para testes de Furtividade.

Talentos: Inumanos recebem o talento Lutar às Cegas.

Nível de Desafio: Igual à criatura base +1.

Exemplo de Inumano Necropolitano

Este exemplo usa um guerreiro homem-rato humano de 5º nível como a criatura base. Este inumano também é membro da Ordem Profana do Túmulo (ver Relatório Dois: Necrópoles).

Jacques Dauphant, Inumano Necropolitano

Morto-vivo Médio

Dados de Vida: 5d12 (32 PV)

Iniciativa: +6 (Des)

Deslocamento: 9 m

CA: 21 (+6 Des, +2 couro, +3 natural)

Ataques: Corpo a corpo: Mangual Atroz +8/+4 ou corpo a corpo: pancada +7; corpo a corpo: mordida +7

Dano: Mangual atroz 1d8+6/1d8+6; pancada 1d6+4 e dreno de energia; mordida 1d4+4

Face/Alcance: 1,5m por 1,5m / 1,5m

Ataques especiais: Drenar energia, cria

Qualidades Especiais: Morto-vivo, redução de dano 15/prata, filho da morte, empatia de rato, odor.

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +7, Vont +2

Habilidades: For 17, Des 23, Con -, Int 12, Sab 15, Car 17

Perícias: Adestrar Animais +7, Cavalgar +10, Controlar Forma +8, Escalar +14, Esconder-se +10, Furtividade +7, Intimidar +5, Observar +10, Ouvir +10, Procurar +7, Saltar +8

Talentos: Lutar às cegas, Esquiva, Proficiência em Arma Exótica (Mangual atroz), Mobilidade, Ataque Múltiplo, Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Acuidade com Arma (mordida), Foco em Arma (Mangual atroz), Especialização em Arma (Mangual atroz)

Nível de Desafio: 6

Jacques Dauphant nasceu de um fazendeiro pobre fora de Rivalis. Ele foi seduzido para longe de sua vida simples por um mercenário, e o fazendeiro errante se tornou um mestre do mangual atroz. Sua habilidade com esta arma incomum atraiu o interesse da Kargat, que sentiu que ele seria um acréscimo valioso para seus executores. Jacques foi infectado com licantria e serviu bem a Kargat até o Réquiem. Na esteira dessa catástrofe, ele rapidamente se juntou à Ordem Profana do Túmulo.

Combate

Dauphant é altamente talentoso com o mangual atroz, sua arma de escolha. O Réquiem o prendeu em





uma forma híbrida, equipando-o com uma mordida cruel e punhos em forma de martelo. Ele é um combatente flexível e astuto e usará qualquer tática para obter uma vantagem. Assim que ele tiver seus oponentes à sua mercê, zombe e os torture.

Drenar Energia (Sob): Dauphant inflige dois níveis negativos com um golpe bem-sucedido.

Empatia com Rato (Ext): Jacques recebe um bônus racial de +4 para testes ao influenciar ratos e ratos atroztes, e pode comunicar conceitos e comentários simples a eles.

Filho da Morte (Sob): Ver Relatório Dois: Necrópoles.

Zumbi Necropolitano

Zumbis são cadáveres reanimados pela necromancia negra. Embora a falta de bactérias impeça a decomposição em Necrópoles, os zumbis rapidamente perdem sua carne frouxa de seus ossos e logo apodrecem quando deixam a Mortalha. Os zumbis representam quase um terço da população de Necrópoles e podem ser enganosamente inteligentes.

CA: A criatura base usa sua classe de armadura natural original ou ganha uma determinada por seu tamanho, o que for melhor: Minúdo +0, Pequeno +1, Médio +2, Grande +3, Enorme +4, Imenso +6, Colossal +11.

Ataques: Um zumbi mantém todos os ataques da criatura base e ganha um ataque de pancada se ainda não tiver um.

Dano: Zumbis têm ataques de pancada. Se a criatura base não tiver esta forma de ataque, use os valores de dano da tabela Valores de Dano para Morto-Vivo. As criaturas com ataques naturais mantêm seu dano base antigo ou usam os valores da tabela Valores de Dano para Morto-Vivo, o que for melhor.

Ataques Especiais: Um zumbi mantém todos os ataques especiais da criatura base, exceto os mencionados acima.

Qualidades Especiais: Um zumbi mantém todas as qualidades especiais da criatura base, exceto as mencionadas acima, e ganha as listadas abaixo.

Apenas Ações Parciais (Ext): Os zumbis têm reflexos lentos e podem realizar apenas ações parciais. Assim, eles podem se mover ou atacar, mas só podem fazer ambos se investirem (uma carga parcial). Zumbis conjuradores não têm coordenação para conjurar qualquer magia com um tempo de execução maior que uma ação.

Habilidades: Modifique a partir da criatura base da seguinte maneira: For +2, Des -2 e Car -2.

Perícias: As mesmas da criatura base.

Talentos: Os zumbis ganham o talento Vitalidade.

Nível de Desafio: Igual à criatura base.

Exemplo de Zumbi Necropolitano

Este exemplo usa um ogro mago especialista de primeiro nível como a criatura base.

Hadron Marquit, Zumbi Necropolitano

Morto-vivo Grande/Médio

Dados de Vida:	6d12+3 (42 PV)
Iniciativa:	+4 (Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento*:	9 m, Voo 12 m (bom) / 9 m
CA*:	18 (-1 tamanho, +4 camisa de cota de malha, +5 natural) / 17 (+2 natural, +5 cota de malha)
Ataques*:	Corpo a corpo: espada grande +9 / corpo a corpo: espada grande +4
Dano*:	Espada larga 2d6+6 / 2d6+1
Face/Alcance:	1,5 m x 1,5 m / 3 m.
Ataques Especiais:	Habilidades similares a magia
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, voo, apenas ações parciais, regeneração 2, RM 18
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +1, Vont +6
Habilidades:	For 24/13*, Des 11, Con -, Int 16, Sab 17, Car 20
Perícias:	Avaliação +4, Blefar +8, Concentração +7, Diplomacia +7, Identificar Magias +5, Obter Informações +7, Observar +5, Ouvir +5, Proissão (comerciante) +7, Sentir Motivação +5
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Foco em Perícia (avaliação), Foco em Perícia (profissão [comerciante])

*Os números antes da barra se aplicam a Hadron em sua forma natural. Aqueles depois se aplicam à sua forma humana.

Para a maioria das pessoas, Hadron Marquit é um homem pequeno e intenso, dedicado à aquisição de dinheiro. Na realidade, o comerciante é um ogro mago disfarçado magicamente. O status entre os ogros magos é medido pela riqueza; em vida, Marquit era implacavelmente avaro, e a morte transformou sua ânsia de poder em uma obsessão que lhe permite prosperar entre os mercadores apáticos de Necrópoles. Marquit fará literalmente qualquer coisa e negociará com qualquer pessoa para obter lucro. Ele guardou zelosamente sua verdadeira natureza apenas porque teme que isso prejudique seus lucros. Em sua forma natural, Hadron tem 3 metros de altura, pele azul clara, feições orgulhosas e chifres curtos de marfim.

Combate

Hadron usa uma espada larga ornamentada em batalha, balançando-a com as duas mãos na forma humana e com somente uma em sua forma natural. Ele usa uma armadura especialmente criada que funciona como um camisa de cota de malha em sua verdadeira forma e uma cota de malha como um humano. Ele sobreviveu a inúmeras tentativas de assassinato e sua memória é longa e cruel.



Habilidades Similares a Magia: Sem limites — *escuridão, invisibilidade*; 1/dia — *enfeitiçar pessoas, cone glacial, forma gasosa, metamorfose e sono*. Hadron conjura magias como um feiticeiro de 9º nível. A CD das magias é 15 + nível de magia.

Voo (Sob): Em sua forma natural, Hadron pode interromper ou retomar o voo como uma ação livre. Enquanto estiver na forma gasosa, ele pode voar com todo deslocamento com manobra perfeita.

Regeneração (Ext): Hadron sofre dano normal de fogo e ácido. Ele pode recolocar, mas não voltar a crescer partes do corpo decepadas em 1 minuto, segurando o membro decepado no coto. Se sua cabeça for cortada, deve ser recolocada em 10 minutos ou ele morre.

Nível de Desafio: 8

Vassalich

Vassaliches são os horríveis servos dos verdadeiros lichs, os mestres da morte. Muitos conjuradores mortais buscaram a imortalidade ou nutriram uma fascinação mórbida pela morte, mas felizmente a maioria desses vilões não tem tempo, paciência ou talento para seguir o caminho do verdadeiro domínio lich. Esses aspirantes menores podem entrar em um pacto profano com um lich, ganhando a vida eterna pelo preço da servidão eterna.

Por sua própria natureza, os Vassaliches são criaturas maquinadoras e famintas de poder, dispostas a fazer qualquer sacrifício para progredir. Os Vassaliches obedecem perfeitamente a seus mestres no início, mas a obediência frequentemente se irrita com o peso do tempo, e muitos Vassaliches acabam conspirando contra seus mestres — se seus mestres permitirem que sobrevivam tanto tempo, é claro.

Os Vassaliches são fisicamente indistinguíveis dos verdadeiros lichs. Sua carne exala de seus ossos e suas órbitas vazias brilham com pontinhos de luz infernal. Muitos aventureiros confundem um vassalo com seu mestre mais poderoso.

Os vassaliches falam todas as línguas que conheceram na vida.

Criando um Vassalich

“Vassalich” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanoide (doravante referida como o “personagem”) que passou pelo ritual da criação (veja O Filactério de Vassalich, abaixo). O tipo da criatura muda para “morto-vivo”. Ele usa todas as estatísticas e habilidades especiais do personagem, exceto como indicado aqui.

Dados de Vida: Aumente para d12.

Deslocamento: Igual ao personagem.

CA: O Vassalich tem +3 de armadura natural ou a classe de armadura natural do personagem, o que for melhor.

Dano: Criaturas sem armas naturais ganham um ataque de toque que usa energia negativa para causar 1d4+3 pontos de dano a criaturas vivas; um teste de Vontade bem-sucedido (CD 10+1/2 DV de Vassalich + modificador de Carisma de Vassalich) reduz esse dano pela metade. Criaturas com ataques naturais podem usar sua arma natural ou usar o ataque de toque, como preferirem.

Ataques Especiais: Um Vassalich mantém todos os ataques especiais do personagem e também ganha aqueles listados abaixo. Os testes têm uma CD de 10+1/2 DV de Vassalich + modificador de Carisma de Vassalich, a menos que indicado de outra forma.

Aura de Medo (Sob): Como seus mestres, os Vassalich são envoltos em uma aura terrível de morte e maldade. Criaturas com menos de 5 DV devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Medo ou serão afetadas como se fossem alvo da magia homônima conjurada por um feiticeiro do nível do Vassalich, exceto que a criatura está com medo, não em pânico.

Toque Arrepiante (Sob): Qualquer criatura viva que o Vassalich toque deve ter sucesso em um teste de Fortitude ou ser desacelerado, como a magia *lentidão*, por um número de rodadas igual aos Dados de Vida do Vassalich. Remover paralisia ou qualquer magia que remova uma maldição restaurará a vítima. O efeito não pode ser dissipado. Este poder funciona em conjunto com o toque prejudicial do Vassalich (veja acima).

Magias: O Vassalich pode conjurar qualquer magia que pudesse enquanto vivo, assumindo que ainda tenha nível alto o suficiente para fazê-lo (veja Personagens de Vassalich, abaixo).

Qualidades Especiais: Um Vassalich mantém todas as qualidades especiais do personagem e aquelas listadas abaixo, e também ganha o tipo morto-vivo

Resistência à Expulsão (Ext): Um Vassalich tem +4 resistência à expulsão.

Redução de Dano (Sob): O corpo morto-vivo de um Vassalich é resistente, dando à criatura redução de dano 5 / ferro frio.

Imunidades (Ext): Vassaliches são imunes ao frio, electricidade, metamorfose, e efeitos de ação mental — oriundos de efeitos ou magias.

Testes de Resistência: Igual ao personagem.

Habilidades: Igual ao personagem, mas sendo morto-vivo, um Vassalich não tem valor de Constituição.

Perícias: Vassaliches recebem um bônus racial de +8 para testes de Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Procurar, Sentir Motivação e Observar. Caso contrário, os mesmos do personagem.





Talentos: Iguais ao personagem.

Clima / Terreno: Qualquer terreno e subsolo.

Organização: Solitário ou grupo (1–4 servindo 1 lich)

Nível de Desafio: Igual ao personagem +1.

Tesouro: Padrão.

Tendência: Qualquer mal.

Progressão: Por classe de personagem. Um Vassalich não pode ganhar XP por conta própria, entretanto; seu mestre deve doar XP

Um novo Vassalich perde automaticamente metade de seus níveis totais (assim, um mortal de 9º nível surgiria como um vassalo de 4º nível), mas de outra forma retém todas as habilidades de classe que tinha em vida.

O filactério de Vassalich

Como seu mestre lich, um Vassalich armazena sua força vital dentro de um filactério mágico. A menos que o filactério seja destruído, o Vassalich reaparece 2d10 dias após sua morte aparente.

Ao contrário dos liches, os Vassalich não criam seus próprios filactérios. Criar um filactério de Vassalich exige o talento Criar Item Maravilhoso e o criador deve ser um lich. O filactério geralmente assume a forma de uma gema pequena, mas preciosa, exigindo um total de 10.000 PO e 400 XP para se preparar. O filactério tem um nível de conjurador igual ao de seu criador no momento da criação.

Para criar um Vassalich, o lich deve embeber o filactério em uma mistura letal semelhante às preparações que muitos liches usam para encerrar ritualmente suas vidas mortais. O personagem então engole a bebida e a gema. Então, em seus momentos finais de vida, o personagem deve consumir alguma parte do lich – talvez um gotejar de fluido similar a sangue ou um pedaço de carne velha. Para sobreviver ao processo, o personagem deve ter pelo menos 2 níveis de feiticeiro, mago ou clérigo (ou seja, o novo Vassalich deve ser pelo menos um conjurador de primeiro nível). Se o personagem atender a esse requisito, ele morre e ressurge momentos depois como um Vassalich, para sempre ligado a seu mestre.

O novo Vassalich cospe a gema na mão de espera de seu mestre como um de seus primeiros atos da imortalida-



para o servo, da mesma forma que o mestre gastaria XP para criar um item mágico. Um Vassalich que atinge o 11º nível e ganha posse de seu filactério pode se tornar um lich verdadeiro criando um filactério verdadeiro (veja “O Filactério do Lich” no Apêndice 3: Modelos do *Livro dos Monstros*).

Personagens de Vassalich

O processo de se tornar um Vassalich é um ato irremediavelmente mau e pode ser realizado apenas pelo livre arbítrio do personagem.



de. Um lich normalmente esconde o filactério de seu laçao em um lugar seguro, garantindo a escravidão da criatura. Azalin mantém sua coleção de joias de Vassalich em uma caixa quebra-cabeça protegida, armazenada na mesma câmara que abriga seu próprio filactério.

Exemplo de Vassalich

Este exemplo usa um caliban Lad2 / Mag3 como a criatura base.

	Foedus, Vassalich
	Morto-vivo Médio
Dados de Vida:	5d12 (32PV)
Iniciativa:	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m
CA:	16 (+2 Des, +3 natural, +1 deflexão)
Ataques:	Corpo a corpo: Toque prejudicial +5; ou corpo a corpo espada curta +5; ou magias de alcance +4
Dano:	Toque prejudicial 1d4+3 (resistência reduz metade) e arrepiante; espada curta 1d6+3
Face/Alcance:	1,5m por 1,5m / 1,5m
Ataques Especiais:	Toque arrepiante, aura de medo, ataque furtivo +1d6, magias
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, redução de dano 5 / ferro frio, evasão, familiar (cobra minúscula), imunidades, resistência à expulsão +4
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +6, Vont +3
Habilidades:	For 17, Des 14, Con 13, Int 14, Sab 11, Car 8
Perícias:	Abrir Fechadura +7, Acrobacia +7, Conhecimento (arcano) +6, Escalar +8, Esconder-se +15, Espionar +6, Furtividade +15, Identificar Magias +6, Leitura Labial +7, Observar +13, Operar Mecanismos +7, Ou vir +13, Procurar +15, Sentir Motivação +8
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Escrever Pergaminhos, Magia Silenciosa
Nível de Desafio:	6
Tendência:	Neutro e Mau

Foedus nasceu há 40 anos em Sidnar, filho de um mago cujas experiências obscuras contaminaram seu filho ainda no ventre — ao nascer, Foedus tinha manchas carmesim profundas em sua pele e um número ímpar de tentáculos carnudos e inúteis pendurados em suas costas. Na morte, Foedus se consola em saber que suas piores deformidades estão agora se desfazendo. Seu pai permitiu que seu filho disforme servisse como assistente de laboratório, mas ele ficou preocupado quando o ressentido calibã demonstrou talentos arcanos comuns. Quando o pai de Foedus se recusou a continuar a educação do filho, o calibã matou o velho mago e se apresentou a Azalin como um aluno em potencial. Um tanto perplexo, Azalin aceitou o aprendiz, garantindo a lealdade do calibã com o “presente” da imortalidade.

Azalin considera Foedus altamente dispensável, mas ocasionalmente o envia a terras vizinhas para buscar componentes raros ou roubar itens específicos.

Combate

O teste de Vontade contra a aura de medo de Foedus e toque prejudicial, e o teste de Fortitude contra seu toque arrepiante, têm CD 11.

Mortos-vivos: Imune a doenças e magias ou efeitos de ação mental. Não sujeito a dano por contusão, dano de habilidade, dreno de energia ou morte por dano massivo.

Magias de Mago por Dia: 4/3/2. CD base = 12 + nível de magia.

Grimório: 0 — todas; 1º — *alarme, animar corda, transformação momentânea, enfeitiçar pessoa, compreensão de linguagens, aumentar, cerrar portas, identificação, míssil mágico, mensagem, névoa obscurecente, raio de enfraquecimento, imagem silenciosa, servo invisível*; 2º — *alterar-se, tranca arcana, escuridão, esfera flamejante, invisibilidade, arrombar, localizar objeto, boca encantada, imagem menor, imagem espelhada, ver o invisível, estilhaçar, mão espectral, teia*.

Itens Mágicos Carregados: Anel de proteção +1.

Quem São os Condenados

Cesta seção apresenta os Lordes Negros dos quatro domínios neste dicionário geográfico, bem como outros notáveis. As informações apresentadas aqui têm precedência sobre as versões anteriores já detalhadas em *Secrets of Dread Realms* ou em outro lugar. As descrições do NPC seguem o seguinte formato:

Estatísticas: As estatísticas completas de jogo do personagem. Alguns personagens usam regras especiais encontradas no **Cenário de Campanha de Ravenloft** ou **Nativos das Trevas**. O idioma nativo do personagem é sempre listado primeiro e marcado com um asterisco.

Antecedentes: A história do personagem.

Esboço Atual: A personalidade do personagem e as atividades atuais.

Combate: Táticas e estratégias que o personagem geralmente emprega na batalha. Se o personagem tiver quaisquer qualidades ou ataques especiais únicos não encontrados nos livros de regras centrais, no **Cenário de Campanha de Ravenloft** ou **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.



Azalín, Corde Negro de Darkon

Humano Lich Mag18: ND 23; Morto-vivo (Médio) (1,77 m de altura); DV 18d12; PV 126; Inic +0; Desl 9 m; CA 20 (toque 10, surpresa 20); Atq corpo a corpo: toque +12/+7 (1d8+5 [resistência reduz pela metade] e paralisia, energia negativa) ou à distância: toque +9/+4 (por magia); AE toque prejudicial, aura de medo, magias, toque paralisante, modificação de memória, domínio morto-vivo; QE morto-vivo, resistência à expulsão +6, redução de dano 15/+1, imunidades, visão de lich, forma alternativa, familiar de diabrete ("Squalimous"), RM 17; Tend. LM; TR Fort +7, Ref +7, Vont +16; For 17, Des 10, Con -, Int 24, Sab 14, Car 16.

Perícias e Talentos: Alquimia +19, Blefar +8, Concentração +16, Diplomacia +16, Disfarces +6, Esconder-se +8, Mensagens Secretas +5, Intimidação +14, Conhecimento (arcano) +16, Conhecimento (história) +9, Conhecimento (local) +16, Conhecimento (os planos) +9, Conhecimento (Ravenloft) +25, Conhecimento (história dos mortos-vivos) +8, Ouvir +10, Furtividade +8, Espionar +16, Procurar +15, Sentir Motivação +15, Identificar Magias +26, Observar +10; Criar Poções, Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Varinha, Criar Item Maravilhoso, Potencializar Magias, Fabricar Constructo, Forjar Anel, Aumentar Magia, Familiar Aprimorado, Vontade de Ferro, Escrever Pergaminhos, Foco em Magia (Necromancia), Domínio de Magia (porta dimensional, vidência, enviar mensagem, roubar vitalidade, telecinesia).

Idiomas: Darkonês*, balok, dracônico, anão, élfico, infernal, mordentiano, vaasi.

Magias de Mago por Dia: 4/6**/6**/6**/5/5/5/4/3/2. CD base = 17 + nível de magia)

Grimório: 0 – todas; 1º – alarme, animar corda, transformação momentânea, enfeitiçar pessoas, compreensão de linguagens, aumentar, disco flutuante de Tenser, cerrar portas, identificação, míssil mágico, névoa obscurecente, raio de enfraquecimento, imagem silenciosa, servo invisível; 2º – alterar-se, tranca arcana, escuridão, luz do dia, esfera flamejante, invisibilidade, arrombar, localizar objeto, boca encantada, imagem menor, imagem menor, ver o invisível, despedaçar, mão espectral, riso histérico de Tasha, teia; 3º – clariaudiência / clarividência, visão da morte, dissipar magia, bola de fogo, voo, forma gasosa, velocidade, imobilizar pessoa, relâmpago, círculo mágico contra o mal, círculo mágico contra o bem, dificultar detecção, sugestão, invocar monstro III, muralha de vento; 4º – olho arcano, rogar maldição, enfeitiçar monstro, confusão, praga, sussuro de cadáver, porta dimensional, emoções, tentáculos negros de Evard, olhos dos mortos-vivos, armadilha de fogo, tempestade de gelo, globo menor de invulnerabilidade, assassino fantasmagórico, metamorfosear outros, vidência, conjuração de sombras, pele rochosa, muralha de gelo; 5º –



ampliar animais, criar mortos-vivos menor, dominar pessoa, enfraquecer intelecto, imobilizar monstros, recipiente arcano, névoa mental, criar passagens, permanência, enviar mensagem, evocação de sombra, invocar monstros V, telecinesia, muralha de pedra; 6º – névoa ácida, analisar encantamento, mão poderosa de Bigby, contingência, desintegrar, ataque visual, carne para pedra, tarefa / missão, proteger fortalezas, lendas e histórias, imagem permanente, âncora planar, projetar imagem, reanimar, roubar vitalidade, pedra para carne, visão da verdade; 7º – convocação instantânea de Drawmij, dedo da morte, cubo de energia, desejo restrito, palavra de poder atordoar, reverter magia, invocar monstros VII, teletransporte exato, visão; 8º – prisão, desejo restrito, nuvem incendiária, esfera telecinética de Otiluke, labirinto, muralha prismática, símbolo, prender a alma; 9º – mão esmagadora de Bigby, drenar energia, sexto sentido, portal, disjunção de Mordenkainen, estase temporal, desejo.

** Azalín pode usar seus anéis arcanos para dobrar sua quantidade diária de magias de 1º, 2º e/ou 3º nível para 12/dia. Ele pode usar apenas dois dos três anéis de cada vez, no entanto, fará um planejamento adequado.

Itens Pessoais: Anel da magia I, anel da magia II, anel da magia III, varinha da tempestade glacial (nível de conjurador 18º), varinha da emoção (nível de conjurador 18º),



elmo de compreender idiomas e ler magias (a Coroa de Ferro, perdida no Réquiem), *bola de cristal com telepatia, robe negra do arquimago, pedra de controlar elementais da terra*. Azalin acumulou uma vasta coleção de pergaminhos e itens mágicos, muitos feitos por suas próprias mãos, incluindo uma grande variedade de itens amaldiçoados. Se Azalin tiver tempo para se preparar, ele frequentemente empunhará itens mágicos feitos sob medida para as fraquezas de seus oponentes ou fará com que os itens amaldiçoados caiam nas mãos de seus inimigos.

Azalin é um lich, um espírito morto-vivo que habita um esqueleto, mantido unido por uma magia maligna. Ele há muito considera o corpo lich um substituto pobre para a verdadeira mortalidade, mas é muito superior à morte. Os ossos empoeirados que Azalin agora usa pertenceram a seu filho adulto, Irik Zal'honan; seu corpo original foi descartado há muito tempo. As órbitas dos olhos são poços negros queimando com pontinhos de luz infernal. As mãos descarnadas de Azalin não têm a destreza de que ele gostava na vida, o que o enfurece profundamente.

Quando quer chocar os espectadores, Azalin usa uma mortalha para cingir seus lombos, uma capa para cobrir os ombros e algumas bugigangas ornamentadas para enfeitar seus braços. A capa é geralmente preta com bordas vermelho-sangue, deixada aberta para expor seu corpo murcho. A maioria das "bugigangas" carrega magias poderosas. Azalin era conhecido por usar uma coroa de ferro preto, uma única grande gema amarela adornando sua ponta central, mas esta coroa foi perdida no Réquiem. Azalin acredita que agora está em posse da Morte e busca seu retorno. Ele geralmente usa roupas mais régias – e ocultas, no entanto.

Em público, Azalin usa sua habilidade de *alterar forma* para se disfarçar em poderosas ilusões. Ele pode escolher qualquer aparência humanoide, masculina ou feminina, perto de sua própria altura. Até sua voz e odor mudam para se adequar à ilusão. A menos que assuma uma identidade falsa para um propósito específico, no entanto, Azalin usa uma ilusão que se aproxima de sua aparência perto do fim de sua vida mortal: um homem idoso com feições aquilinas e um comportamento severo. Azalin continua a incluir sua coroa de ferro nesta ilusão por hábito e orgulho.

Quando não está envolto em ilusão, Azalin cheira a mofo, poeira e decadência: o cheiro da morte. A única coisa que as ilusões de Azalin não conseguem esconder é sua aura de frio infernal. Este odor de outro mundo não é prejudicial em si, mas até mesmo as criaturas árticas estremecem com sua passagem. Azalin, portanto, sempre mantém sua discrição daqueles que deseja enganar.

Antecedentes

Firan Zal'honan nasceu há quase quatro séculos em um mundo distante, o segundo de três filhos do senhor de um pequeno condado. Firan começou a estudar magia em uma idade jovem e logo estava se envolvendo com as forças das trevas ao seu redor. Quando Firan tinha 15 anos, uma invocação de demônio falha resultou na morte de seu amado irmão mais novo Irik. A nobre linhagem de Firan o salvou de ser punido com a morte; em vez disso, ele foi expulso de sua casa. Ele silenciosamente continuou seus estudos nas artes das trevas, aprendendo métodos proibidos e necromânticos de estender sua própria vida roubando a energia vital de seus inimigos.

Mais de três décadas depois, quando seu irmão mais velho Ranald morreu após ter governado por 13 anos, Firan assumiu a coroa. Os cidadãos de Firan o amavam naquela época, chamando-o de seu Azal'Lan: seu "rei-mago". Ele era conhecido por sua lealdade aos seus súditos e pelas duras exigências que fazia deles em troca.

Conforme Firan se aproximava dos 60 anos, ele começou a atingir os limites de suas magias de longevidade e considerou a necessidade de um herdeiro. Ele se casou com uma jovem nobre amável, Olessa, a quem Firan considerava pouco mais do que uma égua procriadora. Ela o desprezava, e levaram 18 anos para produzir um herdeiro. Olessa morreu ao dar à luz seu filho, Irik, amaldiçoando Firan com seu último suspiro.

Firan tentou criar Irik à sua própria imagem, preparando-o para o trono, mas o menino tinha o coração bondoso de sua mãe, que Firan interpretou como fraqueza. Quando Irik foi pego ajudando os inimigos políticos de Firan a escapar, Firan executou pessoalmente seu filho em uma cerimônia pública. Naquela noite, enquanto Firan se punia por seus fracassos como pai, uma força negra e sem nome visitou Azal'Lan e lhe ofereceu os segredos para se tornar um lich. Sem herdeiro e com o peso de décadas pesando sobre seus ombros envelhecidos, Firan aceitou a oferta. Levou dois anos para completar os rituais e se livrar de sua mortalidade.

Firan escondeu cuidadosamente sua natureza morta-viva de seus súditos. Para esconder seu nome verdadeiro, Firan mudou oficialmente seu nome para Azal'Lan, o título que seus súditos o conheciam há uma geração. Como um lich, o reinado absoluto de Azal'Lan ficou ainda mais extremo. Suas terras continuaram a prosperar mesmo enquanto as regiões vizinhas sofriam com ataques bárbaros, mas a inquietação infestou o coração de seu povo.

Depois de mais de seis décadas de governo morto-vivo, Azal'Lan voltou seus exércitos contra seus vizinhos mais poderosos. Seus inimigos enviaram mercenários para derrubar o antigo tirano de uma vez por todas. Pego



de surpresa, Azal'Lan foi forçado a fugir, perdendo seus perseguidores em uma nuvem de névoa. Quando a névoa se dissipou, Azal'Lan se viu no domínio da Baróvia. O ano era 542 CB. Os primeiros barovianos que ele encontrou entenderam mal seu nome, chamando-o de "Azalin".

O ego grandioso de Azalin irritou-se na Baróvia provinciana. O lich era mais poderoso do que o conde Strahd, mas Azalin rapidamente soube da conexão do conde com a terra e concluiu que a destruição de Strahd também destruiria toda a Baróvia. Esta não era uma grande preocupação, exceto que o próprio Azalin também seria destruído. Assim, Azalin permaneceu mais poderoso, e um servo menos leal a Strahd. Por décadas, Azalin estudou sua prisão planar e ensinou Strahd em poderosas magias. Azalin jurou que, uma vez livre do jugo de Strahd, nunca serviria a outro senhor.

Em 579 CB, Azalin e Strahd conseguiram abrir um portal para outro mundo, onde um alquimista misterioso estava envolvido em experimentos com a alma humana — mas a terra foi levada para Ravenloft, tornando-se o novo domínio de Mordent, antes que qualquer vilão pudesse escapar. Até hoje, nenhum dos dois consegue se lembrar mais do que detalhes fugazes do que aconteceu ali.

Para Azalin, esse evento foi a gota d'água. Pouco depois, ele deixou a Baróvia para sempre. As Brumas se separaram para revelar o vasto domínio de Darkon, e Azalin rapidamente assumiu o trono. Ele era um gover-

nante mais uma vez, mas a um custo terrível. O espírito do filho de Azalin, Irik, assombrava uma cripta em seu novo castelo, sempre lembrando Azalin de seus crimes, mas não querendo condená-lo por eles. Pior ainda, os poderes mágicos de Azalin foram congelados, prejudicando sua capacidade de estudar novos meios de fuga. Azalin experimentou inúmeras maneiras de contornar sua maldição, mas todas terminaram em fracasso.

Em 740 CB, Azalin manipulou as profecias do vidente Hyskosa para trazer a Grande Conjunção, quase destruindo os Domínios do Medo. Quando a tentativa de liberdade falhou, Azalin passou uma década criando um artefato mágico chamado dispositivo do Juízo Final, que usaria a energia de incontáveis almas roubadas para permitir que ele trocasse seu corpo físico permanentemente e fugisse das garras das Brumas.

Os grandes esquemas de Azalin falharam novamente, produzindo o cataclismo conhecido como Réquiem. Ele não encontrou a liberdade que procurava. Em vez disso, sua forma física foi totalmente destruída, seu espírito disperso por todo o domínio. Azalin passou quase cinco anos fundido com Darkon, incapaz de separar seus próprios pensamentos dos darkoneses. Ele reconstituiu sua mente, mas o processo foi dolorosamente lento. Eventualmente, ele poderia enviar mensagens de sonho para seus servos mais leais, incluindo o Barão Balitor, que se aposentou. Com a ajuda de um grupo de heróis, eles o restauraram ao poder no verão de 755 CB, canalizando seu espírito para os restos mortais de seu filho.

Dica DM: Sem Nova Magia?

Um leitor astuto pode notar que, apesar da suposta maldição de Azalin, seu grimório cresceu ligeiramente desde *Secrets of the Dread Realms*. Como isso pode ser?

Se você encontrar ou criar uma nova magia que se encaixe perfeitamente na persona ou nos esquemas de Azalin, você não precisa "puni-lo" simplesmente porque a magia não aparece no *Livro do Jogador*. Azalin poderia facilmente ter conhecimento da magia o tempo todo.

Então, quais magias Azalin deve ser capaz de "aprender"? Quando ele está apenas extrapolando o que já sabe e quando está desbravando novos caminhos? Dê a Azalin o benefício da dúvida quando se trata de magias necromânticas corrompidas, particularmente aquelas que envolvem a animação de mortos-vivos ou a transferência de força vital. Ele é quase tão proficiente em adivinhação e ilusão. Ele é um pouco mais fraco em outras áreas, e você deve se sentir à vontade para apresentar limitações estranhas e mesquinhas. Por exemplo, Azalin nunca fez um estudo extensivo dos planos elementais antes de chegar a Ravenloft. Por causa disso, ele pode convocar elementais assombrados, mas não elementais verdadeiros. Você também pode brincar com limitações, como tipos de energia; Azalin conhece muitas magias de evocação que utilizam fogo e eletricidade, mas talvez ele não consiga entender o conceito de ataques sônicos.

Por outro lado, Azalin nunca pode aprender magias não disponíveis aos magos, nem pode apreender formas de magia inteiramente fora de sua própria tradição, como magia de bardo, magia divina, psiônica ou tradições mais obscuras como xamanismo ou bruxaria.

Lembre-se de que essa maldição tem o objetivo de frustrar a criatividade de Azalin, não a sua.



Esboço Atual

Azalin deseja o poder acima de tudo. Os Poderes Sombrios deram a ele um poder tremendo, mas também o paralisaram. Azalin tem um limite de experiência de 170.000 XP. Ele pode gastar XP para conjurar magias ou criar itens mágicos, então ganhar mais XP para compensar a perda, mas ele nunca pode ganhar um único XP além deste limite ou ganhar níveis adicionais. Azalin pode refinar ainda mais os princípios mágicos que ele entendia antes de se tornar o senhor de Darkon, mas não pode aprender uma magia completamente nova. Sempre que ele testemunha outro mago conjurar uma magia que ele não conhece, Azalin ferve de frustração.

Azalin manteve sua fachada de humanidade com tanto zelo que mesmo que seus súditos sejam apresentados com evidências de sua natureza morta-viva, a maioria irá rejeitá-la como absurda. A maioria o vê como um tirano despótico, mau, mas humano, que usa magia negra para estender sua vida. Os conselheiros mais próximos de Azalin estão totalmente cientes de seu status de morto-vivo, mas todos eles são monstros por seus próprios méritos. A maioria de seus súditos, particularmente após os anos de sua ausência, consideram Azalin um soberano severo, mas justo, o proverbial “punho de ferro em uma luva de veludo”.

Azalin encoraja seus súditos a se rebaixarem como um método de controle social e para acalmar seu ego machucado. Ele promove bailes de máscaras depravados e sazonais para a nobreza para exibir sua superioridade; ele brinca com a lealdade de seus servos, vendo até onde eles irão afundar para obter seu favor. Azalin transformou o tormento em uma forma de arte.

Muitas vezes dedicando anos de planejamento a seus planos, os objetivos de longo prazo de Azalin geralmente se restringem à compreensão mortal. Sua sede de poder é sua força motriz e sua maior falha. Depois que ele se concentra em alcançar um objetivo, nada pode dissuadi-lo de seu caminho. À medida que Azalin segue determinado esquema ao longo dos anos, ele tende a ficar tão obcecado com sua conclusão que pode ignorar pequenas falhas que possam aparecer. Seus inimigos costumam usar esses pequenos descuidos para minar seus objetivos finais.

Embora Azalin não possa aprender novas magias, ele possui uma notável compreensão de outros detalhes. Ele sabe quem já visitou seu reino no passado e quem está visitando Darkon hoje. Ele pode identificar qualquer darkonês pelo nome e à vista. Os anos passados com Darkon aumentaram muito o conhecimento de Azalin sobre seus súditos: ele agora pode perscrutar as memórias de alguém dentro de suas fronteiras (veja abaixo).

Agora que Azalin usa os ossos de seu filho, o espírito de Irik assombra ativamente seu pai, onipresente, mas geralmente se manifestando apenas quando Azalin deseja ficar sozinho. Luz para as trevas de seu pai, Irik atua como conselheiro, tentando abrir os olhos de Azalin para o mal autodestrutivo de suas maquinações. Azalin detesta as visitas de Irik. Ele vê os apelos do fantasma como nada além de uma distração de seus objetivos.

Combate

Azalin monitora seus inimigos em Darkon e em outros domínios. Suas tramas contêm círculos dentro de círculos, e sua tática mais eficaz envolve colocar sutilmente seus rivais na garganta uns dos outros. Inimigos que acreditam estar capitalizando em um dos erros de Azalin muitas vezes aprendem que estão atendendo exatamente às suas expectativas.

Azalin se envolve em combate corpo a corpo apenas como último recurso absoluto, preferindo confiar em sua magia formidável. Quando possível, ele tenta imobilizar seus oponentes em vez de destruí-los completamente. Inimigos capturados são arrastados para as masmorras de Azalin para serem torturados por informações, submetidos a experimentos sobrenaturais ou adicionados aos exércitos de mortos-vivos de Azalin.

Ataques Especiais: Testes de resistência contra as habilidades sobrenaturais e similares a magia de Azalin têm CD 22.

Modificar Memória (SM): Azalin pode moldar as falsas memórias criadas por Darkon. Ele pode proteger indivíduos específicos de terem suas memórias roubadas, restaurar tais memórias uma vez tomadas, ou até mesmo imprimir novas memórias falsas a qualquer momento em qualquer alvo dentro das fronteiras de Darkon. Ao contrário da magia modificar memória, não há limite para a quantidade de tempo que Azalin pode reescrever na mente do alvo. O alvo não recebe nenhum teste de resistência. Como ocorre com o dreno de memória padrão de Darkon, no entanto, os indivíduos recuperam imediatamente suas memórias verdadeiras no momento em que deixam o domínio. Além disso, sempre que Azalin entra nas memórias de seus súditos, suas mentes subconscientemente tocam seus pensamentos também. Assim, as pessoas cujas memórias Azalin lê ou altera sempre terão elementos perturbadores e incongruentes sutilmente entrelaçados nas memórias relevantes.

Embora Azalin possa perscrutar a mente de outros conjuradores e examinar mentalmente suas magias preparados, ele perde todo o conhecimento sobre essas novas magias tão rápido quanto o ganha. Mesmo com essa nova habilidade, ele ainda não está mais perto de escapar de sua maldição.



Domínio dos Mortos-Vivos (Sob): Azalin pode animar qualquer cadáver humanoide em Darkon como um zumbi ou esqueleto, como a magia criar mortos-vivos menor; entretanto, não há limite para o número de mortos-vivos que Azalin pode animar ou controlar a qualquer momento. Azalin também pode comandar automaticamente todas as criaturas mortas-vivas em Darkon. Azalin pode ver, ouvir e até falar através de qualquer morto-vivo não inteligente que ele comandar.

Qualidades Especiais:

Filactério: O filactério de Azalin é um crânio de dragão de tamanho médio, feito de ouro e pesando 500 kg. A massa do filactério é um lembrete amargo para Azalin de sua mobilidade limitada; antes de se tornar um Lorde das Trevas, o crânio era de um bebê humano recém-nascido. A caveira dourada tem uma dureza de 60, 40 pontos de vida e uma CD de quebra de 80.

Dica DM: Opondo-se ao Onisciente

Azalin pode levantar exércitos inteiros de mortos-vivos com um pensamento. Não só ele pode ler as memórias de seus inimigos, ele pode reescrever as memórias também. Como pode um bando de heróis que se opõe a Azalin possivelmente ter sucesso onde Morte e Drakov falharam?

O segredo é uma simples questão de tempo e atenção. Azalin deve se concentrar para enviar ordens para seus lacaios mortos-vivos ou para reescrever o passado de um darkonês, e ele pode se concentrar em apenas uma tarefa por vez. Se Azalin passasse o dia todo espionando heróis ou manipulando pessoalmente os mortos-vivos de Darkon, ele não teria mais tempo para governar Darkon ou conduzir seus projetos privados. Embora Azalin notasse imediatamente um exército invasor ou uma ameaça massiva semelhante, todos, traidores clandestinos ou um pequeno grupo de aventureiros poderiam escapar de sua atenção indefinidamente.

Covil

Azalin governa Darkon do Castelo Avernus, uma coleção de várias torres maciças no topo de uma colina rochosa. A Cidade dos Caidos é visível a distância das sacadas mais altas do castelo. Apenas pássaros necrófagos voam acima de Avernus; no momento em que a sombra de qualquer outro pássaro passa sobre as pedras do castelo, a criatura cai morta do céu. O castelo está crivado de passagens secretas e níveis inteiros estão supostamente escondidos dentro.

Avernus abriga a corte de Azalin, masmorras e aposentos raramente usados. O Livro dos Nomes fica no centro de uma enorme biblioteca, administrada por um bibliotecário fantasmagórico. Avernus também possui vários laboratórios, incluindo um dedicado a cada escola de magia arcana. Qualquer magia de uma determinada escola conjurada em seu respectivo laboratório é automaticamente elevada e potencializada. Outras câmaras estão imbuídas de outros efeitos sobrenaturais estranhos.

Os darkoneses acreditam que um portal para um abismo sobrenatural pode ser encontrado nas profundezas das extensas masmorras do castelo. Centenas de cadáveres humanoides estão empilhados como lenha em um desses subníveis. Azalin pode animar esses corpos a qualquer momento para defender sua casa. O tormento dos prisioneiros de Azalin geralmente eleva Avernus a um sorvedouro do mal de grau 3 ou 4; esse grau caiu na ausência de Azalin, mas voltou a subir lentamente.

fechando as fronteiras

Quando Azalin deseja selar seu domínio, um exército de zumbis e esqueletos, com vinte criaturas das profundezas, agarra-se da terra nas fronteiras. Essas criaturas podem ser transformadas em mortos-vivos de 21 DV, mas são muitos para qualquer clérigo superar.

Morte, Lorde Negro de Necrópoles

Elemental Único de Energia Negativa: ND 11; Elemental (Médio) (1,95 m de altura); DV 10d8+10; PV 67; Iniciativa +9 (+5 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl Voo 6 m (perfeito); CA 20 (toque 20, surpresa 20); Atq corpo a corpo: toque +11 (toque do ceifador); AE aura de medo, conceder corrupção, comandar mortos-vivos, corromper essência, entropia, aura entorpecente, toque do ceifeiro; QE elemental, visão no escuro 36 m, imunidades, incorpóreo, aversão à vida, traços de morto-vivo, alma imortal; RM 21; Tend. NM; TR Fort +4, Ref +8, Vont +11; For 18, Des 20, Con 13, Int 17, Sab 18, Car 16.

Perícias e Talentos: Blefar +8, Intimidar +9, Ouvir +6, Conhecimento (arcano) +9, Conhecimento (local) +9, Conhecimento (Ravenloft) +9, Conhecimento (religião) +8, Procurar +8, Sentir Motivação +10, Identificar Magias +8, Observar +10; Prontidão, Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada, Foco em Perícia (Conhecimento [local]).

Idiomas: Darkonês*, abissal, falkovniano, infernal, vaasi.

A Morte é uma visão horrível. As únicas partes sólidas de seu corpo são o crânio sem carne e as mãos, que flutuam sem suporte em um corpo de névoa sombria semelhante a um manto. Enquanto se movimenta exala



frio, e um vento gélido sopra incessantemente ao seu redor. Nada simboliza a dissolução de todas as coisas vivas tão completamente quanto a Morte.

Antecedentes

A Morte começou sua existência como um sacerdote humano da Ordem Eterna chamado Lowellyn Dachine. Dachine era incomum por dois motivos: ele foi um dos poucos humanos vivos a ascender aos escalões superiores da Kargat e também foi produto de um dos experimentos diabólicos de Azalin.

Em uma de suas muitas tentativas de aprender novas magias, Azalin implantou magicamente clones de si mesmo em várias mulheres darkonensas, na esperança de roubar qualquer informação mágica que elas pudessem aprender de suas mentes. Muitas dessas crianças morreram no útero e a maioria das que sobreviveram eram monstrosidades mortas no nascimento por parteras e pais horrorizados. Apenas um punhado parecia humano, embora fossem tão perspicazes e magicamente talentosos quanto seu “pai”. Dessas crianças, Dachine era a que mais se parecia com Azalin em temperamento e ambição.

Dachine foi introduzido na Ordem Eterna como agente duplo da Kargat e rapidamente subiu na hierarquia em ambas as organizações. Em 750 CB, o oficial foi recompensado por sua lealdade fanática ao se tornar o objeto de teste da máquina infernal de Azalin. Ele foi transformado em Morte.

A apoteose de Dachine destruiu sua sanidade. Embora a Morte continuasse a servir Azalin pelo resto da Colheita Macabra, ela passou a acreditar que era realmente a lendária manifestação da Morte. Quando Azalin desapareceu do dispositivo do Juízo Final e Il Aluk foi ceifada, a Morte exultou. Ele se convenceu de que ambos os eventos se deviam inteiramente às suas manipulações e logo completaria a Hora da Ascensão e governaria a Darkon transformada.

A Morte ficou furiosa quando descobriu que Azalin não foi verdadeiramente destruído. A descoberta não foi apenas um terrível revés para os planos do demônio para Darkon, mas também abalou a percepção ilusória que a Morte tinha de si mesma: se fosse realmente a personificação da morte, como um rei mortal poderia ter escapado dela? Na mente desequilibrada da Morte, Azalin tornou-se um espírito rebelde que escapou de sua recompensa eterna. A Morte ficou obcecada em devolver Azalin ao esquecimento e, assim, ganhar o trono vago de Darkon. Estendendo sua própria essência negativa a criaturas inferiores, a Morte criou a Ordem Profana do Túmulo e os Cavaleiros para drenar o espírito de Azalin do de seu povo. Durante os anos entre o ápice da Colhei-

ta Macabra e o retorno de Azalin, os asseclas da Morte massacraram centenas de pessoas, canalizando sua energia vital de volta para seu mestre. Este assassinato sistemático levou os Poderes Sombrios a fazer da Morte um verdadeiro Lorde das Trevas quando Azalin retornou.

Esboço Atual

A Morte é um lunático. Ele apagou quase completamente as memórias de sua vida como Lowellyn Dachine de sua mente, substituindo-as por sua monstruosa persona de fantasia. Ainda assim, a Morte não consegue purificar suas memórias completamente, e elas o atormentam implacavelmente. No fundo de sua mente distorcida, a Morte sabe que construiu sua existência sobre uma mentira e nunca será capaz de rivalizar com seu criador pelo controle de Darkon. Este conhecimento apavora e envergonha a Morte. Ele ignora essa verdade corrosiva tanto quanto possível, jogando-se cada vez mais em seu papel, mas, no fundo, sabe que essa busca é vã.

Combate

Embora a Morte não seja a verdadeira força da natureza que outros acreditam, pode parecer uma. A Morte foi atingida com um golpe terrível quando Azalin destruiu seus Cavaleiros, então ela não possui mais domínio sobre todas as mentes mortas-vivas em Necrópoles. Inimigos que enfrentam a Morte pessoalmente, no entanto, ainda podem achá-la quase invencível.

Ataques Especiais:

Aura de Medo (Sob): Com a simples visão da Morte, o oponente deve obter sucesso em um teste de resistência de Medo (CD 18) ou entrar em pânico por 4d4 rodadas. Quer o teste seja bem-sucedido ou não, aquela criatura não pode ser afetada novamente pela habilidade de medo da Morte por um dia.

Conceder Corrupção (Sob): Com um toque, a Morte pode imbuir uma parte de si mesma em cadáveres ou mortos-vivos, criando novas criaturas mortas-vivas ou dando a uma criatura já existente a qualidade especial Filho da Morte. A Morte pode fazer isso sem limite como uma ação de rodada completa, mas não sem custo. Ao criar mortos-vivos, a Morte perde permanentemente um número de DV igual ao DV de sua criação. A Morte deve gastar um Dado de Vida para conceder a qualidade especial Filho da Morte.

Comandar Morto-Vivo (Sob): A Morte pode comandar qualquer criatura morta-viva em um raio de 18 metros como um clérigo. Essas criaturas mortas-vivas se submetem automaticamente à vontade da Morte. A Morte pode comandar um número ilimitado de mortos-vivos dessa maneira, enviando ordens mentais como uma ação livre. Assim que um laçao conclui sua tarefa atribuída



ou se move mais de 18 metros da Morte, no entanto, ele recupera seu autocontrole.

Essência Corrompida (Sob): Qualquer criatura que passar pela forma incorpórea da Morte, incluindo criaturas que fazem ataques desarmados bem-sucedidos contra a Morte, sofrem 1d4 pontos de dano. Esta habilidade não afeta as criaturas atingidas pelo ataque de toque da Morte.

Entropia (Ext): Objetos que atingem a Morte devem fazer um teste de resistência de Reflexos (CD 16) ou explodir em centenas de fragmentos vítreos negros.

Aura Entorpecente (Sob): Criaturas a até 4,5 metros da Morte devem ter sucesso em um teste de Fortitude (CD 16) ou ficarão lentas como na magia *lentidão* conjurada por um feiticeiro de 10º nível. Criaturas com imunidade ao frio são imunes a esse efeito.

Toque do Ceifador (Sob): As criaturas atingidas pelo ataque de toque da Morte devem obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 18) ou receber 2d4 níveis negativos. Uma criatura bem-sucedida recebe 1d4 níveis negativos em vez disso. Este é um efeito de morte, mas afeta até mortos-vivos, já que a Morte suga a força vital de seus corpos em decomposição. Uma criatura morta-viva que adquira níveis negativos iguais aos seus DV é destruída. Sempre que a Morte absorve um número de “níveis” de mortos-vivos igual aos seus próprios Dados de Vida, ela avança permanentemente em um Dado de Vida.

Qualidades Especiais:

Imunidades: Imune ao frio e à eletricidade.

Aversão à Vida (Ext): A Morte recua de objetos associados ao nascimento, como o cobertor de uma criança, como um vampiro recua de espelhos ou símbolos sagrados. Se a Morte ouvir o som de uma criatura nova chorando (embora não de uma ilusão ou outro método artificial), ela perde o controle de todos os mortos-vivos atualmente sob seu comando. Enquanto estiver exposta ao som, a Morte não pode usar suas habilidades comandar mortos-vivos, conceder corrupção ou toque do ceifador.

Características de Morto-Vivo (Ext): Imune a doença, magias e efeitos de ação mental. Não recebe dano por contusão, dano de habilidade, dreno de energia ou morte por dano massivo. Magias de curar / infligir ferimentos afetam a Morte como a uma criatura morta-viva.

Alma Imortal (Ext): Se a Morte for reduzida a 0 pontos de vida, seu crânio e mãos esqueléticas se desintegram, deixando apenas seu corpo sombrio. Nesta forma, nem oponentes materiais nem etéreos podem atingir a Morte, embora ela perca as habilidades do toque do ceifador e conceder corrupção. Restaurar a Morte à sua condição normal requer 2d4 semanas e cinco necromantes de pelo menos 12º nível. O rito exige 50.000 PO para



materiais rituais e drena 1.000 XP de cada necromante. A Morte não pode existir fora da Mortalha.

Covil

A Fortaleza Sinistra é uma prisão reconstruída e é classificada como um sorvedouro do mal de grau 4. Está cheia de armadilhas, muitas das quais até a Morte esqueceu. Sua construção é absurda, com corredores sinuosos e inúteis, fossos repentinos e quartos sem propósito possível.

A Morte normalmente flutua logo acima de um trono de osso no coração de sua cidadela, perdida em delírios de conquista e memórias de sua traição a Azalin e na noite em que Il Aluk caiu.

fechando as fronteiras

Nas raras ocasiões em que a Morte deseja selar seu domínio, um gigantesco domo de escuridão impenetrável surge para cercar a Necrópoles. As criaturas que entram na cúpula são submetidas ao frio amargo e abafado do vazio. Eles sofrem 3d6 pontos de dano por frio a cada rodada (sem teste de resistência), independentemente de qualquer resistência ao frio ou imunidade ao frio.



Vlad Drakov, o falcão, Corde Negro da Falkóvnia

Humano Gue16: ND 17; Humanoide (Médio) (1,87 m de altura); DV 16d10+48; 155 PV; Inic +1 (Des); Desl. 6 m; CA 31 (toque 13, surpresa 30); Atq corpo a corpo +25/+20/+15/+10 (1d6+10 / 17-20, espada curta +3) ou à distância +21/+16/+11/+6 (1d8+4 / x3, arco longo composto reforçado +2 [For 18]); QE RM 21; Tend. NM; TR Fort +15, Ref +8, Vont +8; For 20, Des 12, Con 16, Int 15, Sab 12, Car 16.

Perícias e Talentos: Escalar +6, Ofício (armeiro) +9, Ofício (armadureiro) +9, Adestrar Animais +10, Intimidar +7, Saltar +6, Conhecimento (local) +5, Ouvir +9, Cavalgar +9, Sentir Motivação +9, Observar +9, Natação +12, Sobrevivência +4; Trespasar, Reflexos de Combate, Especialização, Tiro Longo, Trespasar Maior, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada curta), Combate Montado, Tiro Certeiro, Ataque Poderoso, Tiro Preciso, Saque Rápido, Investida Montada, Pisotear, Foco em Arma (arco longo composto), Foco em Arma (espada curta), Especialização em Arma (espada curta).

Idiomas: Falkovniano*.

Itens Pessoais: Armadura de Batalha +3, escudo grande de aço +3, espada curta +3, arco longo composto reforçado +2 (For 18), flechas +1, amuleto de armadura natural +2, botas de velocidade, manto de resistência +2, manoplas de força de ogro, anel de movimentação livre, anel de proteção +2, bastão mangual.

Embora tenha mais de 90 anos, Vlad Drakov parece ser um homem na casa dos cinquenta e se comporta como se ainda estivesse no auge. Ele possui o comportamento de um guerreiro natural, irradiando arrogância e autoconfiança em igual medida. Drakov tem mais de um metro e oitenta de altura, ombros largos e um corpo musculoso e finamente afiado. A longa exposição ao ar livre deixou sua pele bronzeada, enfatizando as muitas cicatrizes de batalha que ele carrega. Seu nariz de falcão e olhos penetrantes azul-acinzentados, junto com suas feições angulares, dão a seu rosto a aparência de um predador, não muito diferente do falcão que ele exibe em sua crista pessoal. Seu cabelo castanho na altura dos ombros está frequentemente desgrenhado e marcado com mechas prateadas; sua longa barba também é listrada de cinza. Ele usa sobre suas roupas de estilo militar uma longa capa preta forrada e enfeitada com pele branca. A capa e um largo cinto de couro preto com uma fivela em forma de cabeça de falcão são seus símbolos de ofício.

Antecedentes

A infância e os primeiros anos de Drakov tornaram-se insignificantes em comparação com os detalhes sangrentos de sua idade adulta. Como líder de um bando de mercenários conhecido como Garra do Falcão, Vlad Drakov fez uma reputação para si mesmo (e seus soldados "Garras") como guerreiros eficazes, ousados e implacáveis de aluguel. Embora Drakov tivesse um domínio decente de estratégia e tática no campo de batalha, sua destreza no combate corpo a corpo e na esgrima era indiscutível. Essas habilidades necessárias, no entanto, empalideciam em comparação com seu puro carisma pessoal. Sua personalidade poderosa e capacidade de comandar a lealdade de seus homens inspiraram obediência inabalável naqueles que o seguiram.

Os Garras de Drakov provaram ser imparáveis no campo de batalha, nunca hesitando em cumprir até mesmo os comandos mais severos e brutais de seu senhor da guerra. Por causa dessa disposição, a Garra do Falcão muitas vezes superava adversidades formidáveis e números maiores.

Drakov acreditava não apenas em vencer a batalha, mas em destruir totalmente a oposição. Preferindo executar inimigos capturados em vez de pedir resgate, sua forma favorita de execução era empalamento, muitas vezes em escala maciça. Drakov se deleitava com a agonia dos prisioneiros moribundos, considerando seus espasmos de morte a epitome de entretenimento e muitas vezes jantando enquanto observava as execuções.

Embora os homens de seu bando mercenário reverenciassem e respeitassem Drakov, os nobres que compraram seus serviços não gostavam tanto de suas táticas brutais e sangrentas. Embora apreciassem seu talento para vencer batalhas, eles detestavam seus gostos pessoais e suas maneiras frequentemente bárbaras, achando sua presença perturbadora na melhor das hipóteses, e repulsiva na pior. Homem e governantes condenaram as táticas de Drakov ao aceitar as vitórias que ele trazia aos seus pés. Drakov logo se cansou desse tratamento, ansiando por um reino próprio para governar, onde pudesse receber o respeito e o medo que sentia que merecia.

Esses desejos sombrios não eram desconhecidos. Uma noite, quando ele e seus soldados se retiraram de uma pequena aldeia que haviam acabado de saquear, uma pesada névoa semelhante a uma névoa levantou-se do solo, envolvendo-os enquanto cavalgavam. Quando a névoa finalmente se dissipou, a Garra do Falcão se encontrou em uma terra estranha — uma que mais tarde veio a conhecer como Darkon. Drakov ficou surpreso com essa estranha sorte, mas a perspectiva de novas terras para devastar o empolgou e ele começou a perseguir seu objetivo de conquista.



Ele encontrou uma pequena vila e a escolheu para sua primeira incursão. Ordenando a seus soldados que saqueassem completamente a vila, Drakov prevaleceu facilmente. Como de costume, ele ordenou a seus homens que empalassem todos aqueles que resistissem. Seu prazer antecipado dessas execuções, no entanto, foi frustrado por uma inesperada reviravolta nos acontecimentos.

Os aldeões empalados morreram, com certeza, mas momentos depois que eles pararam de se mover, eles se arrancaram de suas estacas, imbuídos de uma aparência irregular de vida. Reanimados como zumbis, esses aldeões mortos-vivos se jogaram contra Drakov e seus homens. Ao mesmo tempo, como se viesse do próprio solo, uma segunda onda de criaturas mortas-vivas apareceu e cercou os invasores. Os soldados de Drakov travaram uma batalha desesperada, apesar do terror de enfrentar inimigos que não morriam. Drakov e a maioria de seus homens conseguiram fugir de volta para as Brumas. Quando eles emergiram das Brumas pela segunda vez, eles chegaram à nova terra da Falkóvnia, que Drakov rapidamente reivindicou para si, tornando-se, finalmente, o Lorde Negro de seu próprio domínio.

Esboço Atual

Drakov encontrou apenas uma satisfação limitada em seu novo reino. Embora governante indiscutível de Falkóvnia, ele não é cego às limitações de seu território. Falkóvnia não tem o tamanho nem o status do vizinho Darkon, o reino que lhe deu sua primeira derrota. Darkon e seu rei mago irritam o senso de orgulho de Drakov, e ele está determinado a conquistar aquela terra e adicioná-la às suas propriedades.

Ao longo dos longos anos de seu governo, ele tentou várias vezes invadir Darkon. Cada vez, os exércitos de Azalin, tanto vivos quanto mortos-vivos, forçaram as tropas de Drakov a recuar. Drakov também tentou invadir e conquistar seus outros vizinhos, mas essas campanhas também terminaram em fracasso — quase como se ele estivesse fadado a perder. O Falcão se encontra confuso e frustrado por sua incapacidade de aumentar o tamanho de seu reino e colocar as terras vizinhas sob seu controle. Sua falta geral de compreensão da natureza da Terra das Brumas o impede de compreender a ideia de que seus objetivos são para sempre inatingíveis. A cada falha, entretanto, sua reputação diminui entre os vizinhos, a maioria dos quais o considera um tolo grosseiro.

Drakov se consola atacando seus súditos, que se sentem intimidados pelos métodos severos de governo de seu líder. A crueldade e a opressão fazem parte do sistema de governo da Falkóvnia; numerosas leis severas mantêm a população sob controle estrito. Os Garras servem como executores de Drakov, empregando os mes-



mos métodos brutais de seu comandante. A maioria dos crimes é punível com a morte, e a execução tem muitas formas na Falkóvnia — a mais comum delas é, obviamente, a morte por empalamento. Drakov requer pelo menos uma execução todas as noites para servir como seu jantar de entretenimento.

Drakov tem vários filhos, muitos deles de escravas concubinas, e alguns deles gozam de seu favor e ocupam cargos na Falkóvnia. Sua verdadeira afeição, porém, é reservada aos falcões que cria e treina.

Recentemente, Drakov iniciou um plano para mover-se contra seus vizinhos ao sul, embora ainda esteja longe de qualquer ação militar.

Apesar das repetidas experiências, Drakov ainda mantém uma compreensão mínima de seu reino e das regras cósmicas que o governam. Sua conexão com Falkóvnia permanece fraca. Enquanto ele sente a perturbação causada pela presença de paladinos ou extraplanares possuindo fortes elementos do bem ou do mal, ele entende esse sentimento apenas como uma vaga premonição de problema centrado na localização geral da criatura.



Possibilidade Medonha: A Linhagem Drakov

Apesar de sua idade avançada, Vlad Drakov ostenta a virilidade de um homem muito mais jovem. Nos 66 anos de governo de Drakov, o Falcão gerou vários filhos com suas esposas, amantes, escravas concubinas e casos amorosos. Drakov reconhece e suporta um grande número de seus descendentes, mas muitos deslizam através das rachaduras e vivem suas vidas como cidadãos falkovnianos normais ou escapando em domínios próximos. A maioria dos descendentes de Vlad Drakov são uma grande decepção para seu senhor, exibindo sinais de fraqueza ou rebeldia, sendo atraídos para outras atividades que não a guerra, ou simplesmente por terem nascido mulheres. No entanto, alguns Drakovs como Vlad II, Mircea, Mikhail e Vigo desempenham papéis importantes e poderosos no governo militar da Falkóvnia.

Combate

Na batalha, Drakov é um oponente terrível e intimidante. Hábil com a maioria das armas, ele prefere a espada curta e é um mestre com essa arma. Ele também se destaca no arco e flecha e é bastante hábil no combate montado.

Qualidades Especiais:

Resistência à Magia (Ext): Drakov não pode diminuir sua resistência à magia voluntariamente.

Covil

Drakov administra seu reino de Draccipetri, seu castelo-ilha no meio do rio Lukar. Cercado por paredes altas e grossas, Draccipetri é acessível apenas por uma ponte estreita e facilmente defendida. Construído para resistir a invasões, suas defesas ainda precisam ser testadas. As execuções diárias que acontecem no pátio para a diversão de Drakov transformaram o castelo e suas ilhas em um sorvedouro do mal de grau 4.

Fechando as fronteiras

Ao contrário da maioria dos outros Lordes Negros, Drakov não pode empregar meios sobrenaturais para fechar suas fronteiras, evidência de sua falta de compreensão verdadeira da natureza dos Reinos do Pavor e da má sorte militar que parece ser sua maldição. Quando ele deseja selar as fronteiras, ele deve enviar seus próprios soldados para patrulhar os limites de seu domínio. Aqueles capazes de ultrapassar ou enganar essas tropas podem escapar da Falkóvnia e das garras de seu Lorde Negro.

Ebb

Dragão das Sombras Antigo: ND 17; Dragão (Enorme) (sombra) (11,4 m de comprimento, mais 10,2 m de cauda); DV 25d12+88; 287 PV; Inic +4 (Iniciativa Aprimorada); Deslocamento 24 m, voo 45 m (ruim); CA 36 (toque 8, surpresa 36); Atq corpo a corpo: mordida +31 (2d8+8), 2 garras +26 (2d6+4), 2 asas +26 (1d8+4), 1 ataque com cauda +26 (2d6+12); Face / Alcance 3 m por 12 m / 3 m; AE sopro, esmagar (2d8+12 de dano), presença aterradora, magias, habilidades similares a magia; QE sentido cego 72 m, redução de dano 10/+1, imunidades, mesclar-se às sombras, RM 27; Tend. CM; TR Fort +19, Ref +14, Vont +21; For 27, Des 10, Con 21, Int 24, Sab 24, Car 25.

Perícias e Talentos: Blefar +27, Concentração +25, Esconder-se +13, Saltar +33, Conhecimento (arcano) +17, Ouvir +32, Procurar +32, Sentir Motivação +12, Identificar Magias +32, Observar +32; Trespassar (apenas ataques de cauda), Investida Aérea, Pairar, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Arrebatador, Separar.

Idiomas: Dracônico*, abissal, darkonês, silvestre.

Magias de Feiticeiro por Dia: 6/8/8/8/5. CD base = 17 + nível de magia; nível de conjurador 9º; pode conjurar magias da lista de clérigo e dos domínios Caos, Mal e Enganação como magias arcanas).

Magias Conhecidas: 0 — *marca arcana, globos de luz, detectar magia, detectar veneno, brilho, luz, mãos mágicas, resistência*; 1º — *desespero, compreender idiomas, detectar mortos-vivos, hipnotismo, proteção contra o bem*; 2º — *nublado, escuridão, localizar marca, ver o invisível*; 3º — *escuridão profunda, falar com os mortos, toque vampírico*; 4º — *conjunção de sombras, nuvem profana*.

Itens Pessoais: Tesouro contendo 72.000 PO de moedas, bens e itens.

Ebb é um horror reptiliano com asas de morcego medindo mais de 21 metros de sua língua oscilante até a ponta de sua cauda. O corpo sinuoso de Ebb é coberto por escamas esfumadas e translúcidas. De longe, ela parece sangrar na escuridão. Ebb fala com um assobio presunçoso e estrondoso.

Antecedentes

Ebb eclodiu há 453 anos, milhas abaixo da superfície de um mundo estrangeiro antigo e moribundo. Durante a maior parte da história, a civilização decadente na superfície animara ritualmente seus mortos, enviando os zumbis em uma peregrinação sem sentido para o submundo literal para encontrar a vida após a morte. Como um filhote, Ebb frequentemente se alimentava desses cadáveres ambulantes enquanto eles abriam caminho através de suas cavernas. À medida que Ebb envelhecia, no entanto, o mundo ficou frio e escuro, e



os habitantes da superfície mergulharam no Mundo Inferior, seguindo o calor cada vez menor do coração do planeta. Quando Ebb atingiu seu 300º ano, seus parentes monstruosos entraram em conflito aberto com os humanoides invasores. Os dragões das sombras guardavam zelosamente seu território, mas os humanoides eram numerosos e desesperados demais para serem frustrados. Muitos dos parentes maiores de Ebb foram mortos; A própria Ebb sobreviveu simplesmente porque era jovem e ainda relativamente pequena, permitindo-lhe escapar por passagens mais estreitas. Um século atrás, enquanto Ebb implacavelmente perseguia um clã humano através da escuridão, ela falhou em notar os vapores que lentamente a envolveram. Quando as Brumas se separaram, Ebb se viu olhando para algo que nunca tinha visto antes: o amanhecer.

Ebb havia chegado ao domínio de Darkon. Irritada e confusa, ela atacou o assentamento mais próximo, atraindo a atenção pessoal de Azalin Rex. Azalin ficou intrigado com o potencial do poderoso estrangeiro, mas o dragão não poderia oferecer ao lich nenhum meio de fuga. Eles se respeitavam como seres de poder com um desprezo mútuo pelos mortais que os rodeavam, no entanto. Azalin construiu um covil para Ebb na torre mais alta de Avernus, e eles começaram uma aliança incomum. Ebb ocasionalmente serviu como montaria de Azalin, mas ela sempre viu Azalin como seu igual.

Seis anos atrás, Ebb assistiu do topo de Avernus enquanto Azalin aparentemente se destruiu no Réquiem. Os gritos tristes de Ebb — uivos estridentes saídos diretamente de um pesadelo — puderam ser ouvidos por quilômetros ao redor do castelo nas próximas semanas. A cidadela abandonada de Azalin logo se revelou um alvo irresistível para exploradores temerários. Ebb despojou os intrusos, massacrando aqueles que conseguiram sobreviver às outras defesas do castelo. Em 752 CB, ela se cansou dos intrusos e voou para a Greta Sombria, na esperança de encontrar um caminho para o reino sem luz abaixo. Quando isso se provou impossível, ela voltou sua atenção para as cavernas sinuosas do Monte Nyid. Encontrando o ambiente remoto e desolado de seu agrado, ela passou várias semanas transferindo seus tesouros acumulados para seu novo covil. Ela nunca mais voltou para Avernus.

Esboço Atual

Lenda terríveis do Wyrm da Noite tem se espalhados por toda Darkon e seus vizinhos, mas o número de povos que afirmam ter visto Ebb supera de longe os que realmente a viram. Ebb despreza tanto as criaturas vivas quanto a luz do sol e evita o contato com ambos. Ela não é particularmente gananciosa, no que diz respeito aos dragões, e geralmente se contenta em permanecer em



seu covil e admirar seu tesouro brilhante. Ela é impiedosa e intensamente possessiva, no entanto, e não vai parar por nada para recuperar qualquer coisa roubada dela, por mais insignificante que seja. Ao longo dos anos, Ebb inscreveu meticulosamente cada item de valor em sua posse com marcas misteriosas invisíveis, que ela usa para rastrear tesouros perdidos.

Ebb recentemente chamou a atenção de duas sociedades secretas de Darkon. Pouco depois de Ebb se estabelecer em seu novo covil, os Exploradores das Sombras a descobriram durante a exploração do Monte Nyid. Por um tempo, eles consideraram Ebb sua Mãe Odiada, mas agora acreditam que sua Mãe Odiada pode ser uma criatura ainda mais horrível, suspeita de se esconder ainda mais abaixo das cavernas de Ebb. O consorte repugnante Xaktos S'kryll se aproximou de Ebb, sabiamente prestando homenagem, e um pacto foi firmado. Ebb agora permite que os Exploradores das Sombras passem ilesos por seu covil; em troca, os Exploradores das Sombras reúnem os aspirantes a matadores de dragões nos vales abaixo e conduzem os aventureiros para as emboscadas de Ebb.

A facção da Kargat liderada por Beryl Silvertress também se concentra em Ebb, embora sua associação



seja muito mais insidiosa. Quando a Kargat de Corvia precisa de alguém morto, mas não consegue ou não quer enfrentar o inimigo, Ebb se torna sua arma involuntária. Uma vampira Kargat desliza para o covil do dragão, geralmente na forma de névoa, e rouba um dos tesouros menores de Ebb, como uma taça. A bugiganga é então levada às pressas para a casa do alvo e lá escondida. Se o inimigo não tiver descoberto e eliminado a bugiganga marcada até o pôr do sol, seu destino está selado. Felizmente, esse truque é tão arriscado para a Kargat quanto para a vítima pretendida, então ele se envolve apenas quando pressionado.

Combate

Mentalmente, Ebb é um inimigo astuto; fisicamente, ela é um motor de destruição. Dentro do Monte Nyid, ela utiliza cada centímetro de seu covil, conduzindo intrusos para becos sem saída e usando sua magia para atacar de direções inesperadas. Quando encontrada na superfície, ela geralmente fica no ar, metralhando os inimigos com seu sopro. Para recuperar uma bugiganga roubada de seu tesouro, ela pode facilmente demolir paredes de pedra para alcançar um ladrão encolhido.

Ataques Especiais:

Sopro (Sob): Ebb sopra um cone de 15 metros de sombras ondulantes e enervantes. As criaturas vivas dentro do cone ganham 5 níveis negativos. O teste de Fortitude para remover um nível negativo tem CD 29. Um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 29) divide pela metade o número de níveis negativos.

Presença Aterradora (Ext): Ebb pode aterrorizar criaturas menores com sua mera presença. Criaturas com menos de 25 DV em um raio de 72 m de Ebb devem fazer um teste de Medo (CD 29). Uma criatura que tiver sucesso neste teste de Medo permanece imune à presença assustadora de Ebb por um dia.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia — *imagem menor, dificultar detecção*; 2/dia — *porta dimensional*.

Qualidades Especiais:

Imunidades (Ext): Ebb é imune aos efeitos do sono, paralisia e drenagem de energia.

Mistura de Sombra (Sob): Durante qualquer condição que não seja a luz do dia, Ebb pode desaparecer nas sombras, dando a ela ocultação de nove décimos. Nenhuma iluminação artificial, exceto a magia *luz do dia*, pode anular essa habilidade.

Covil

Ebb fez seu covil em uma rede de vastas cavernas e túneis sinuosos nas profundezas do Monte Nyid. Cristais fosforescentes e abismos cheios de lava lançam sombras sinistras, e muitas cavernas ainda têm restos da

cultura Feérica sombria que reinou aqui antes da Grande Conjunção. Ebb destruiu cuidadosamente a maioria das passagens pelas quais ela não consegue passar, garantindo que intrusos entrem em sua casa apenas por um punhado de entradas cuidadosamente monitoradas. Túneis menores que não foram selados costumam estar entupidos de teias de aranhas monstruosas. A própria Ebb vem e vai através de teias perto do pico da montanha.

O tesouro de Ebb está no coração de seu covil. Se a Possibilidade Medonha das “sombras gêmeas” for verdadeira, Ebb também usa seu tesouro como um ninho para seus ovos preciosos.

Gondegal, o Rei Perdido, o Cavaleiro da falkóvnia

Humano Gue10 / KoS6:** ND 16; Humanoide (Médio) (humano) (1,92 m de altura); DV 16d10+48; 136 PV; Inic +1 (Des); Desl. 9 m; CA 27 (toque 11, surpresa 26); Atq corpo a corpo: +21/+16/+11/+6 (1d8+6 / 15-20, “Flagelo”) ou à distância +17/+12/+7/+2 (magias); AE guardião da inocência +2; QE a virtude é sua própria recompensa +3; Tend. CB; TR Fort +19, Ref +10, Vont +12; For 17, Des 12, Con 16, Int 15, Sab 16, Car 16.

Perícias e Talentos: Concentração +7, Diplomacia +18, Obter Informações +9, Adestrar Animais +10, Conhecimento (geografia) +8, Conhecimento (local) +6, Furtividade +5, Cavalgar +9, Identificar Magias +6; Trespasar, Coragem, Fleumático, Especialização, Trespasar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Desarme Aprimorado, Ataque Poderoso, Foco em Perícia (Diplomacia), Separar, Foco em Arma (espada longa), Especialização em Arma (espada longa).

Idiomas: Vaasi*, falkovniano, nidalan.

Magias do Cavaleiro das Sombras por Dia: 1/1/1. CD base = 12 + nível de magia.

Itens Pessoais: *Espada longa +1/+3afiada anti-criatura metamorfo* (“Flagelo”), *armadura de batalha +3 silenciosa maior*, *escudo grande de aço +3 esmagamento*, *manto de resistência +4*.

A classe de prestígio Cavaleiro das Sombras pode ser encontrada no **Van Richten’s Arsenal. Mestres sem aquele livro podem substituir a lista de magias de paladino pelas magias de Gondegal.

Na casa dos 60 anos, Gondegal ainda é uma figura imponente. Com longos cabelos grisalhos soltos até os ombros, um bigode comprido que se estende além de sua mandíbula e um corpo musculoso, este guerreiro alto se conduz com confiança, caminhando para a batalha com a segurança de um soldado veterano e um líder nato. Se ele parecer arrogante, ele conquistou o direito de exibir essa característica. Ele geralmente usa uma ar-





madura batalha preta com uma cabeça de lobo de olhos vermelhos estampada em sua placa peitoral. Sua capa preta e amarela, presa por um fecho que lembra um sol em eclipse, indica que ele é um membro dos Cavaleiros das Sombras.

Antecedentes

Gondegal não é um nativo dos Domínios do Medo. Ele vem, em vez disso, de um mundo distante no qual liderou um bando de mercenários. Tendo conquistado uma cidade cujo nome ele não lembra mais, Gondegal esperava usar a cidade como uma base a partir da qual ele poderia construir seu próprio reino. Seus planos não deram certo como ele esperava, pois embora ele fosse um soldado habilidoso e um general brilhante, ele não tinha o talento para governar como rei. Os exércitos combinados de várias terras vizinhas uniram-se contra ele, negando todas as suas vitórias e reconquistando a cidade que servia como sede de seu poder.

Gondegal se retirou na ignomínia para o deserto, tornando-se conhecido como um rei bandido nas lendas de seu mundo. A verdade, porém, era muito diferente. Tentando escapar da perseguição, Gondegal viajou por uma área de pântanos escuros. Logo uma espessa neblina surgiu, cegando-o para o ambiente. Quando o nevoeiro desapareceu, Gondegal encontrou-se no domínio da Falkóvnia.

Inicialmente, a ditadura militar de Vlad Drakov fascinou Gondegal. Embora não aprovasse a tendência sádica de Drakov ou o prazer que sentia em executar seus inimigos e prisioneiros, Gondegal entendia a necessidade de disciplina para manter a ordem nas fileiras.

Por fim, Gondegal percebeu que a Falkóvnia era mais do que apenas um reino militar, que uma corrente subjacente de mal palpável a permeou e que esse mal provinha de ninguém menos que do próprio Drakov. Lentamente, mas com segurança, Gondegal entendeu algo sobre a natureza da terra que agora era sua casa. Em vez de se tornar parte do mal, no entanto, Gondegal viu-se transformado de tirano e conquistador em um guerreiro potencial pela liberdade e salvação dos oprimidos.

Ele decidiu arrancar o controle de Falkóvnia de Drakov em nome das forças do bem. Infelizmente, sua tentativa falhou, esmagando seus aliados e sua organização antes que eles pudessem realmente ganhar uma posição segura. Para escapar da captura, Gondegal fugiu para Darkon, na esperança de encontrar refúgio entre os inimigos de Drakov. Antes que ele pudesse procurar o rei-mago de Darkon e pedir asilo, entretanto, um trio de vampiros o atacou. Apesar de sua magia e seu poder, Gondegal caiu. Acreditando que ele finalmente encontrou sua morte, o guerreiro deslizou para a escuridão.



Os Poderes Sombrios tinham outros planos para Gondegal. Ele voltou à consciência dias depois, gravemente ferido, mas vivo e sob os cuidados de um escudeiro pertencente a uma cavaleira que se autodenominava Helna Vladinova. A dama Helna era, na verdade, um membro proeminente de um grupo conhecido como Círculo e membro dos Cavaleiros das Sombras.

Enquanto ele se curava, Gondegal falou com Helna, cujas palavras sábias e convicções apaixonadas o convenceram de que ele precisava fazer uma mudança drástica em sua vida. Ele pediu para se juntar ao Círculo e se tornar um dos Cavaleiros das Sombras.

Com Helna como sua patrocinadora, ele foi aceito. Com o passar dos anos, Gondegal ficou mais sábio, recuperando sua força e destreza, embora nunca tenha alcançado o poder absoluto que conhecia antes de seu encontro com os vampiros de Darkon. Ele abraçou a causa de uma Falkóvnia livre com todas as suas forças e concentrou sua vontade em libertar a população oprimida do governo tirânico de Drakov.

Ele conquistou o respeito de seus pares e, em 751 CB, participou da cerimônia da Ascensão Final, tornando-se o chefe do Círculo. Não é mais um "Rei Perdido", ou mesmo um príncipe bandido, ele é um verdadeiro líder com o bem de seu povo no coração.



Esboço Atual

A força interior de Gondegal vem de ter encontrado um propósito para sua vida. Sua lealdade ao Círculo é evidenciada pela mudança em sua moral de uma posição de neutralidade para um desejo de servir ao bem, embora ele ainda desdenhe a autoridade convencional. Ele descobriu, além disso, que gosta de ser um “herói”. Embora ainda seja respeitado e confiável por seus aliados e temido por seus inimigos, ele obtém a maior satisfação do fato de que o falkovniano comum o considera com admiração e afeição, olhando para ele como alguém que se preocupa com a situação da pessoa comum.

Ele ainda demonstra uma atração marcante pela aventura, preferindo a simplicidade e a franqueza do combate às nuances mais sutis da diplomacia. Ele agora luta apenas contra aqueles que servem ao mal. Ainda mais importante, ele descobriu como conceder misericórdia a um inimigo caído e como sentir compaixão por aqueles que sofrem com governantes malignos.

Ele também encontrou o amor. Helna Vladinova, que inspirou a mudança em sua vida, tornou-se sua amante e conselheira constante em sua grande campanha de libertação. Seu movimento, chamado de Insurreição das Sombras, fez uma aliança com o Basilisco e o Geração de Lagartos. Ocasionalmente, ele trabalha com os homens livres da Falkóvnia, mas sua organização rígida nem sempre coopera com as forças externas por medo de traição.

Embora passe a maior parte do tempo na Falkóvnia, Gondegal também viaja por todo o Núcleo e por muitas das ilhas, combatendo o mal onde quer que o encontre – e não lhe faltam oportunidades para fazê-lo.

Combate

Em combate, Gondegal demonstra um estilo direto. Ele é um mestre da espada longa e é rápido em investir sobre as fraquezas de seus inimigos. Em vez de dominar seus oponentes, ele gosta de terminar suas batalhas rapidamente, preferindo uma morte limpa a causar feridas persistentes em seus inimigos. Ele concede misericórdia para os inimigos que mostram alguma capacidade de reabilitação ou redenção.

Ele depende muito de sua espada longa mágica “Flagelo”, que o auxilia habilmente em seus objetivos. Seu domínio da espada longa lhe concede várias vantagens em combate e ele faz bom uso de todas elas.

Ele usa a armadura de batalha de sua ordem de cavaleiro, mas usa seu escudo como uma arma, ao invés de para fins defensivos. Raramente ele emprega defesas mágicas.

Quando ele luta contra um inimigo que o lembra de Drakov, Gondegal recebe um aumento temporário de 5 pontos de vida; se ele enfrentar o próprio Drakov, este bônus temporário aumenta para 10 pontos de vida devido à sua determinação em derrotar seu inimigo. Esses pontos de vida absorvem o dano antes que Gondegal sofra algum ferimento real.

Como Gondegal estudou os métodos de Drakov, ele entende intuitivamente as ações que os soldados de Drakov podem realizar na maioria das situações. Ao perseguir qualquer um dos soldados de Drakov, Gondegal recebe uma ideia repentina (um “pressentimento”) que lhe diz onde está seu inimigo ou o que planeja fazer. Ele deve fazer um teste de Sabedoria bem-sucedido (CD 15) para receber essa ideia.

Sua reputação na Falkóvnia concede a ele um bônus de +1 nos testes de Carisma ao lidar com o campesinato da Falkóvnia. Aqueles fora de Falkóvnia, no entanto, frequentemente o veem como arrogante, dando a ele -1 de penalidade nos testes de Carisma ao lidar com qualquer pessoa fora daquele reino.

Guardião da Inocência (Sob): Gondegal recebe um bônus sagrado de +2 para jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícia ao lutar para proteger criaturas inteligentes e de boa tendência das mãos de criaturas malignas. Este bônus dobra quando um Inocente está em perigo.

A Virtude é Sua Própria Recompensa (Sob): Gondegal recebe um bônus sagrado de +3 nos testes de Diplomacia e Obter Informações ao interagir com personagens de tendência boa. Este bônus cai para +1 ao interagir com um grupo misto onde personagens não bons estão presentes, mas dobra quando lidando exclusivamente com Inocentes.

Magias: Gondegal pode conjurar magias da lista de magias disponíveis para um Cavaleiro das Sombras (veja o **Van Richten's Arsenal**).

Covil

Como líder de um movimento de resistência clandestino, Gondegal não pode se dar ao luxo de ficar muito tempo em um lugar. Ele se move pelo interior da Falkóvnia, mudando sua base de operações com frequência e tirando vantagem de várias casas seguras em muitas das cidades do reino.



Lady Kazandra – General Kargat

Humana Vampira neófita Lad5 / Ass3: ND 10; Morto-vivo (Médio) (1,70 m de altura); DV 8d12; 60 PV; Inic. +9 (+5 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl. 9 m; CA 25 (toque 15, surpresa 20); Atq corpo a corpo: +10 (1d4+5 / 19-20, adaga de retorno +1) ou +9 (1d6+4 e dreno de energia, pancada) ou à distância: +11 (1d4+5 / 19-20, adaga de retorno +1); AE drenar sangue, filhos da noite, cria vampírica, ataque mortal, dominação, drenar energia, ataque furtivo +5d6; QE morto-vivo, alterar forma, resistência ao frio e eletricidade 20, redução de danos 15/+1, evasão, cura acelerada 5, forma gasosa, patas de aranha, resistência à expulsão +4, esquiva sobrenatural; Tend. LM; TR. Fort +4, Ref +14, Vont +5; For 19, Des 20, Con -, Int 16, Sab 16, Car 19.

Perícias e Talentos: Avaliação +8, Blefar +23, Escalar +9, Diplomacia +15, Disfarce +8, Arte da Fuga +10, Falsificação +9, Obter Informações +15, Esconder-se +18, Mensagens Secretas +11, Intimidar +9, Ouvir +13, Furtividade +17, Abrir Fechaduras +9, Punga +9, Procurar +16, Sentir Motivação +14, Observar +13, Equilíbrio +13; Prontidão, Reflexos de Combate, Esquiva, Especialização, Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Fortitude Maior, Reflexos Rápidos, Mobilidade.

Idiomas: Darkonês*, lamordiano, mordentiano.

Magias de Assassino por Dia: 2/1. CD base = 13 + nível de magia.

Magias Conhecidas: 1º – *transformação momentânea, detectar veneno, névoa obscuramente*; 2º – *escuridão, passos sem pegadas*.

Itens Pessoais: *Adaga de retorno +1, couro cravejado +1*.

Lady Kazandra é uma beleza atraente, conhecida por seus vestidos escarlates justos de veludo amassado e por seus cheios cabelos ruivos, usados nos ombros e nos cachos. Conhecida pelo público como uma aventureira e dona do exclusivo e polêmico Cosmópolis Clube, ela saboreia e incentiva as fofocas que a cercam é bom para os negócios. Atrás de portas fechadas, Kazandra inclina-se para uma tarifa mais utilitarista, geralmente vestindo um gibão carmesim e calças de couro marrom.

Os encantos de Lady Kazandra são realçados apenas pelo mistério de seu olho esquerdo, mantido escondido atrás de um tapa-olho de couro. Ela sempre desvia as perguntas sobre esse ferimento com a afirmação irônica de que uma dama deve ter permissão para guardar seus segredos. Como uma vampira, Lady Kazandra tem bons motivos para manter seu olho esquerdo em segredo: ele já foi salpicado com água benta. A ferida em cicatrização desenvolveu uma forma incomum de estigma: a pele ao redor do olho é enrugada e ressecada, e a íris é distorcida em verde luminoso. Kazandra revela seu “olho de bruxa” apenas como uma tática de intimidação ou para quem



ela sabe que não divulgará seu segredo. Ela alocará todos os tipos de poderes ocultos a esse olho, dependendo da situação; ao interrogar prisioneiros, ela frequentemente afirma que pode “ver mentiras”.

Antecedentes

Nascida em Maykle em 645 CB, Kazandra se juntou à polícia secreta quando ainda era uma jovem mortal, escolhendo a exigente vida de serviço a Azalin Rex em vez da vida monótona de filha de um fazendeiro. Ela nunca se arrependeu de sua decisão. Depois de vários anos como soldado de infantaria da Kargat, ela foi recompensada por sua lealdade e habilidade com o beijo da morte. Nas oito décadas desde sua transformação em vampira, Kazandra serviu a Kargat em uma variedade de funções no domínio.

Kazandra foi enviada para Baía de Martira em 744 CB para ajudar a Kargat local a apertar seu controle sobre a cena do crime local, um negócio obscuro que sua superior Tavelia não ousou vincular a seu projeto favorito, o Supervisor. Kazandra estabeleceu uma nova identidade: a jovem viúva de um barão desgraçado, uma mulher ousada com um título vazio, mas com os cofres cheios. Ela abriu a casa de luxúria Cosmópolis Clube,



atendendo a elite da cidade. Logo no centro da cidade, Lady Kazandra usou o clube para obter informações, recrutar novos subordinados e, gradualmente, usurpar o controle da guilda de ladrões local.

Kazandra continuou seu trabalho ao longo dos anos da Colheita Macabra, transformando a Kargatane local em seu próprio culto à personalidade e usando-os para se infiltrar no submundo. Esta atividade quase levou à sua ruína. Naquela época, Tavelia enfrentava dois problemas. Primeiro, Kazandra estava crescendo em influência e não sob o controle direto de Tavelia, mas Tavelia sabia que eliminar Kazandra diretamente custaria a ela o apoio dos Kargatane. Enquanto isso, a Kargat estava perdendo seu controle sobre a Polícia da Cidade, devido ao seu incorruptível e imprevisível chefe de polícia Alanik Ray. Na verdade, aquele famoso detetive chegou perigosamente perto de expor as muitas operações da Kargat.

Pouco depois do Réquiem, Tavelia decidiu matar dois coelhos com uma cajadada só, ordenando que Kazandra assassinasse Ray. O encontro deles foi um empate. Ray fugiu de Baía de Martira para um litoral mais seguro, e Kazandra ficou cuidando de um olho mutilado. Tavelia decidiu deixar sua tenente em paz, e Kazandra continuou a servir seu superior fielmente durante os anos de ausência de Azalin. Kazandra permaneceu alheia ao plano de Tavelia de escravizar o espírito de Azalin até quase tarde demais. Quando um pequeno grupo de heróis tentando frustrar Tavelia e restaurar Azalin trouxe a situação à luz, ela ficou horrorizada com a traição de sua superior. Kazandra deu seu apoio aos aliados de Azalin e com eles restaurou Azalin ao poder.

Esboço Atual

Kazandra é imensamente carismática, exalando energia e confiança a cada passo, e ela pode ser extremamente leal com aqueles que a servem. Muitos de seus inimigos e subalternos confundiram essas características com um coração mole, mas não é o caso. Kazandra não é sádica, mas é impiedosa quando provocada; seu sorriso irônico pode mudar de reconfortante para arrepiante em um piscar de olhos. Até mesmo os Kargatane, que reverenciam Kazandra como uma figura quase divina que desvendou os segredos mágicos da imortalidade, podem encontrar-se como seus peões totalmente dispensáveis.

Após seu retorno, Azalin recompensou a lealdade e as habilidades naturais de liderança de Kazandra, levando-a aos mais altos escalões de poder. Em teoria, o General Kazandra é agora o líder da Kargat como um todo, mas na prática seu comando é inquestionável apenas pela facção de Baía de Martira. Os outros vampiros da Kargat veem Kazandra como uma oportunista — muito pública em sua personalidade e com pouco mais de um século de idade — e eles fornecem a ela o mínimo de

cooperação que não provoca a ira de Azalin. As ordens de longo prazo de Kazandra são para reunificar a Kargat, por qualquer meio necessário.

Kazandra está disposta a sofrer com os outros generais de facção suas rivalidades mesquinhas por enquanto, mas se a Kargat pode ser restaurado apenas através da erradicação total das facções de Karg e Corvia, então que seja.

Combate

Kazandra mantém uma adaga de retorno +1 ornamentada escondida sob suas saias e confia nesta arma para se defender em público. Além disso, vários guarda-costas, geralmente perseguidores do mar ou soldados de infantaria da Kargat, normalmente a acompanham. De forma alguma, Kazandra exporá sua verdadeira natureza ao público em geral. Como uma assassina treinada, Kazandra prefere seguir seus inimigos, esperando por um momento de fraqueza antes de atacar das sombras.

Ataques Especiais:

Ataque Mortal (Ext): O teste de Fortitude do ataque mortal de Kazandra é 16.

Habilidades de Vampiro: A CD contra as habilidades de vampiro de Kazandra é 18.

Qualidades Especiais:

Alterar Forma (Sob): Como o vampiro padrão, mas as formas alternativas de Kazandra são morcego, morcego atroz, raposa vermelha (use o cachorro do *Livro dos Monstros*) e raposa atroz (use o lobo do *Livro dos Monstros*). Ela mantém seu luminoso “olho de bruxa” em todas as formas.

Fobia (Ext): Kazandra deve fazer um teste de Medo (CD 15) sempre que ela vir água benta queimar um morto-vivo (seja esse morto-vivo ou não). Isso ignora a imunidade usual dos mortos-vivos aos efeitos de ação mental.

Covil

A principal base de operações de Lady Kazandra é o Cosmópolis Clube, um exclusivo “clube de cavalheiros” em uma área nobre da Baía de Martira. Aqui, os mercadores e nobres da cidade costumam se encontrar para refeições finas, um jogo de cartas ou qualquer tipo de entretenimento discreto. A natureza ousada de alguns dos serviços do clube é o segredo mais mal guardado de Baía de Martira, e as matronas da cidade consideram o clube e sua amante altamente escandalosos. O Cosmópolis Clube é uma mansão primorosamente decorada, cercada por jardins murados e totalmente crivada de passagens secretas e tubos de escuta que os “servos” de Kargat podem usar para espionar seus clientes. Alguns convidados reclamaram dos corvos ladrões que costumam se reunir ao longo dos beirais da mansão.





Uma verdadeira fortaleza encontra-se sob a mansão, abrigando os verdadeiros segredos do clube. Um mero punhado de entradas com armadilhas letais oferecem acesso a este complexo de adega. Kazandra usa o porão superior como quartel-general da guilda de ladrões de Baía de Martira, cujos membros também servem como seus Kargatane. Abaixo, escondidos até mesmo da Kargatane, os porões inferiores abrigam os escritórios, a biblioteca de registros e as masmorras da Kargat. O Cosmópolis Clube normalmente acumula ressonância etérea de grau 3, mas apenas no complexo do porão essa ressonância se manifesta como um Sorvedouro do Mal.

Vladimir Ludzig, Príncipe Vampyro de Vladantilan

Humano Vampyro Gue6: ND 10; Humanoide monstruoso (Médio) (1,8 m de altura); DV 8d8+6d10+14; 83 PV; Inic. +6 (+2, Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl. 9 m; CA 19 (toque 12, surpresa 17); Atq corpo a corpo: +17 (1d4+3, mordida e dominação), +16/+16 (1d4+3 / 19-20, garras); AE Dominação, drenar sangue; QE visão no escuro 18 m; Tend. CM; TR Fort +8, Ref +10, Vont +9; For 16, Des 14, Con 13, Int 16, Sab 12, Car 20.

Perícias e Talentos: Blefar +17, Escalar +12, Diplomacia +9, Disfarçar +11, Esconder-se +18, Intimidar +17, Saltar +12, Ouvir +9, Furtividade +9, Observar +9; Pronidão, Trespasar, Reflexos de Combate, Esquiva, Sucesso Decisivo Aprimorado (garras), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Ataque Múltiplo, Ataque Poderoso, Corrida, Foco em Arma (garras), Especialização em Arma (garras).

Idiomas: Wardin*, darkonês, falkovniano, morden-tiano.

Observe que “Wardin” é a língua do mundo natal de Ludzig (veja abaixo).

Itens Pessoais: *Armadura de couro de sombra* +1, 1.440 PO.

Mestre da população de vampyros de Lekar, Vladimir Ludzig parece um humano normal, embora suas orelhas ligeiramente pontudas sugiram um toque de sangue élfico em seu passado. Com cabelos escuros bem curtos, olhos escuros sem fundo e um corpo musculoso e perfeitamente formado, Ludzig exala grande magnetismo pessoal, tornando-o um dos indivíduos mais atraentes da cidade – senão de toda a Falkóvnia. Ele se veste severamente com roupas feitas de couro preto flexível, adornando suas roupas com correntes de prata ou platina. Ele usa uma faixa carmesim como cinto e não carrega armas, precisando apenas de seu armamento natural para seus objetivos sombrios. Ludzig fala falkovniano, embora não seja sua língua de nascimento. Sua introspecção intrínseca se revela em seu tom de voz superior.



Antecedentes

Embora agora afirme ser nativo da Falkóvnia, Vladimir Ludzig veio originalmente da terra de Vladantilan, um país fora dos Reinos do Pavor – um país no qual os vampyros governavam os humanos como escravos e gado. Nesse reino, Ludzig ocupava a posição de senhor da guerra, mantendo uma coleção bem abastecida de bens móveis humanos para servir a si mesmo e a seus seguidores como comida e brinquedos.

Embora seu tratamento com seus escravos humanos fosse um pouco mais “desumano” do que o dos outros vampyros em seu reino, ninguém comentou sobre seus excessos – até que seus escravos se revoltaram uma noite, cansados de sua sorte e determinados a tomar uma posição contra sua condenação. Ludzig sufocou a rebelião com pouco esforço, capturando seus líderes. Ao questionar seus prisioneiros, ele fez uma descoberta surpreendente. Os planejadores da revolta não vieram de seu mundo, mas, em vez disso, vieram inteiramente de outro reino. Ao contrário da maioria dos humanos em seu mundo, eles não eram intimidados por seus mestres vampyros e exibiam tendências mais agressivas do que os humanos nativos do mundo de Ludzig.



Ao torturar os líderes, Ludzig soube da existência de outros mundos, terras onde sua espécie era desconhecida. O ambicioso vampyro via esses mundos como reinos de oportunidades, frutas maduras para serem colhidas, se ao menos ele pudesse alcançá-las.

Ele ordenou que seus seguidores mais confiáveis e conhecedores pesquisassem maneiras de viajar para outros mundos. Finalmente, depois de muitos anos de estudo, alguns desses estudiosos acreditaram ter descoberto uma maneira de abrir um portal para outra dimensão. Enquanto Ludzig observava, os pesquisadores inseriram símbolos místicos em um padrão no chão de seu laboratório, acenderam velas mágicas e proferiram longos encantamentos. Como esperado, um portal brilhou na existência no ar acima dos símbolos. Dentro do portal, Ludzig vislumbrou uma grande cidade habitada apenas por humanos. Seu desejo de poder sobre esses mortais indefesos quase o venceu. Quando ele estava prestes a atravessar o portal, a magia saiu errado. O portal assumiu a aparência de uma gigantesca mandíbula que engoliu Ludzig e seus companheiros. Ludzig sentiu que estava caindo em uma nuvem infinita de névoa e brumas; a energia percorreu seu corpo e ele caiu na inconsciência.

Quando ele acordou, ele descobriu que havia alcançado sua grande cidade. Seus companheiros, no entanto, não sobreviveram à jornada e jaziam mortos ao seu lado. Ludzig se desfez de seus restos mortais e decidiu descobrir o máximo que pudesse o mais rápido possível sobre a terra que agora era sua prisão.

Ele descobriu que a cidade de sua visão se chamava Lekar e que era a cidade capital da terra da Falkóvnia. Além disso, ele descobriu que não era o único vampyro no reino ou mesmo em Lekar. Outros de sua espécie existiam, embora em pequeno número, e eles precisavam se esconder dos humanos, que eram a raça dominante. Durante o próximo ano, Ludzig localizou os vampyros residentes em Lekar e transformou-os em uma sociedade secreta e formidável. Com um grupo de apoio como base, o “Mestre Vampyro de Lekar” pretende aumentar seu poder no reino.

Esboço Atual

Ludzig está ciente de que sua jornada para a Falkóvnia de seu mundo natal foi uma viagem só de ida e que ele deve passar o resto de sua existência neste novo mundo. Embora ele ainda não compreenda a verdadeira natureza dos Reinos do Pavor, ele mantém seu senso de superioridade, acreditando que ele faz parte de uma espécie ancestral de predadores destinados desde suas origens a se alimentar de humanos. Sua missão, ele acredita, é livrar os vampyros da Falkóvnia de seu status de perseguidores furtivos e secretos da noite. Ele convenceu

aqueles que o seguem de que os restaurará ao seu lugar de direito como mestres da humanidade.

Embora esses esquemas sejam grandiosos, Ludzig conseguiu fazer alguns progressos. Desde que ele chegou à Falkóvnia, há mais de 10 anos, a população de vampyros em Lekar triplicou. Ele precisava aprender como administrar o aumento no número de assassinatos necessários para sustentar uma população tão grande, de modo que seus vampyros não despertassem a preocupação dos oficiais de Lekar ou do governante de Falkóvnia, Vlad Drakov.

Uma solução envolve a instituição de “casas de alimentação” (ver Relatório Quatro: Falkóvnia). Nestes refúgios subterrâneos, humanos cativos são preservados para doar seu sangue enquanto os vampyros se alimentam deles diariamente, mas nunca drenam seu sangue inteiramente. Essas casas também servem como locais para festas selvagens nas quais todas as formas de desejo perverso são satisfeitas. Ao convidar humanos selecionados para esses casos e atraí-los para o rebanho, Ludzig garante que as atividades dos vampyros permaneçam ignoradas pelas autoridades da cidade. Um de seus aliados mais poderosos é Vlad Drakov II, um dos muitos filhos do lorde negro da Falkóvnia, que gosta da depravação sensual das festas em casa.

Com seu sucesso em Lekar, Ludzig agora busca expandir a influência de seu clã vampyro para as cidades de Stangengrad e Silbervas em um futuro não muito distante. Ajudando-o em seus planos está a vampyra Nira, que frequentemente se apresenta como uma guerreira-sacerdotisa de uma divindade não especificada.

Combate

Na batalha, Ludzig cede a uma sede de sangue primitiva, entrando em combate com uma exuberância e ferocidade que se assemelha a um animal selvagem se preparando para matar. Ele gosta de usar suas garras para esquartejar seus oponentes, deixando-os morrer em agonia enquanto ele se banqueteia com seu sangue. Infelizmente, a necessidade de manter a discrição torna difícil a prática desse tipo de esporte.

Ataques Especiais:

Dominação (Sob): Criaturas mordidas por Ludzig devem ter sucesso em um teste de Fortitude (CD 20) ou sofrer os efeitos de sua saliva venenosa. Aqueles que falham em seu teste de resistência ficam sob os efeitos de uma magia dominar pessoa, conjurada por um feiticeiro de 10º nível. Criaturas com imunidade a veneno não são afetadas por esta habilidade.

Drenar de Sangue (Ext): Ao fazer um teste de agarrar bem-sucedido, Ludzig pode sugar o sangue de uma vítima viva com suas presas, drenando sangue e causando





1d4 pontos de dano temporário de Constituição a cada rodada que ele mantiver sob controle. Se a constituição da vítima cair para zero, ela morre; caso contrário, a Constituição perdida é recuperada normalmente.

Covil

Ludzig mantém uma casa nas favelas de Lekar. O vampyro, na verdade, é dono de grande parte deste setor da cidade. Ele também tem quartos na maioria das casas de alimentação que ficam sob as favelas da cidade. Ele se move de um lugar para outro como medida de segurança e para garantir que sabe o que está acontecendo em sua esfera de poder.

Víctor Mordenheim

Humano Esp15: ND 14; Humanoide (Médio) (1,82 m de altura); DV15d6-15; 54 PV; Inic. +3 (Des); Desl. 9 m; CA 13 (toque 13, surpresa 10); Atq corpo a corpo: +12/+7/+2 (1d6 / 18-20, rapieira obra-prima) ou à distância: +15/+10/+5 (1d10 / x3, pistola obra-prima); QE regeneração 5, vínculo telepático, alma imortal; Tend. LM; TR Fort +4, Ref +8, Vont +10; For 10, Des 17, Con 9, Int 20, Sab 8, Car 12.

Perícias e Talentos: Alquimia +18, Blear +9, Ofício (relojaria) +18, Diplomacia +5, Adestrar Animais +14, Curar +19, Esconder-se +7, Conhecimento (engenharia) +25, Conhecimento (local) +17, Conhecimento (natureza) +22, Conhecimento (engenharia científica) +25, Furtividade +7, Abrir Fechaduras +7, Cavalgar +4, Procurar +18, Sentir Motivação +12; Usar Arma Exótica (armas de fogo), Vontade de Ferro, Usar Arma Comum (rapieira), Foco em Perícia (Curar), Foco em Perícia (Conhecimento [engenharia]), Foco em Perícia (Conhecimento [natureza]), Foco em Perícia (Conhecimento [engenharia científica]).

Idiomas: Lamordiano*, balok, darkones, falkovnia-no, mordentiano, vaasi.

Itens Pessoais: Rapieira obra-prima, pistola obra-prima, kit de curandeiro, laboratório.

O Dr. Victor Mordenheim aparece como um homem na casa dos 30 anos, mas não envelheceu um dia nas décadas desde que a Lamórdia foi atraída para Ravenloft. Ele é alto, com uma estrutura magra, mas não atlética. Seus traços marcantes e pronunciados sugerem sua origem aristocrática. Embora seu rosto ainda pareça jovem, a tensão de sua intensa obsessão pelo trabalho tornou prematuramente grisalho seu cabelo castanho. Um estilo de vida recluso e uma dieta pobre deram-lhe uma tez pálida e anêmica. Seus olhos estão cansados e enlameados, e ele raramente pisca.

Victor é atormentado por tensão. Os tendões das costas das mãos estão sempre tensos e elevados, e a pele fina e seca dos nós dos dedos é tão branca quanto o osso que esconde. Seus lábios nunca relaxam em um sorriso e ele desenvolveu um tique facial. Embora ele sempre pareça nervoso, quando provocado, sua agitação nunca se transforma em uma verdadeira explosão de raiva. Em vez disso, ele treme silenciosamente por um momento, e então sua compostura retorna.

Victor pegou um punhado de pequenas deformidades em sua infância. Ele tem uma cicatriz característica na testa, adquirida quando ele caiu de uma árvore aos cinco anos de idade. Aos 10 anos, ele tentou realizar um experimento médico simples no cachorro da família. A tigela de vinho com que alimentou o cão falhou em drogá-lo adequadamente e o cão retaliou na primeira incisão, quase arrancando o lóbulo da orelha esquerda de Victor. O pai de Victor se recusou a ter o lóbulo recolocado na vã esperança de que isso ensinasse uma lição ao jovem cirurgião, e continua faltando. Aos 23 anos, Victor cortou acidentalmente a ponta de seu dedo anular esquerdo com uma serra cirúrgica; ele ainda se repreende por este deslize descuidado hoje.

Mordenheim usa roupas austeras, populares na moda lamordiana. Em seu laboratório, ele veste uma bata cirúrgica para proteger suas roupas de sangue e outros fluidos. A única joia que ele usa é um anel de ouro com o brasão de sua família e um relógio de bolso e uma corrente de ouro dados a ele por sua esposa.

Antecedentes

Victor Mordenheim é um talentoso cientista e cirurgião. Desde cedo, após o falecimento de sua mãe, ele se tornou obcecado pela busca de conhecimento e desenvolveu uma animosidade duradoura em relação à morte. Enquanto outros meninos jogavam jogos simples e mais tarde brincavam de amor, Mordenheim estudou as ciências naturais e arcanas. No entanto, ele logo desdenhou a magia, considerando-a um “desvio da Verdade”.

Pouco depois de se formar na faculdade de medicina aos 21 anos, Victor surpreendeu sua família e um punhado de amigos ao se casar com Elise von Brandthofen, filha de seu professor de química biológica. Se não fosse pela própria persistência e admiração de Elise por Victor, ele nunca a teria conhecido, muito menos se casado com ela. Ela era uma jovem incomum e inteligente que compartilhava do interesse de Victor por química, embora não pudesse igualar sua paixão. O pai de Victor morreu pouco antes da formatura de seu filho. Depois de liquidar a propriedade de seu pai, Victor possuía a riqueza para perseguir qualquer um de seus interesses.



Infelizmente, Mordenheim e sua esposa Elise logo descobriram que ela era estéril e não podia ter filhos. Determinado a enganar a mão que o destino lhes deu, Mordenheim lançou sua pesquisa sobre a ressurreição – ou mais apropriadamente a criação – da vida humana. Ele acabou ficando tão obcecado com seus experimentos que mandou Elise embora para morar com sua família até que seu trabalho terminasse. Após treze anos de pesquisa, Mordenheim atingiu seu objetivo, criando um monstro de carne humana. Mordenheim descobriu virtualmente todas as peças do quebra-cabeça que perseguiu, modelando sua reação em cadeia da vida celular nos tumores que uma vez observou no cadáver de um urso. No entanto, a centelha real, a verdadeira maravilha da vida, não foi de sua própria realização. Ele estava se envolvendo com o trabalho dos deuses, então os deuses distantes de seu mundo também se envolveram em seu trabalho.

Mordenheim não adorava nem acreditava em qualquer poder superior à humanidade. Ele era um ateu erudito com uma visão de mundo estritamente empírica. Se ele reverenciava alguma coisa, era o conhecimento – particularmente o seu próprio. Em outras ocasiões, os deuses podem ter tolerado tal blasfêmia ou até mesmo o protegido de sua própria ignorância e arrogância. Mordenheim, no entanto, havia se tornado uma ferida inflamada em suas sensibilidades. Seu desejo de criar vida se tornou tão feroz, tão forte sua negação de sua existência e tão frustrantemente perto do sucesso que os deuses decidiram realizar seu desejo. Eles imbuíram sua criação de retalhos sujos com uma alma distorcida e perturbada, repleta de más intenções. Então, os deuses lavaram as mãos sobre o destino de Mordenheim, deixando ele e sua zombaria sombria da criação por conta própria.

À medida que os deuses se afastavam, no entanto, outras forças ficaram interessadas. Na noite em que o monstro respirou pela primeira vez, as Brumas se estabeleceram ao redor do Schloss Mordenheim em uma espécie de vigília da morte, observando o progresso de Mordenheim e sua criação. Mordenheim convocou Elise para casa para compartilhar seu “triunfo”. Quando os Poderes Sombrios ficaram satisfeitos que Mordenheim havia renunciado a toda esperança de redenção, as Brumas atraíram Schloss Mordenheim e todos os seus habitantes para o novo domínio da Lamórdia. Victor nunca percebeu a mudança de cenário.

Victor adorou sua criação, considerando “Adão” como o filho que ele e Elise nunca poderiam ter, mas Elise sentiu repulsa. Adam fez pouco para melhorar a situação, demonstrando uma afeição perturbadora por ela. Dois anos depois, em uma tentativa de apaziguar Elise e fornecer a Adam um “companheiro de brincadeiras”,

Mordenheim adotou uma linda criança abandonada de sete anos que havia encontrado nas ruas de Ludendorf. Victor chamou a rejeitada de Eva. As insinuações de Adam pareceram ficar com ciúmes da atenção que Elise deu à garota. À medida que o antagonismo de Adam se aprofundava, Elise ameaçou levar Eva e deixar Victor para sempre se ele não parasse de usar a garota em suas tentativas distorcidas de encorajar o “desenvolvimento social” de Adam. Um homem mais sábio poderia ter dado ouvidos a sua esposa, mas a educação de Adam continuou inabalável.

Uma noite logo depois disso, o mundo de Victor desabou. Ele acordou com o som de gritos e correu para o quarto de Eva. A garota havia desaparecido, para nunca mais ser encontrada. Victor encontrou o corpo esmagado e mutilado de sua esposa amontoado ao lado da cama. O monstruoso Adam pairava sobre ela, segurando um pedaço ensanguentado da camisola de Eva. Com um rugido furioso, Adam saltou da varanda alta e desapareceu na noite.

Mordenheim descobriu que Elise ainda estava agarrada à vida. Ela certamente morreria dentro de uma hora, a menos que medidas drásticas fossem tomadas. Mordenheim agora enfrentava um novo desafio: não criar a centelha da vida, mas preservá-la. Ele empregou as mesmas máquinas que usou para criar Adam para sustentar Elise e começou a pesquisar novos métodos para restaurá-la à saúde.

Esboço Atual

Os lamordianos espiam o recluso Doutor Mordenheim. Ele é regularmente creditado com poderes que não possui e crimes que não comete. Victor rouba cemitérios e assombra os hospícios locais em busca de cadáveres femininos frescos. Ele pode até ter planejado uma ou duas mortes leves, usando toxinas que não causam dor e não deixam rastros. Mesmo assim, ele não rapta espécimes que ainda estão quentes – tal é o trabalho de sua estranha criação, Adam. Os lamordianos parecem estranhamente inconscientes de que Mordenheim deve ter mais de um século agora.

As horas de vigília de Mordenheim ainda são dedicadas à ciência e à restauração de sua esposa. O pouco que resta de Elise respira no laboratório de Mordenheim. Nos poucos momentos em que Elise recuperou a consciência e a lucidez nas décadas desde o ataque de Adam, ela clamou por Eva e implorou a Victor que a libertasse de seu tormento. Seu coração continua batendo, mas contra sua vontade. Ela vive exclusivamente por meio da intervenção das engenhocas de Victor. Os Poderes Sombrios também garantiram silenciosamente a existência de Elise para prolongar o sofrimento de Mordenheim. A



cada ano que passa, cada vez mais, Victor deve substituir órgãos comprometidos da esposa, por suas máquinas.

Impelido pelo remorso, por algum pedaço de amor, e pelo que deve ser uma verdadeira loucura, Victor continua a buscar restaurar sua esposa criando um novo corpo para ela que superará a perfeição. Ele experimentou muitos métodos diferentes para restaurar Elise, desde a transferência de seu cérebro para um corpo vivo até a regeneração de tecidos e a construção de um corpo de golem de carne de beleza incomparável. Todas as tentativas falharam. Embora ele nunca tenha criado outra vida no nível de Adam, seus experimentos desencadearam uma sucessão de novos horrores no mundo.

Exceto a intervenção dos deuses que o rejeitaram, Victor nunca poderá restaurar Elise. Talvez alguma parte dele saiba disso. Em sua busca sem fim por um substituto perfeito, Victor pode negar a verdade: o trabalho de sua vida é um fracasso. Elise se foi para sempre, e ele é tão culpado disso quanto a monstruosidade que a mutilou.

Combate

Mordenheim é um combatente sem talento e é improvável que comece uma luta. O treinamento aristocrático com uma rapieira e uma pistola é a extensão de sua habilidade marcial. Ele é um homem destemido, no entanto, e dificilmente ficará perturbado até mesmo por demonstrações espetaculares de poder. Ele enfrenta qualquer ameaça de violência com um desdém cínico, repreendendo seus oponentes por seus modos brutos ou calmamente tentando barganhar por sua vida. A confiança de Victor vem de sua ligação com Adam: ele não pode morrer até que Adam morra com ele. Porém, Victor ainda sente a dor de todos os ferimentos que sofre, e tenta evitar se machucar.

Qualidades Especiais:

Regeneração (Ext): Ácido e fogo causam dano normal a Mordenheim.

Vínculo Telepático (Ext): Mordenheim experimenta qualquer dor física que Adam sentir. Embora o próprio Adam, como constructo, não se incomode nem com a dor mais terrível, Mordenheim não tem tanta sorte. O médico sofre uma penalidade de -2 em todos os ataques, testes de resistência e testes por 1d4 rodadas após qualquer rodada em que Adam receba dano massivo ou se Adam estiver indefeso e sujeito a tortura.

Alma Imortal (Sob): Enquanto Adam ainda viver, Victor continuará a se regenerar mesmo se “morto”. Se o corpo de Victor for totalmente destruído, sua alma será instantaneamente transferida para o cadáver humano masculino mais recentemente falecido na Lamórdia, independentemente da distância. O cadáver é imedia-



tamente restaurado à vida, e seus valores de habilidade mudam para se igualar aos de Mordenheim, que mantém todas as suas habilidades, talentos e perícias. Ao longo de 2d6 dias, o novo corpo de Victor lentamente se transforma para combinar com sua aparência original. A habilidade imortal da alma de Victor deixa de funcionar se Adam for “destruído” primeiro; este evento representa a única maneira de realmente matar Mordenheim.

Covil

Mordenheim mora em sua propriedade privada isolada, Schloss Mordenheim. O nobre solar foi totalmente convertido para fins de experimentação científica. Schloss Mordenheim não é protegido ou guardado de nenhuma maneira significativa; o medo mantém os moradores longe. A Ilha da Agonia é totalmente visível a oeste. Muitos quartos contêm máquinas avançadas que Victor criou, incluindo sistemas de suporte a vida e até um grande gerador elétrico, embora todas essas máquinas sirvam mais para a pesquisa de Mordenheim do que para o seu conforto.

A mansão não é grande, e os únicos companheiros de Mordenheim são os restos mortais de sua esposa, seu leal servo Horg (caliban Plb2 / Lad3, LM) e o raro aluno



que ele consegue obter. Ocasionalmente, o Schloss Mordenheim pode abrigar alguma nova abominação, “protótipos” criados por Mordenheim por meio de processos que ele desenvolveu para uso no Elise. Sua maldição garante que essas criaturas raramente permaneçam na mansão por mais do que algumas semanas, seja fugindo para o deserto lamordiano ou sendo destruídas pelo próprio Mordenheim como fracassado. Caso invasores adentrem a propriedade, Mordenheim sempre tem pelo menos uma criação em andamento (ND 5+, aberração, besta, constructo, limo, planta ou insetos) que ele pode liberar com o mínimo de esforço. Schloss Mordenheim é um sorvedouro do mal de grau 2, embora os experimentos de Mordenheim em Elise e em outros alvos possam temporariamente elevá-lo para o grau 3.

Monstro de Mordenheim (Hdam), Lorde Negro da Lamórdia

Golem de Carne Assombrado Gue4: ND 11; Constructo (Grande) (2,42 m de altura); DV 14d10; 94 PV; Inic. +3 (Des); Desl. 9 m (pode correr); CA 26 (toque 12, surpresa 23); Atq corpo a corpo: +16/+16 (2d8+7, pancadas); AE fúria, agarrar aprimorado, constrição 2d8+7; QE Constructo, imunidade à magia, redução de dano 15/+1, ligação telepática, regeneração 5, alma imortal; Tend. CM; TR Fort +4, Ref +7, Vont +5; For 24, Des 17, Con -, Int 16, Sab 12, Car 15.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +4, Blefar +3, Escalar +11, Esconder-se +5, Intimidar +3, Saltar +11, Ouvir +4, Furtividade +7, Sentir Motivação +2, Observar +4, Natação +10, Acrobacias +5, Conhecimento (Natureza) +3; Esquiva, Mobilidade, Rastrear. GR 8.

Idiomas: Lamordiano*, darkonês, falkovniano, mordentiano.

Mordenheim e os Limites da Ciência Louca

Victor Mordenheim é sem dúvida o mais brilhante cientista natural dos Domínios do Medo. Embora a Lamórdia seja um domínio NC 9, as próprias realizações de Mordenheim estão séculos à frente até mesmo desta época avançada. O Mestre deve decidir, entretanto, quão longe as ações de Mordenheim podem chegar antes que quebrem os limites de credibilidade e possibilidade. Mordenheim desenvolveu independentemente muitas teorias e processos científicos completamente modernos, embora ele enquadre suas descobertas em termos estranhos e arcaicos. Ele está familiarizado com a teoria celular, a teoria atômica e a teoria das doenças dos germes. Ele está começando a deduzir os princípios da genética e da seleção natural. Sua pesquisa em bioeletricidade levou a vários avanços práticos, como energia elétrica e iluminação, óptica avançada e química sintética. Em última análise, no entanto, a maldição de Mordenheim o torna incapaz de aplicar esses princípios a qualquer coisa, exceto seus próprios esquemas dementes, e seus colegas nunca aceitarão ou apreciarão suas realizações, não importa o quão brilhante sejam.

Usando o maquinário de seu laboratório, Mordenheim pode criar qualquer número de efeitos horríveis, incluindo a criação de golens de carne assombrados e outros fragmentados. Ele também pode reproduzir magias como clone, enfraquecer o intelecto e reanimação como efeitos extraordinários, exigindo um teste de Cura bem-sucedido (CD 20+nível de magia) e uma semana de trabalho por nível de magia. O assistente de Victor, Horg, é, na verdade, um clone de terceira geração. Ao contrário dos clones arcanos, as criações de Victor não ganham nenhuma das memórias do original. Para alcançar esse recurso, Victor deve transplantar o cérebro do indivíduo original, uma operação que requer um dia e um teste de Cura bem-sucedido (CD 25). Se Victor falhar neste teste, o alvo perde permanentemente 1 ponto de Inteligência, Sabedoria e Carisma para cada ponto em que Victor falhe. Se qualquer valor de habilidade for reduzido a 0, o alvo morre.



À distância, a criação de Mordenheim aparenta ser um homem imponente e de constituição poderosa, seu corpo finamente musculoso, seus membros bem proporcionados. O cabelo negro de Adam cresce longo e selvagem, caindo até a metade de suas costas. No entanto, após um exame mais detalhado, descobre-se que Adam é uma colcha de retalhos de partes de corpos remendados de diferentes cadáveres humanos. Um quebra-cabeça de cicatrizes geradas por raiva em todo seu físico. Embora cada pedaço do corpo de Adão seja perfeito, como um todo, eles se tornam grotescos.

A pele de Adam é pálida, cinza e fina demais para esconder o movimento dos músculos e artérias abaixo. Sua pele fica azulada e enrugada nas bordas dos olhos e da boca. Lábios pretos finos e retos emolduram seus dentes perfeitos de um branco perolado. Seus olhos azuis aquosos brilham com inteligência inesperada, mas parecem frouxamente ancorados nas órbitas, as pálpebras mal conseguem cobri-los.

Antecedentes

O Dr. Victor Mordenheim criou Adam a partir de partes do corpo de muitos homens mortos e deu-lhe vida. Grande parte da história de Adam é contada sob a formação de Mordenheim, mas, talvez sem surpresa, Adam e seu criador raramente concordam sobre os detalhes exatos de sua história compartilhada.

Adam insiste que ele veio ao mundo como um inocente e que seu amor por Elise era puro, apesar de sua repulsa. Se ele é cruel, então foi Mordenheim que o fez assim. A noite fatídica em que Adam se tornou o Lorde Negro da Lamórdia constitui seu maior ponto de discórdia. Adam afirma que a garota Eva passou a aceitá-lo, não o vendo mais como uma aberração cheia de cicatrizes. Adam optou por deixar o Schloss Mordenheim e decidiu que seria um guardião melhor para os rejeitados do que os briguentos Mordenheims.

Ele se esgueirou até o quarto de Eva para contar a ela seus planos e pedir que ela pegasse suas coisas, mas sem querer a assustou ao se aproximar dela quando ela acordou. Adam colocou a mão sobre sua boca para impedi-la de gritar – e foi assim que Elise os encontrou quando explodiu um momento depois, empunhando uma lança ornamental. Adam tentou se explicar, mas Elise o atacou. Quando Adam se afastou, Eva fugiu a toda velocidade para a varanda, onde perdeu o equilíbrio e tombou pela beirada. Horrorizado, Adam se lançou em seu auxílio. Felizmente, ele descobriu que a garota estava pendurada fora de vista, a camisola presa na grade quebrada da varanda. Adam se abaixou para resgatar Eva, agarrando-a por um pulso. No momento em que Adam ia puxar a garota para um lugar seguro, Elise o esfaqueou



novamente com a lança. Assustado com a dor, o aperto de Adam afrouxou. O braço de Eva escorregou. Tudo o que Adam recuperou foi a camisola rasgada da garota. Adam explodiu em uma raiva louca, atacando Elise com toda a sua fúria, e foi assim que Mordenheim o encontrou. Adam saltou da varanda não para escapar da ira de Mordenheim, mas para seguir Eva até a morte. Quando ele acordou na manhã seguinte, tendo chegado à costa, Adam sabia que destruir a si mesmo estava além de seu poder.

A história de Adam provavelmente o apresenta como mais inocente e nobre do que realmente é, assim como Mordenheim o descreve como o monstro furioso que ele não é. Independentemente da verdade, Adam se tornou o Lorde das Trevas da Lamórdia por mutilar Elise.

Esboço Atual

Adam é o ser mais poderoso em seu domínio. Os lamordianos o conhecem como um vago monstro da lenda, e muitos acreditam que ele nada mais é do que um bicho-papão em uma história contada para assustar crianças travessas. Ele não tem contato com o Barão von Aubrecker.



Adam mora nas periferias da Lamórdia, vivendo como um recluso. Os ventos frios e fortes não lhe causam desconforto e ele tem pouca necessidade de comida ou água. Adam pode viver tão livre e descontroladamente quanto qualquer animal, mas ele não quer ser uma besta. Ele quer ser tratado como um homem, não como um monstro. Sua fome de aceitação é mais profunda do que ele está disposto a admitir, mas é sua maldição nunca encontrá-la. Adam está amargurado e frustrado com sua sorte na vida, e às vezes suas emoções transbordam em atos de violência e crueldade. Seu temperamento é irregular e tênue; uma palavra ou ação falsa pode enviá-lo a uma terrível confusão. Aqueles que tratam Adam com polidez e dignidade, no entanto, podem encontrá-lo retribuindo o favor, pelo menos até que sua fúria seja novamente alimentada.

Adam despreza Victor Mordenheim acima de tudo, especialmente porque tantos aspectos da Lamórdia lembram Adam de seu criador. Adam passa a maior parte de sua existência solitária conspirando para tornar seu criador miserável. Ele frequentemente sabotagem o trabalho de Mordenheim quando teme que o médico esteja muito perto de restaurar Elise. No entanto, Adam não consegue acabar com a vida de Elise, apesar de saber a tortura que sua existência deve ser. Da mesma forma, Adam não pode prejudicar seu criador fisicamente, já que os poderes das trevas os uniram em corpo e espírito. Adam sente a dor física de Victor, e o médico, por sua vez, compartilha da angústia eterna de seu monstro.

Combate

Quando em batalha, Adam rapidamente dissipa qualquer noção que seus oponentes possam ter de golens de carne como autômatos lentos e pesados. Ele é rápido, ágil e um mestre em usar o terreno acidentado da Lamórdia a seu favor. Adam prefere táticas de guerrilha em vez de ataques frontais, matando seus inimigos um por um. Se uma batalha se voltar contra Adam, ele

se retirará para planejar um novo ataque. O tempo não tem sentido para um constructo imortal, e ele sempre pode atacar novamente outro dia.

Se atacado com magia, Adam pode fingir que foi afetado por magias ineficazes para acalmar seus oponentes com uma falsa sensação de segurança — então ataca quando baixam sua defesa.

Ataques Especiais:

Fúria (Ext): Como a maioria dos golens de carne, Adam tem uma chance de entrar em fúria, embora a agitação termine naturalmente após 2d6 rodadas. Victor Mordenheim não pode tentar acalmar ou controlar Adam quando ele está furioso.

Constricção (Ext): Adam causa 2d8+7 pontos de dano com um teste de agarrar bem-sucedido contra criaturas de tamanho médio ou menores.

Qualidades Especiais:

Imunidade à magia (Ext): Ao contrário da maioria dos golens de carne, Adam não é retardado pelos efeitos do frio. Em vez disso, ele é imune a danos causados pelo frio. Além disso, todas as magias que atingem Adam com sucesso (exceto aquelas com efeitos de ácido, fogo ou eletricidade) o curam em 1 ponto de dano por nível de magia.

Regeneração (Ext): Ácido e fogo causam dano normal a Adam. Além disso, consulte “Regeneração entre os que não vivem” abaixo.

Ligação Telepática (Ext): Adam não pode sentir cada pensamento de Mordenheim como a maioria dos golens de carne pode com seus criadores. Ele pode, entretanto, sentir as emoções dominantes de Mordenheim, dando a ele um bônus de circunstância de +4 para testes de Blefar, Intimidação e Sentir Motivação contra o médico. Victor ignora o Grau de Rejeição de Adam. Além disso, Adam experimenta qualquer dor física que Mordenheim sente, embora essas sensações não o impeçam de forma alguma.

Regeneração Entre os Que Não Vivem

Algumas criaturas em Ravenloft, como Adam ou o vampiro nosferatu (Nativos das Trevas), não estão sujeitas a danos de contusão devido ao seu metabolismo não natural, mas também possuem a qualidade especial de regeneração, que converte a maioria dos ataques em dano por contusão. Isso pode parecer paradoxal à primeira vista: essas criaturas estão sujeitas a danos? Felizmente, esse paradoxo é facilmente resolvido. Essas criaturas ignoram todos os ataques que causam dano por contusão, mas ainda estão sujeitas ao dano por contusão que foi “rebaixado” de ataques que, de outra forma, teriam infligido dano de pontos de vida.

Em suma, se um herói tentar deixar Adam inconsciente por meios não letais, Adam sempre dará de ombros. Se aquele herói tentar matar Adam, no entanto, seus ataques podem deixá-lo temporariamente sem sentido.





Alma Imortal (Sob): Enquanto Victor Mordenheim viver, Adam continua a se regenerar, mesmo que “destruído”. Se o corpo de Adam for totalmente destruído, seu espírito é instantaneamente transferido para uma de suas criações de golem de carne, extinguindo o espírito desse golem. Os valores de habilidade do golem mudam para coincidir com os de Adam, que retém todas as suas habilidades, talentos e perícias. Ao longo de 2d6 dias, o novo corpo de Adam lentamente se transforma para combinar com sua aparência original. A habilidade imortal da alma de Adam deixa de funcionar se Victor for “morto” primeiro; esta é a única maneira de verdadeiramente matar Adam.

Covil

Adam chama a Ilha da Agonia de seu lar, se confortando na solidão desolada que ela oferece. Seu covil é uma rede de cavernas naturais no lado marítimo da ilha. Essas cavernas podem ser acessadas apenas nadando 140 metros em um rio subterrâneo gelado (Natação CD 20) ou descendo uma chaminé natural de 60 metros

(Escarlar CD 20). As cavernas contêm poucos confortos, apenas a pequena coleção de livros e lembranças de Elise de Adam. Adam pode passar semanas meditando na ilha, mas normalmente faz viagens frequentes à terra principal para atormentar Mordenheim ou satisfazer sua curiosidade sobre uma pessoa ou lugar. As cavernas são normalmente um Sorvedouro do Mal de grau 1, embora possam subir para o grau 2 quando Adam está presente e mergulhado na melancolia.

fechando as fronteiras

Quando Adam deseja selar seu domínio, uma nevasca assola as fronteiras da Lamórdia, independentemente da estação. A nevasca faz com que todas as criaturas de todos os tamanhos sejam arrastadas (sem teste de resistência), rolando ou arrastando-as de volta para Lamórdia (consulte “Perigos do clima” no *Livro do Mestre*). As criaturas que conseguem de alguma forma resistir aos ventos e marchar na nevasca desaparecem para sempre, devoradas pela neve, granizo e frio profano.

Markóvia

Propriedade Markovo

Monastério

Estado Inimigável

Domínia

Dementlieu

Blausteim

Castelo Barbazul

Propriedade Lúcio

10.ª Torre

das Magoas

Castelo Oriental

Mordent

Mordentaire

Museu

Sami/Ronges

Verbrek

Castelo Pantaria

Valaéhan

Castelo

Rotvalde

Uingrad

Os Domínios

e Mares do Núcleo

Mapa Político



Ilha da Morte

Lamórdia

Baía de Martira

Necrópoles

Viaki

Darkon

Rivalis

Castelo Hvermus

Corvia

Castelo Maywin

Keening

Stangengrad

Falkóvnia

Morfenzi

Ríshemulot

Castelo Lechberg

Borca

Castelo Vor Zyndul

Verbrek

Castelo Lamentos

Valaéhan

Castelo Inunadora

Os Domínios

e Mares do Núcleo

Mapa Político

Mapkic

Neblus

Karg

fontes de Nevuchar

Sidnar

Delagía

Cachotira de Tempe

Castelo Liara

Castelo Sacrbaaven

Keening

Briggdarow

Cepest

Wakar Kelle

H Greta Sombria

Castelo Ravenloft

Nova Vaasa

Castelo Vailahi

Baróvia

Castelo Cistenóvia

Forlor

Castelo Diretridade

Kartakass

Castelo Ramula

Sithicus

Castelo Skald

Hazlan

Castelo Harmonia

Vale da Lua

Claveria

Liffe

Hermikos

Vechor

Flodok

L'île de la Tempete

Farol

Ilha dos Corvos

H Corvz

O Mar Noturno

Graber

Seebaim

Knammen

Kirchenbetim

Ilha de Garaben

Mberdorf

Castel

Arboira

Mapkic

Neblus

Karg

fontes de Nevuchar

Sidnar

Delagía

Cachotira de Tempe

Castelo Liara

Castelo Sacrbaaven

Keening

Baía de Martira

Necrópoles

Viaki

Darkon

Rivalis

Castelo Hvermus

Corvia

Castelo Maywin

Keening

Stangengrad

Falkóvnia

Morfenzi

Ríshemulot

Castelo Lechberg

Borca

Castelo Vor Zyndul

Verbrek

Castelo Lamentos

Valaéhan

Castelo Inunadora

Os Domínios

e Mares do Núcleo

Mapa Político

Ilha da Morte

Propriedade Markovo

Monastério

Estado Inimigável

Domínia

Dementlieu

Blausteim

Castelo Barbazul

Propriedade Lúcio

10.ª Torre

das Magoas

Castelo Oriental

Mordent

Mordentaire

Museu

Sami/Ronges

Verbrek

Castelo Pantaria

Valaéhan

Castelo

Rotvalde

Uingrad

Os Domínios

e Mares do Núcleo

Mapa Político

Mapkic

Neblus

Karg

fontes de Nevuchar

Sidnar

Delagía

Cachotira de Tempe

Castelo Liara

Castelo Sacrbaaven

Keening

Briggdarow

Cepest

Wakar Kelle

H Greta Sombria

Castelo Ravenloft

Nova Vaasa

Castelo Vailahi

Baróvia

Castelo Cistenóvia

Forlor

Castelo Diretridade

Kartakass

Castelo Ramula

Sithicus

Castelo Skald

Hazlan

Castelo Harmonia

Baía de Martira

Necrópoles

Viaki

Darkon

Rivalis

Castelo Hvermus

Corvia

Castelo Maywin

Keening

Stangengrad

Falkóvnia

Morfenzi

Ríshemulot

Castelo Lechberg

Borca

Castelo Vor Zyndul

Verbrek

Castelo Lamentos

Valaéhan

Castelo Inunadora

Os Domínios

e Mares do Núcleo

Mapa Político

Ilha da Morte

Propriedade Markovo

Monastério

Estado Inimigável

Domínia

Dementlieu

Blausteim

Castelo Barbazul

Propriedade Lúcio

10.ª Torre

das Magoas

Castelo Oriental

Mordent

Mordentaire

Museu

Sami/Ronges

Verbrek

Castelo Pantaria

Valaéhan

Castelo

Rotvalde

Uingrad

Os Domínios

e Mares do Núcleo

Mapa Político

Mapkic

Neblus

Karg

fontes de Nevuchar

Sidnar

Delagía

Cachotira de Tempe

Castelo Liara

Castelo Sacrbaaven

Keening

Briggdarow

Cepest

Wakar Kelle

H Greta Sombria

Castelo Ravenloft

Nova Vaasa

Castelo Vailahi

Baróvia

Castelo Cistenóvia

Forlor

Castelo Diretridade

Kartakass

Castelo Ramula

Sithicus

Castelo Skald

Hazlan

Castelo Harmonia

Baía de Martira

Necrópoles

Viaki

Darkon

Rivalis

Castelo Hvermus

Corvia

Castelo Maywin

Keening

Stangengrad

Falkóvnia

Morfenzi

Ríshemulot

Castelo Lechberg

Borca

Castelo Vor Zyndul

Verbrek

Castelo Lamentos

Valaéhan

Castelo Inunadora

Os Domínios

e Mares do Núcleo

Mapa Político

Ilha da Morte

Propriedade Markovo

Monastério

Estado Inimigável

Domínia

Dementlieu

Blausteim

Castelo Barbazul

Propriedade Lúcio

10.ª Torre

das Magoas

Castelo Oriental

Mordent

Mordentaire

Museu

Sami/Ronges

Verbrek

Castelo Pantaria

Valaéhan

Castelo

Rotvalde

Uingrad

Os Domínios

e Mares do Núcleo

Mapa Político

Mapkic

Neblus

Karg

fontes de Nevuchar

Sidnar

Delagía

Cachotira de Tempe

Castelo Liara

Castelo Sacrbaaven

Keening

GAZETTEER

VOLUME III

Requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons®,
Terceira Edição, publicado pela Wizards of the Coast®

O Cenário de Campanha Ravenloft® uma propriedade Dungeons & Dragons® oficialmente licenciada.

Legados do Terror, Lendas da Terra

Das imponentes florestas da Falkóvnia, agarradas pelo punho de ferro do rei mercenário Vlad Drakov, ao reino eficiente e racionalmente governado da severa Lamórdia, a intriga e o terror dominam. A polícia secreta e os soldados de elite reforçam o governo de seus Lordes Negros com eficiência brutal. No entanto, esses fanáticos são menos temidos do que os horrores mortos-vivos que espreitam as ruas de Negrópolis... e sua ordem cruel é preferida aos planos ambiciosos do enigmático Azalin Rex de Darkon. Nessas terras do norte, mergulhadas em magia e distorcidas pelo desejo louco de conquista, o mal nunca dorme.

O segundo de uma série de livros de referência do cenário de campanha, Ravenloft Gazetteer II examina as regiões mais ao norte do continente central. Nessas páginas, o domínio feudal do rei mago Azalin Rex, a maldita cidade de Negrópolis, a aristocracia republicana de Lamórdia e o tirânico reino militar da Falkóvnia aguardam os corajosos e ousados.



Tradução BR: JamesLoyo

