

SWORD & SORCERY

Ravenloft

GAZETTEER



VOLUME III

Um Suplemento de Campanha de Ravenloft



d20
system



Ravenloft Gazetteer Volume III

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: 1.1
Ravenloft Gazetteer Vol. III

GAZETTEER

VOLUME III

Créditos

Autores:

John W. Mangrum, Stuart Turner, Peter Woodworth e 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:

Kevin McKann, Jason Walker e

Talon Dunning

Designer de Capa e Contracapa:

Ron Thompson

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.

Agradecimentos Especiais

Andria Hayday (design da 1ª edição)

Bruce Nesmith (design da 1ª edição)

Tracy & Lama Hickman (conceito original)



IMPRESSO NO CANADÁ

Ravenloft, D&D, o logotipo de Dungeons & Dragons, o logotipo do Sistema d20 e o logotipo da Wizards of the Coast são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc., uma subsidiária da Hasbro, Inc., e são usadas pela Arthaus sob licença.





GAZETTEER™

VOLUME III

Sumário

Prefácio	3
Relatório Um: Dementlieu	9
Relatório Dois: Mordent	35
Relatório Três: Richemulot	82
Notas Anexas: Apêndice do DM	108



Prefácio

“Quando a primavera chegou novamente, e as lindas flores estavam desabrochando, e os pássaros cantavam suas doces canções; quando o vento soprou suavemente através dos pinheiros e ela se foi, o pôr do sol foi em vão, e toda a natureza parecia estar de luto. Depois disso me ocupei com todo tipo de tarefa, mas sem sucesso. A vida ficou cada vez mais triste, até que finalmente em desespero fiz uma viagem ao exterior. Viajei por toda parte, mas sempre com o mesmo desânimo e melancolia.”

— Alexander Drake, “Os Veículos Curiosos”



Eu tenho dedicado um ano inteiro de labuta ao projeto *Doomsday Gazetteer*. Pelas minhas estimativas, esta pesquisa exigirá mais dois anos para ser concluída. Como tal, este aniversário parece-me uma excelente oportunidade para rever o meu progresso até esta data.

Mais de seis anos atrás, como o patrono dessas obras bem sabe, Azalin Rex quase se destruiu no cataclísmico Réquiem, mergulhando Darkon em uma era desesperada. Passei cinco anos seguindo este desastre engajada em um estudo independente de Necrópoles, a Cidade dos Caídos, descobrindo inúmeras verdades ocultas sobre as origens do Réquiem e a natureza do nosso mundo. Minha pesquisa bem-sucedida deveria ter mais do que provado minha capacidade de obter resultados em face de desafios intermináveis e perigos que arrastaram para baixo muitas pessoas menos capazes do que eu.

Ah, sim, minha pequena estudiosa petulante. Não esqueci sua filha morta — embora não tão morta quanto ela desejava estar.

De fato, quando Azalin forçou seu caminho de volta ao reino mortal no verão de 755 CB e começou a restabelecer o controle sobre seu reino, minha pesquisa deve ter chamado sua atenção. No final daquele inverno seguinte, Azalin me procurou e encomendou meus serviços para um empreendimento épico — um levantamento completo de todas as terras do Núcleo. É claro que muitas dessas informações foram ocultadas de mim na época. Meu obstinado patrono sempre colocou seus próprios interesses mesquinhos acima da conclusão conveniente de meus trabalhos, demonstrando uma profunda e decepcionante falta de confiança em minhas habilidades. Para agravar minha frustração, meu patrono se escondeu no anonimato e usou bandidos estúpidos como intermediários. Mesmo quando meu patrono finalmente reconheceu sua identidade há apenas três meses, ele não se dignou a me confrontar pessoalmente.

Tendo aceitado o desafio de meu patrono, fui despachada sem cerimônia para Baróvia na primavera passada e passei os seis meses seguintes compilando relatórios sobre as terras do sudeste do Núcleo. Presumivelmente, essas primeiras pesquisas serviram para demonstrar minha competência e ganharam a confiança de meu patrono. Quando o outono caiu sobre a terra, meu patrono abruptamente me convocou de volta para casa em Darkon, e eu passei o inverno passado pesquisando os vários reinos do norte do Núcleo: Darkon, Necrópoles, Lamórdia e Falkóvnia.

As neves do inverno já recuaram, e escrevo estas palavras da segurança e conforto de uma pousada aconchegante em Chateaufaux. Meu patrono deve, portanto, ficar satisfeito em saber que passei pelo desafio da Falkóvnia sem chamar a atenção dos inimigos de Azalin ou me expor a danos. Como se eu fosse tão tola! Um novo e preocupante problema chamou minha atenção, no entanto, volto com mais sobre isso em outro momento.

A próxima etapa da minha jornada me levará pelas terras iluminadas do Núcleo ocidental. Passei vários anos da minha adolescência aqui em Dementlieu, e estou ansiosa para me reencontrar com meus velhos lugares depois de uma ausência de mais de vinte anos. Minha mãe morreu ao me dar à luz, e meu pai — um homem frio e distante — suspeitava há muito tempo que sua esposa havia sido infiel. Ele nunca me perdoou pelo meu papel na morte dela. Assim, ele estava mais do que feliz em enviar seu pequeno “ovo de cuco” para academias distantes, e eu estava mais do que feliz em ir. Depois de iniciar minha educação primária em Nartok, concluí meus estudos nos internatos de Dementlieu antes de voltar para casa para frequentar a universidade. Claro, meus dias frívolos de escola estão bem distantes de mim agora.

Já desperdicei palavras suficientes em reminiscências ociosas. Permitam-me acrescentar apenas isto: apesar de minhas recentes esperanças de melhorar as relações entre nós, continuo tão desapontada com a conduta de meu patrono quanto meu pai ficou desapontado com minha existência. Por qualquer medida razoável, minha competência e dedicação já deveriam ter conquistado o respeito do meu patrono até aqui, mas estabelecer um relacionamento amigável provou ser tão irritante quanto matar a hidra de várias cabeças do mito. Assim que um obstáculo é derrubado, outro surge para substituí-lo.

Assim, volto ao foco de minhas novas preocupações. Chamo a atenção do meu patrono para a braçadeira que os cadáveres ambulantes de Azalin me mandaram vestir quando deixei Darkon no meio do inverno passado. Na época, meu patrono me garantiu que o couro preto e o ônix frio agora enrolados em meu pulso esquerdo continham magias protetoras que me manteriam segura enquanto eu passasse pelas terras dos inimigos jurados do meu patrono. Essa afirmação pode ser verdade, mas agora não vem ao caso.

Eu já uso esta braçadeira sem reclamar há três meses e ainda não vi nenhum sinal da proteção mágica que ela supostamente oferece. Tenha certeza de que minha passagem bem-sucedida pela Falkóvnia se deveu inteiramente à minha própria discrição. Depois de deixar a tirania





de Vlad Drakov para trás, senti que era seguro remover a braçadeira por enquanto.

Acho seu pequeno “presente” muito angustiante, querido patrono. Como você deve saber, descobri que não posso remover esta maldita bugiganga, e ela provou ser imune a danos. Minha análise arcana inicialmente revelou apenas uma aura mágica fraca, mas sondagens posteriores mostram que a verdadeira força e natureza desses encantamentos foram deliberadamente ofuscadas.

Meu patrono esquece como eu o conheço bem. Eu sou completamente versada em todos os seus esquemas grandiosos, e posso até lhe conceder seus mistérios mesquinhos. Estou perfeitamente disposta a continuar com este projeto “apenas para satisfazer minha própria curiosidade intelectual, ignorando a contínua recusa de meu patrono em simplesmente me dizer o que ele busca em meu trabalho.

No entanto, estou cansada desses jogos, Azalin. Passei o ano passado convencendo você de que não deveria ser tratada como uma serva mesquinho. Não pretendo passar o próximo ano sendo tratada como um rato de laboratório.

Você não pode compreender o alcance das forças que se acumulam contra você, pequena erudita. Sua derrota encantaria entidades que você nem imagina. Seu aborrecimento é de pouca importância quando a alternativa é sua destruição.

Formato de Relatório



Devido ao tempo total necessário para concluir este projeto, vou prefaciar cada volume do *Doomsday Gazetteers* com um resumo de minhas práticas padrão e formatação. Continuarei a manter a programação regular de viagens que mantive no ano passado, alocando cerca de seis semanas para estudar cada país, levando mais ou menos tempo conforme necessário. Devo, então, retransmitir imediatamente cada relatório para Darkon após sua conclusão. Quando o chamado “tom local” for intrigante, fornecerei trechos diretos de minhas entrevistas com a população nativa. Para maior clareza, apresentarei essas notas nas barras laterais.

Agora que estou mais perto de casa, acredito que posso confiar com segurança nos confiáveis serviços postais da região, poupando meu patrono do incômodo de enviar seus repugnantes bajuladores para pegar meus fôlios. Para evitar confusão, todos os relatórios seguem o seguinte formato padrão.

Paísagem

Nesta seção, apresento uma visão naturalista de cada região, com foco em características marcantes de sua paisagem, flora e fauna. Também tomo nota de importantes vias navegáveis e rotas comerciais e descrevo os estilos arquitetônicos predominantes.

Animais Locais e Horrores Nativos

Essas barras laterais apresentam vida selvagem natural e monstros não naturais que são 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 “Vida Selvagem” (animais comuns e naturais) e “Monstros” (ameaças incomuns e não naturais). Para tornar a preparação de um encontro mais rápida e fácil, as criaturas são listadas em ordem crescente de Níveis de Desafio. Quaisquer criaturas em *itálico* estão sob a influência do senhor das trevas do domínio (veja os efeitos de “Encantamento” no Capítulo Três do **Cenário de Campanha Ravenloft**). Salvo indicação em contrário, todas as criaturas podem ser encontradas no *Livro dos Monstros*. Criaturas marcadas com um asterisco podem ser encontradas em **Nativos das Trevas**. Criaturas marcadas com um número de página estão incluídas nas Notas Anexas.

História

Como esta carta marca a abertura de um novo *Diário do Juízo Final (Doomsday Gazetteers)*, devo mais uma vez abordar as frustrações do estudo histórico. Objetivamente falando, muitas terras em nosso mundo existem há muito pouco tempo. Na verdade, Dementlieu é pouco mais velho do que eu. No entanto, naquelas ocasiões em que as Brumas se separaram, as terras que elas revelaram normalmente pareciam totalmente formadas e povoadas. Os habitantes dessas novas terras têm memórias plenas de vidas bem antes do surgimento de sua casa. Além disso, seus registros históricos muitas vezes remontam a séculos. Em suma, caro patrono, essas pessoas acreditam ser tão reais quanto você ou eu, e na verdade não posso refutar a afirmação.

A sabedoria comum sustenta que essas novas terras foram simplesmente “reveladas” ao mundo, tendo existido o tempo todo enquanto escondidas nas profundezas da Fronteira Nebulosa. No entanto, os oculistas em alguns círculos postulam a existência de outros mundos – as supostas origens dos “forasteiros” com os quais meu patrono certamente está familiarizado. Esses oculistas





teorizam que cada um desses reinos foi possivelmente atraído para nossa Terra das Brumas de um desses chamados mundos estrangeiros.

Uma vez eu zombei dessas teorias malucas, mas agora as aceito, pelo menos em uma base teórica. No entanto, quando alguém investiga a história registrada – ou mesmo a memória viva – de uma região antes de seu surgimento, essa história geralmente se mostra vaga, incompleta ou até autocontraditória.

Essa situação me leva à hipótese perturbadora de que muitas terras em nosso mundo podem simplesmente ter sido criadas de tecido inteiro no dia em que apareceram pela primeira vez nas Brumas. Cada aspecto da história da região, memórias e vidas anteriores a esse dia podem não ser nada mais do que um fantasma insondável e complexo. Hesito em adivinhar o poder das forças sem nome que seriam capazes de tal criação, mas os fatos falam por si.

Por uma questão de clareza, procuro estabelecer um “evento seminal” durante o qual cada terra emergiu –

ou, talvez, materializou-se. Após este evento seminal, documentos históricos cruzados de terras vizinhas confirmam a existência objetiva da região. Não posso afirmar que algo *antes* desse evento seminal realmente ocorreu em qualquer sentido real. Portanto, embora inclua essa “falsa história” em meus relatos, tentarei me concentrar apenas nos eventos históricos que ainda ressoam no presente.

Os registros históricos de alguns países são lidos como uma cadeia de usurpadores, um tirano derrubando o outro. Se um ou mais dos antigos governantes de um país se mostrar particularmente interessante, fornecerei uma breve biografia.

População

Nesta seção, apresento a visão de um recenseador de cada terra. Minha pesquisa inclui características físicas, modas, comportamento, costumes, culinária e uma visão geral das religiões predominantes. Profundamente fluente em Mordentiano, a língua predominante falada





nas terras que ocupam a próxima etapa da minha viagem, darei assim ao meu patrono breves cartilhas para esta língua estrangeira.

O Reino

Nesta seção, volto meus olhos para o fluxo de poder e a maneira pela qual ele é explorado. Primeiro, forneço uma visão geral do governo formal de cada região, incluindo a aplicação da lei e a opinião predominante sobre os atuais governantes. Em seguida, volto-me para o poder econômico, incluindo formas de moeda, recursos naturais e indústrias notáveis. Por fim, concentro-me em questões de diplomacia, examinando como cada nação interage com seus vizinhos.

Além disso, minha pesquisa sobre o Réquiem e minha jornada de um ano pelo Núcleo me ensinaram muito sobre a verdadeira natureza do poder. É claro que meu patrono está intimamente ciente das lendas do que chamo de “Lords do Pavor”: indivíduos vis que misticamente se escondem em seus reinos em busca de poder, recebendo maldições terríveis em troca. Chegou ao meu conhecimento que meu patrono quase certamente já conhece as identidades desses lords do pavor, mas continuarei a descobrir prováveis suspeitos sempre que evidências se apresentarem para aplacar minha própria curiosidade intelectual. Suspeito que meu patrono me fez vasculhar a terra para descobrir meios ocultos de libertação dos laços místicos de sua senhoria. Meu patrono pode querer considerar simplesmente me dizer se

estou correta, em vez de me deixar desperdiçar outros nove meses perseguindo uma hipótese falsa.

Libertação? Talvez, pequena estudiosa, talvez. Mas não da maneira que você imagina.

Locais de Interesse

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

Apenas para minha própria referência, também incluo algumas notas sobre alimentação e hospedagem para cada comunidade; para serem minuciosos, minhas pesquisas muitas vezes exigiram rotas complicadas e extensos retrocessos.

Pensamentos finais

Após a conclusão do meu levantamento de cada terra, compilo minhas notas e concluo com meu resumo executivo da região como um todo. Para benefício do meu patrono, destilo minha impressão da terra, incluindo possíveis causas 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 III*, compilado a partir dos relatórios e da correspondência da narradora. A maior parte deste texto é um diário de viagem, relatando as experiências e observações da narradora durante uma pesquisa de quatro meses e meio de três domínios do núcleo ocidental: Dementlieu, Mordent e Richemulot.

O patrono da narradora, Azalin Rex, também pode ocasionalmente fazer uma réplica sobre o comentário da narradora, talvez para oferecer uma opinião diferente, como pode ser visto acima.

A seção final deste livro, Notas Anexas, é uma coleção de apêndices cobrindo novas regras de jogo, magia, criaturas, NPCs e locais. Sempre que a narradora se referir a anexar notas extras no final de um relatório, o material do jogo sobre esse assunto pode ser encontrado nas Notas Anexas. Assim como nas barras laterais, os jogadores devem abster-se de ler esta seção.

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 contidas nestas páginas, mas primeiro eles devem obter o livro, o que invariavelmente deve implicar uma aventura em si. Os heróis provavelmente interceptariam um relatório do *Doomsday Gazetteer* enquanto ele estaria sendo entregue ao patrono da narradora. Claro, Azalin 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 arrepiantes para uso em qualquer campanha de terror. O Reino do Pavor é um mundo de quebra-cabeças, e cada elemento pode ser facilmente importado para outros cenários, incluindo aqueles que o próprio Mestre cria.

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 livro de *Cenário de Campanha de Ravenloft* para mais detalhes.

Ecologia e Terreno/Clima: O nível de ecologia do domínio (*Completa, Esparsa ou Inexistente*) e os tipos de terreno (veja o *Livro dos Monstros*). Esses fatores determinam a eficácia das magias de invocação 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 quando o domínio apareceu pela primeira vez.

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

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

Idiomas e Religiões: Os idiomas e religiões locais são apresentados em ordem decrescente de popularidade. A(s) língua(s) e religião(ões) oficial(is) ou dominante(s), se houver, são marcadas com um asterisco.

Governo: A forma de governo oficialmente reconhecida do domínio. Em Ravenloft, no entanto, as verdadeiras e ocultas cadeias de poder 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 incluirão notas e estatísticas de jogos para membros típicos da aplicação da lei local.

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

Lorde Negro: O *verdadeiro* mestre do domínio. Lordes Negros individuais são descritos na íntegra nas Notas Anexas.

O Herói Nativo

Essas barras laterais oferecem notas e conselhos especiais sobre a criação de PJs nativos do domínio. Tais 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 de jogo para o membro típico da lei local.

Locais de Interesse

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



Relatório Um: Dementlieu

No futuro que agora estamos preparando, a política e as intrigas ainda podem aparecer; mas as fontes pelas quais eles trabalham serão tão cuidadosamente escondidas que ninguém poderá ver nada além de flores e pinturas.

– Alexandre Dumas, O Homem da Máscara de Ferro



Deixei o reino brutal de Vlad Drakov para as terras muito mais hospitaleiras e civilizadas de Dementlieu com grande alívio. Tendo passado vários anos sendo educada em vários internatos e em torno de Port-a-Lucine, este lugar fornece um nível de familiaridade que perdi durante grande parte de minha pesquisa. Muitas vezes descrita como o coração cultural do Núcleo, a cidade de Port-a-Lucine produz as mais altas realizações de arte, escultura, música e escrita que podem ser encontradas. Alguns citam esse recurso como prova do nível de sofisticação de Dementlieu; outros veem isso como um desperdício de dinheiro em atividades frívolas.

À luz dos meus relatórios recentes, eu me perguntei se minha lembrança do meu tempo aqui estava nublada. Eu não conseguia me lembrar de nenhuma fera voraz vagando pelas florestas ou crenças dos mortos se levantando para consumir os vivos. Eu não me lembrava de governantes despóticos mantendo a população intimidada com medo ou superstições de bicho-papão ou magos atacando os fracos. Esta terra sozinha poderia estar tão livre dos terrores que dominam os corações de tantos em outras terras?

Não precisei passar muito tempo entre os nobres de Dementlieu, no entanto, para perceber que uma força destrutiva diferente – e muito mais humana – está em ação aqui. Duplicidade e hipocrisia permeiam as classes altas como uma praga, resultando em uma guerra silenciosa entre as muitas facções e classes que dividem o povo. Eu precisava de toda a minha força de vontade neste domínio para evitar ser envolvido na manipulação política que consome tantos moradores de Port-a-Lucine.

Paisagem



A geografia de Dementlieu é muito menos dramática do que alguns dos domínios circundantes e, de fato, é a mais suave de todas as terras que visitei até agora como parte desta pesquisa – quase como se Dementlieu estivesse tentando demonstrar sua sofisticação não apenas por meio de sua cultura, mas em suas paisagens serenas.

Planícies onduladas suaves são a principal característica de Dementlieu. No leste, as ricas terras agrícolas ao longo da fronteira com a Falkóvnia fornecem alguns dos alimentos do reino, embora a maioria seja importada de seus vizinhos. Mais a oeste, longe da planície de inundação de Musarde, o solo torna-se arenoso, eventualmente permitindo que poucas culturas de grãos sejam cultivadas produtivamente. As planícies dão lugar a florestas temperadas dispersas e pomares ocasionais, mas mais

Resumo de Dementlieu

Nível Cultural: Renascimento (9)

Ecologia: Completa

Terreno/Clima: Florestas e planícies/Temperado

Ano de Formação: 707 CB

População: 13.600

Raças: Humanos 95%, Halflings 3%, Outros 2%

Grupos Étnicos Humanos: Demonliense 99%, Outros 1%

Idiomas: Mordentiano*, Lamordiano, Falkovnia-no, Halfling

Religiões: Ezra*

Governo: República Aristocrática

Governante: Lorde-Governador Marcel Guignol

Lorde Negro: Dominic d'Honaire

perto do Mar das Mágoas nem mesmo as árvores sobrevivem ao solo arenoso, e arbustos esparsos dominam a paisagem.

A costa de Dementlieu é muito menos proibida para os marinheiros do que as falésias rochosas ao norte e ao sul, com dunas de areia suaves e praias como as principais características costeiras. Numerosas baías e enseadas estão espalhadas ao longo da costa, sendo a maior e mais conhecida a Baía de Parnault. Águas profundas e os promontórios naturais (conhecidos simplesmente como Cabeça Norte e Cabeça Sul) que protegem a baía e fazem dela um porto ideal para marinheiros durante o mau tempo. De fato, durante um período de mau tempo sustentado no mar, a Baía de Parnault pode ficar superlotada de navios, a maioria incapaz de atracar em Port-a-Lucine.

Ao sul fica a Baía de Sable, um porto quase tão grande quanto a Baía de Parnault e igualmente protegido. Por decreto do Lorde-Governador, porém, nenhum navio pode navegar em suas águas devido aos muitos bancos de areia que dificultam a navegação. As margens de Baía de Sable também são a localização dos Domaines de la Vie Éclairée (Propriedades da Vida Iluminada), uma coleção das maiores casas da aristocracia de Port-a-Lucine, discutidas em detalhes posteriormente. Suspeito que esta proibição do transporte tem mais a ver com não despojar as vistas dos nobres do que qualquer risco representado pelo transporte. A maior dessas propriedades, a Maison



de la Vue da família d'Honaire, é frequentemente a sede dos negócios do governo quando a cidade de Port-a-Lucine fica muito quente ou fria.

O rio Musarde serpenteia ao longo da fronteira oriental de Dementlieu, formando uma defesa natural contra as agressões da Falkóvnia. Deliberadamente, apenas uma grande travessia de ponte é mantida na estrada de Falkóvnia a Chateaufaux. Pequenas passarelas de madeira e balsas, tanto para cima quanto para baixo, servem como outras travessias. Em épocas de chuvas fortes em outras áreas do Núcleo, ocorrem frequentemente inundações, fornecendo lodo valioso para as terras agrícolas circundantes. Mais ao norte, o Musarde se junta ao rio Vuchar pouco antes de entrar na Lamórdia. As águas agitadas neste entroncamento podem tornar as viagens de barcos fluviais traiçoeiras se as águas estiverem altas; mais de uma barcaça encalhou ali e perdeu sua carga.

Uma infinidade de lagos marginais se aninham em ambos os lados do Musarde, proporcionando maior defesa contra ataques. Coletivamente, esses lagos são conhecidos como Boîte de Bijou (Caixa de Jóias), devido às tonalidades coloridas que podem ser vistas nos lagos, principalmente ao nascer ou ao pôr do sol. Há rumores de que algumas das piscinas com cores mais brilhantes têm qualidades rejuvenescedoras, atraindo nobres para tomar banho durante os meses de verão.

As principais estradas em Dementlieu (a Avenue de Progrès de Chateaufaux a Port-a-Lucine, e a Estrada do Moinho indo para o sul até Mordent) são bem conservadas e pavimentadas, permitindo viagens rápidas para quem tem transporte adequado. Essas rodovias são movimentadas durante a maior parte do ano, cheias de ricos viajando para Port-a-Lucine para provar seu estilo de vida. As estradas de Dementlieu são frequentemente ladeadas de árvores (geralmente plátanos ou bétulas), particularmente a poucos quilômetros de cidades ou vilarejos. A sombra fornecida torna a viagem confortável mesmo nos climas mais quentes.

Na cidade de Port-a-Lucine e em Chateaufaux, as casas das classes médias e dos ricos geralmente são prédios estreitos de três ou quatro andares, densamente amontoados ao longo das ruas de pedra. A maioria desses terraços é feita de pedra marrom simples, mas os ricos pintam suas residências em tons pastéis suaves, como amarelo pálido ou turquesa. Janelas simples, muitas vezes apenas uma em cada nível, abrem-se para a rua sobre um conjunto de plantas anuais crescendo em uma caixa de janela. O telhado raso é geralmente feito de telhas de madeira pretas ou marrons escuras, e as bordas são elaboradamente decoradas com detalhes em pedra padronizada.

Possibilidade Medonha:

Ele Veio do Mar

Tanto a Baía de Parnault quanto a Baía de Sable são conhecidas como áreas de alimentação favoritas de crias do oceano e ryos (veja **Nativos das Trevas**).

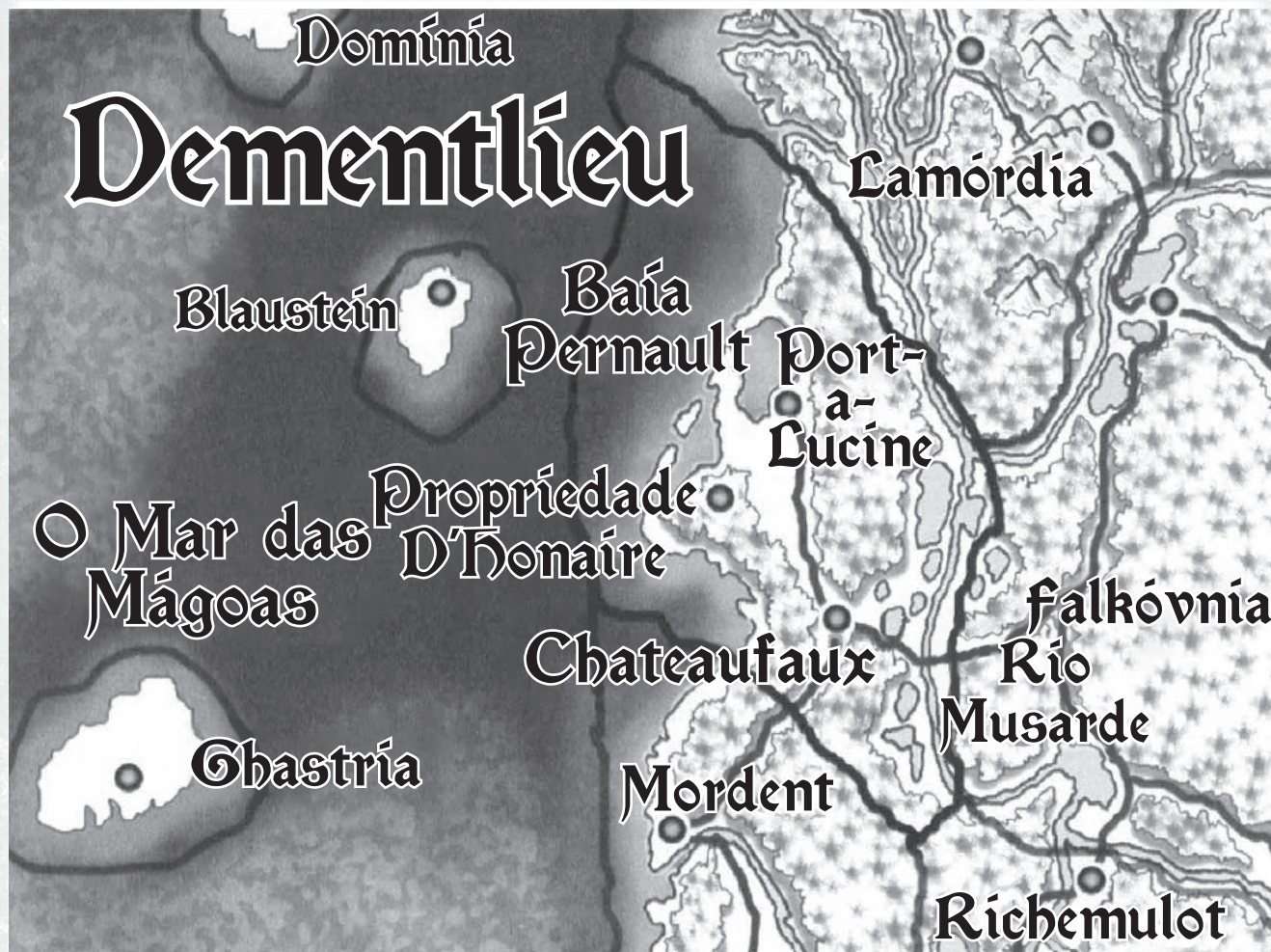
Durante os meses de verão, crias do oceano supremas solitárias ocasionalmente encontram seu caminho em uma das baías para se alimentar dos moradores de Port-a-Lucine ou de uma das mansões na costa de Baía de Sable. O recente desaparecimento da reclusa família Roussette foi resultado de um ataque de crias do oceano, embora os moradores prefiram fofocar sobre a possibilidade de a família entrar em um bizarro pacto de suicídio. A "Caminhada da Viúva" ao longo das docas em Port-a-Lucine é, na verdade, assim chamada devido ao número de vítimas de crias do oceano que se jogaram – ou foram jogadas – na baía ao longo dos anos.

No inverno, quando as tempestades ferozes do norte tornam o Mar das Mágoas uma proposta arriscada para os marinheiros, cardumes de ryos movem-se para a Baía de Parnault para aproveitar as presas fáceis dos muitos barcos ancorados lá. Em mais de uma ocasião, os marinheiros descobriram um barco na baía completamente desprovido de tripulação, revelando pegadas sangrentas estampadas no convés.

Nas áreas mais pobres, as residências têm apenas um ou dois andares e são construídas com pedra e madeira mal trabalhadas. Raramente qualquer forma de adorno enfeita as fachadas de tais edifícios – quando o faz, assume a forma de um batente de porta simplesmente pintado.

O clima de Dementlieu raramente atinge extremos. No inverno, apenas uma leve camada ocasional de neve cobre o solo e, no verão, geralmente há apenas alguns dias de temperaturas desconfortavelmente altas. A chuva é bastante frequente, especialmente durante a primavera e o outono.





flora

Por causa do solo arenoso que domina os vales ondulantes de Dementlieu, a terra apresenta poucas áreas de vegetação densa. As florestas esparsas consistem em grande parte de árvores de madeira decídua, como faia, carvalho e plátano. A vegetação rasteira é geralmente leve, facilitando a viagem para aqueles que desejam deixar as rodovias movimentadas. Aproximando-se do mar, os arbustos e pastagens (dominados por lantana, urze e murta-cera) assumem o controle.

Os jardins são uma característica importante de qualquer casa demonliense, principalmente na primavera. Nas cidades, floreiras pendem das janelas de qualquer casa respeitável, enquanto se espera que qualquer mansão rural tenha grandes jardins de estilo elaborado para passeios de verão. Anuários como primulas, snapdragons e petúnias criam padrões florais em grandes canteiros de flores, enquanto rosas e camélias mais tradicionais fornecem bordas e privacidade quando necessário. As ervas perfumam os jardins (e são usadas na culi-

nária demonliense) e incluem lavanda, tomilho, alecrim, hisopo e manjerona.

Um amigo dos meus tempos de escola em Dementlieu, Gaston, fez questão de me alertar sobre uma erva que eu poderia encontrar em Port-a-Lucine. Mosto Manchado é uma planta anual que produz flores rosa brilhantes com um centro amarelo e cresce nas dunas costeiras de Dementlieu. À medida que vai para a semente, o centro amarelo da flor incha para o tamanho de uma pequena ervilha. Quando espremida, a semente exala um líquido viscoso com consistência, cheiro e sabor de mel. Se ingerido, o líquido pode fazer com que os indivíduos sejam extremamente receptivos às sugestões daqueles ao seu redor. Um efeito como esse torna a droga especialmente útil para nobres sem escrúpulos que precisam obter apoio ou favor. Gaston descreveu o mosto manchado sendo usado por outros simplesmente para incentivar o comportamento debochado em reuniões privadas em algumas das propriedades ao longo da costa ocidental.



Mosto Manchado

O Mosto Manchado é relativamente fácil de ser encontrado com um teste de Profissão (herborista) (CD 10) ou um teste de Conhecimento da Natureza (CD 15) ao longo da costa de Dementlieu durante os meses de abril e maio. O líquido das sementes frescas de mosto manchado (usado dentro de 3 dias após a colheita) pode simplesmente ser espremido em qualquer bebida ou alimento. Mosto Manchado pode ser preservado para uso posterior com um teste de Profissão (herborista) (CD 18). Qualquer um tentando detectar ativamente a erva-doce em sua comida ou bebida pode fazê-lo com um teste bem sucedido de Profissão (herborista) (CD 16). O Mestre deve fazer este teste de perícia para o jogador, pois uma falha por mais de 10 resulta na mistura se tornando levemente venenosa.

Depois que uma vítima ingere comida ou bebida contendo mosto manchado, qualquer um que use uma habilidade baseada em Carisma na vítima ganha um bônus de circunstância de +3. Este efeito dura 1d4 horas.

Mosto Manchado: Ingestão, resistência de Fortitude (CD 15); danos iniciais e secundários (veja acima); 50 PO.

Veneno Mosto Manchado: Ingestão, resistência de Fortitude (CD 15); dano inicial 1d6 Constituição temporária, dano secundário 0; 50 PO.

Fauna

A falta de áreas significativas de vida selvagem dentro de Dementlieu significa que a vida selvagem terrestre dentro do domínio é relativamente mansa. Veados, corças, texugos, cobras, doninhas e javalis vivem nas florestas, com os ocasionais ursos pardos da Lamórdia provando ser um incômodo para os agricultores locais. A vida das aves é bastante variada e inclui falcões, urubus e andorinhas, com gaivotas infestando a área do porto em Port-a-Lucine. Dentro das cidades, os insetos prosperam nos bairros mais pobres e nos esgotos.

Ao tentar procurar algumas das criaturas mais únicas de Dementlieu, fiquei surpresa com a falta de boatos ou superstições sobre os horrores que parecem ser mencionados na maioria das outras terras do Núcleo. Embora o relato ocasional de um fantasma, licantropo ou criatura não natural possa ser encontrado, cada caso parece único e não sugere a dominação de um tipo de

criatura sobrenatural. Verdade seja dita, a maioria dos moradores das cidades de Dementlieu exibe mais suspeita e desconfiança de seus amigos e vizinhos do que de quaisquer espectros infundados da noite.

Animais Locais e Horrores Nativos

A maioria das criaturas sobrenaturais (como mortos-vivos, constructos, metamorfos ou extraplanares) são raras dentro de Dementlieu — qualquer exemplar provavelmente será uma criatura única.

Vida Selvagem: ND 1/10 — morcego; ND 1/8 — rato; ND 1/6 — lagarto; ND 1/4 — gato; coruja; pónei; doninha; ND 1/3 — cão; falcão; cobra, víbora (minúsculo); ND 1/2 — texugo; águia; golfinho; cobra, víbora (tamanho médio); ND 1 — polvo; tubarão (tamanho médio); lula; lobo; ND 2 — javali; tubarão (Grande); ND 4 — urso, marrom; ND 5 — baleia, azul; baleia, orca.

Monstros: ND 1/3 — rato atroz; ND 1/2 — planta, roseira sangrenta*; ND 1 — homúnculo; cria do oceano, lacaio*; ND 2 — sahuagin; ND 3 — afogado da proa*; doppelganger, assombrado*; personificador*; ND 4 — cão do pântano*; gárgula; ryo*; ND 5 — odem*; cria do oceano, suprema*; espectro; ND 6 — bastellus*; planta, planta doppelganger*; ND 7 — phasm.

História

Dada a rica cultura e herança de Dementlieu, eu esperava encontrar uma história cuidadosamente documentada de sua existência antes de emergir das Brumas para se juntar ao resto do Núcleo. Infelizmente, como acontece com grande parte da história falsa dessas terras, encontrei escassas referências à existência da terra antes de 707 CB. Os demonliense também parecem não ter interesse nos mitos da criação, preferindo supor que o mundo apenas “é”.

A mais antiga história falsa que pode ser confirmada por várias fontes envolve um indivíduo chamado Léon, há quase 300 anos. Essas fontes falam de um povo assolado por aflições e tragédias, causadas em parte pela anarquia em que viviam e em parte pelos invasores que regularmente invadiam suas terras. Esses tempos eram tão terríveis que as pessoas começaram a chamar sua terra de “lugar louco” (a tradução literal do nome Dementlieu). Os aspirantes a líderes tentaram usar a força, coerção e subornos para unir a população sob um único líder, mas



tudo em vão. Léon, no entanto, apelou para uma mentalidade diferente. Ele reuniu em torno de si os membros mais inteligentes e respeitados de cada comunidade — os curandeiros, os cronistas, os mediadores e os anciãos — e anunciou que esse quadro de conselheiros, com ele no comando, forneceria a sabedoria e a orientação para liderar este lugar da loucura para uma nova era. Léon capturou com sucesso as mentes de seu povo.

Um talento que parece ser exibido pelo atual governante da terra também!

Com cada comunidade representada, as pessoas logo trabalharam juntas para se fortalecerem e se coordenarem em seus esforços contra os invasores. Os inteligentes e ponderados deram instruções aos fortes e ágeis, o que suspeito ter criado o início da divisão de classes de Dementlieu. Muitos compararam o governo de Léon ao amanhecer de um novo dia — e assim nasceu o Conselho do Esplendor.

Nos séculos que se seguiram, a história de Dementlieu documenta um rápido desenvolvimento intelectual e cultural. Os demonlienses logo se consideravam

muito superiores a qualquer um de seus vizinhos (embora a documentação não mencionasse quem eram esses vizinhos) e acreditavam que suas habilidades intelectuais e desenvolvimento cultural representavam a causa mais importante de seu sucesso. Os pobres (que não podiam se dar ao luxo da educação) e aqueles sem capacidade mental para tais atividades logo se viram cada vez mais marginalizados.

Com cada Lorde-Governador sucessivo, a distância entre as classes crescia. Quando Bernard Foquelaine assumiu o título, ele começou a segregar com força os camponeses dos ricos. A inquietação na cidade de Porta-Lucine cresceu de forma constante, até o dia em que 30 camponeses foram executados por nadar na baía de Parnault, a 100 metros de uma enseada onde damas nobres tomavam banho. Os pobres da cidade explodiram em violência, invadindo os escritórios do Lorde-Governador. Muitos *gendarmes* e camponeses morreram naquele dia, e o Lorde-Governador Foquelaine acabou sendo executado por sua própria guilhotina.

Este evento, ocorrido em 707 CB, parece o candidato mais provável como o evento seminal relacionado com o surgimento de Dementlieu pelas Brumas. A documentação mais clara da chegada de Dementlieu ao Nú-





cleo é em relação à Anexação Dementlieu, que ocorreu assim que Vlad Drakov viu este reino aparecer a oeste. Textos oficiais atribuem a derrota de Drakov às armas de fogo superiores que Drakov não havia enfrentado antes, mas os moradores locais de Chateaufaux contam a história de maneira bem diferente. Monsieur Turcotte, um *gendarme* na época da invasão, relatou-me longamente sua versão dos acontecimentos.

“Aqueles brutos passaram bem por Chateaufaux, se bem me lembro. Foi a primeira vez que qualquer um de nós viu um ataque indo além do Musarde, então estávamos preocupados. No início, nossos mosquetes os mantinham afastados, mas havia tantos deles, fileira após fileira. Quando as linhas de frente começaram a ficar sem pólvora, tivemos que recuar e recorrer a emboscadas... até que algo estranho começou a acontecer. Aprisionar os falkovianos parecia ser fácil demais. Em alguns casos, o oficial Falkovniano literalmente se voltava contra seus próprios homens no último minuto, ajudando o resto de nós a derrubá-los!”

“Owi dizer de outros homens que um dos Garras realmente chegou a um acampamento no meio da noite, se rendeu e depois entregou as posições de seus companheiros. Nunca entendi, mas se você me perguntar, foi isso que virou a maré contra eles.”

“E sabe de uma coisa? Não muito tempo depois que o último foi derrotado, os Garras tiveram que começar a usar aquelas braçadeiras que você vê em seus pulsos. Elas causam uma agonia insuportável se elas pensarem em trair o Drakov.”

Devo me perguntar se minhas próprias braçadeiras servem a um propósito semelhante, patrono. Você confia em mim tão pouco quanto Drakov confia em seus lacaios?

Sempre adivinhando, minha pequena estudiosa. Se você entendesse metade do meu raciocínio, ficaria surpresa com a quantidade de confiança que já demonstrei.

Com um novo Conselho do Esplendor em funcionamento, chefiado pelo Lorde-Governador Chambon, novas leis foram estabelecidas para garantir provisões mínimas de moradia, alimentação e educação para os pobres. Claude d'Honaire e sua família chegaram da terra sulista de Mordent neste momento, e Claude foi nomeado para o Conselho. Embora a chegada de uma única família no domínio normalmente não mereça uma menção em minha análise, ao final deste relatório tenho certeza de que você entenderá a relevância potencial do evento.

Os demonlienses tem desfrutado de relativa estabilidade política desde então. Outras escaramuças fronteiriças da Falkóvnia ocorreram durante a Campanha do Carrasco de 724 CB, mas o aumento da preparação para a batalha manteve os invasores afastados. Em 728 CB, Lorde-Governador Chambon foi removido do cargo, supostamente depois que uma facção da nobreza obteve apoio suficiente de dentro do Conselho para exigir sua remoção. Marcel Guignol alcançou então o cargo de Lorde-Governador e logo garantiu que os poucos apoiadores restantes de Chambon encontrassem dificuldades financeiras em seus negócios. A assinatura histórica do Tratado das Quatro Torres em 729 CB é o evento político mais significativo desde que Guignol assumiu o papel, além da mudança ocasional na filiação do Conselho do Esplendor.

População



maioria dos demonlienses parece ser de origem semelhante aos mordentianos, apesar das histórias aparentemente separadas dos dois reinos. Poucos, porém, estão dispostos a chamar a atenção para essa aparente conexão com seus parentes do sul. Na cidade, no entanto, uma variedade de nacionalidades geralmente pode ser encontrada devido ao constante fluxo e refluxo de estrangeiros. Alguns (como eu, todos esses anos atrás) vêm aqui para estudar, enquanto outros vêm com o sonho de se tornar um artista, escultor ou cantor de sucesso; ainda mais viajam para Dementlieu simplesmente para apreciar os pontos turísticos, participar de uma função ou ver um dos muitos eventos culturais que acontecem em Port-a-Lucine.

Aparência

Os nativos de Dementlieu são geralmente de estatura alta, com constituição esbelta e atlética. Sua pele varia de muito pálida a uma tez bronzeada ou azeitonada, mas essas diferenças são muitas vezes difíceis de identificar como resultado da aplicação frequente (e excessiva) de



maquiagem pálida pela aristocracia. Os olhos são bastante variados em cores e podem variar de marrom escuro a avelã, verde e azul claro.

A cor do cabelo é mais comumente loira ou castanho claro, embora ocasionalmente apareçam cabelos ruivos. Os homens geralmente usam o cabelo curto, frequentemente com barba ou bigode. Muito cuidado é tomado na manutenção dos pelos faciais – geralmente são meticulosamente estilizados, aparados e até enrolados com cera. As mulheres deixam o cabelo crescer, mas geralmente o usam preso em coques elaborados, cachos ou coques. Entre as classes comuns, as mulheres costumam usar uma trança simples.

Moda

Para aqueles que desejam se misturar com os ricos e influentes de Port-a-Lucine, a moda é um ativo tão importante quanto o conhecimento político, a inteligência ou a astúcia. Apesar da clara divisão entre ricos e pobres, a classificação entre os dois é em grande parte uma questão de forma sobre a substância. Qualquer pessoa capaz de *parecer* nobre, mesmo que apenas usando roupas caras do estilo atual, provavelmente ganhará aceitação rapidamente entre a aristocracia. É improvável que tal farsa seja mantida por qualquer indivíduo sem riqueza significativa, no entanto, já que a moda Dementlieu muda com frequência suficiente para deixar a maioria dos pretendentes sem um tostão em poucos meses.

No decorrer da minha pesquisa, tive a oportunidade de participar de vários eventos de destaque em Port-a-Lucine e fui obrigada a me vestir adequadamente. Só posso descrever a moda das mulheres em Dementlieu como sendo desajeitada, pesada, desconfortável e demorada. Precisei não menos de duas horas para me preparar para o meu primeiro baile, suportando camadas intermináveis de anáguas, espartilhos, corpetes, trens e outros apetrechos. Confesso que perdi a paciência com a costureira mais de uma



vez enquanto ela se esforçava para me tornar apta para uma reunião com o Lorde-Governador e o Conselho do Esplendor. Os vestidos são feitos de veludos pesados e brocados, com quadris ou traseiros muito acentuados, dificultando o sentar confortavelmente. Os materiais são coloridos e muitas vezes estampados com bordados ou rendas. Apesar do clima relativamente ameno, um leque geralmente é considerado um acessório apropriado.

O estilo atual entre os homens de Dementlieu pede camisas e calças de seda branca, muitas vezes com um colete se o tempo estiver frio. Um casaco na altura do joelho com grandes punhos dobrados para trás e bordados dourados é a principal característica, geralmente em verde, azul ou tons pastéis variados. Leggings brancas apertadas são geralmente usadas até o joelho, com sapatos pretos de salto alto e fivela. Uma gravata elaborada de seda ou renda é frequentemente usada, juntamente com um chapéu largo e preto com três pontas.

Para funções sociais importantes, considera-se apropriado que ambos os sexos usem perucas brancas e enroladas (ou *peruques*). Esses itens caros são um símbolo de status e, portanto, mudam com frequência de acordo com a moda atual. Atualmente, os homens usam uma peruca branca relativamente simples e reta com um rabo de cavalo de comprimento médio, geralmente amarrado com uma fita grande e colorida. As perucas femininas, no entanto, envolvem toucas absurdamente grandes de cachos e penas e são difíceis de usar por mais de uma hora de cada vez (e, eu acho, são particularmente obstrutivas no teatro).

Duvido que você se surpreenda ao saber que a vestimenta das classes comuns é significativamente diferente daquela descrita acima para a aristocracia. Homens comuns usam calças simples de lã com camisas brancas de algodão, e mulheres comuns usam saias escuras com corpetes bordados. Os homens usam toucas simples de pano e as mulheres usam toucas brancas quando estão ao ar livre.

Idioma

Mordentiano é o idioma principal de Dementlieu. É uma língua curiosa, pois tem dois dialetos bastante distintos. Não consegui encontrar nenhuma explicação específica para os dois dialetos diversos e só posso supor que eles são o resultado de alguma fusão há muito esquecida de duas línguas separadas. No total, a linguagem é muito flexível, com amplo vocabulário. Geralmente, a classe define o uso dos dois dialetos: o alto-mordentiano é falado pelas classes altas, enquanto o baixo-mordentiano é reservado para camponeses e agricultores.

O alto mordentiano é uma língua muito suave, abandonando as consoantes ásperas de uma língua como o lamordiano para vogais rolantes, consoantes silenciosas e uma estrutura que parece encadear palavras perfeitamente em uma cadência lírica, quase sensual. Um cavaleiro particularmente amoroso descreveu o alto mordentiano para mim como “a única linguagem em que o amor pode ser verdadeiramente expresso”. Sua tentativa subsequente de demonstrar esse ponto não me deixou convencida, no entanto.

O baixo mordentiano tem um tom mais forte do que o dialeto alto e usa consoantes mais duras. O uso extensivo é feito de palavras compostas – por exemplo, uma “criança-assassino” é simplesmente criança (*bearn*) mais assassino (*myrthra*), dando “*bearn-myrthra*”.

Em Dementlieu, o dialeto alto é predominantemente de uso comum. Praticamente todos os plebeus também falam alto mordentiano, particularmente se eles trabalham em ou perto de qualquer uma das áreas frequentadas por nobres. Em suas casas, no entanto, eles são mais propensos a reverter para o baixo mordentiano. Todas as formas de expressão artística em Dementlieu são executadas em alto mordentiano sob o comando do Conselho do Esplendor.

Cartilha de Dialetos Mordentiana

Português	Baixo	Alto
saudações	<i>Wes thu hal</i> (<i>esteja bem</i>)	<i>bonjour</i>
adeus	<i>Wes thu hal</i>	<i>adieu</i>
sim	<i>giese</i>	<i>oui</i>
não	<i>nese</i>	<i>non</i>
ah! ai!	<i>la! eala!</i>	<i>oh! hélas!</i>
vá embora!	<i>faran aweg!</i>	<i>s'en aller</i>
pintando	<i>searo</i>	<i>peinturex</i>
literatura	<i>bokcræft</i>	<i>écriture</i>
apresentação	<i>plegende</i>	<i>presentation</i>

Estilo de Vida e Educação

A cultura e o estilo de vida em Dementlieu são dominados por dois extremos – a nobreza rica e as classes baixas pobres. Entre esses extremos, os artistas de Dementlieu ascendem e descem na hierarquia social de acordo com sua popularidade ou não e criam a produção artística que faz de Dementlieu o coração cultural do Núcleo.





As classes altas se consideram o epítome da sofisticação e do avanço cultural neste mundo e vivem uma vida de extremo conforto. Famílias aristocráticas ricas compõem a maior parte da nobreza e possuem grandes negócios que operam em Port-a-Lucine. Grande parte do trabalho é realizado por subordinados, porém, deixando à nobreza um tempo significativo para descansar, fofocar e, em geral, contribuir pouco para a sociedade.

As classes mais baixas vivem vidas muito mais difíceis. Aqueles com empregos geralmente podem manter um padrão de vida muito básico, seus empregadores extraindo a quantidade máxima possível de trabalho por seus salários. Nas cidades, a atividade mais comum é trabalhar em qualquer um dos grandes asilos. Uma proporção significativa também trabalha para a nobreza como empregadas domésticas, lacaios ou cozinheiros.

Desde a deposição do Lorde-Governador Foquelaine em 707 CB, a nobreza financiou o fornecimento de alimentos básicos e moradia para aqueles sem trabalho. Essa benevolência é frequentemente citada pela aristocracia como uma demonstração do avanço civil de Dementlieu; um exame mais atento dos pães duros e secos, do mingau agüado e dos cortiços superlotados que são fornecidos sugere que a nobreza está fazendo o mínimo absoluto necessário para evitar a repetição da rebelião 707. A inquietação está crescendo sem surpresa entre o campesinato, e suspeito que a nobreza perceberá isso tarde demais para agir.

Artistas profissionais muitas vezes se veem jogados descuidadamente entre os dois mundos sociais de Dementlieu. O capricho casual do gosto artístico entre os ricos

pode acelerar rapidamente a entrada nas classes nobres, mas pode igualmente enviar infelizes almofadinhas de volta ao asilo se não fizerem uso cuidadoso de seus lucros artísticos. A comunidade criativa não se restringe aos nativos de Dementlieu, com muitos estrangeiros conquistando um lugar confortável na sociedade de Dementlieu por meio de sua arte.

A arte em todas as suas formas é altamente respeitada pelas classes altas e baixas. Para os ricos, é considerado apropriado que todas as crianças se envolvam em atividades artísticas por pelo menos um ano após a conclusão de sua educação formal. A maioria consegue pouco, resultando em exposições banais ou de mau gosto do ofício de um filho ou filha nobre sendo imposta a patronos desavisados. Apesar dessa experiência, a criança mimada passará o resto da vida alegando ser um criativo incompreendido. Entre os pobres, o talento artístico é visto como a única maneira de alcançar riqueza e ganhar aceitação entre a aristocracia. As crianças são encorajadas a perseguir hobbies artísticos, com os pais muitas vezes dispostos a renunciar às refeições para pagar a educação de uma criança em dança ou música.

Interessante que um país inteiro dê tanto valor a algo tão fugaz e trivial como a arte. Em vez de perder tempo com caprichos populares, canalizaria a produção dos artistas para algum objetivo maior do que a mera decoração. Talvez alguém já o faça para seu próprio benefício. Isso vale a pena assistir.

Sociedade Secreta: L'Ordures

A raiva e a amargura há muito fervilham entre as classes mais baixas, mas a maioria se considera impotente e fraca demais para afetar a mudança. L'Ordures (O Refúgio) é uma coleção crescente de rapazes e moças que não querem tolerar o tratamento da nobreza. Até agora, eles evitaram meios violentos de resistência, preferindo atacar a nobreza com armas que realmente lhes causam dor – constrangimento, menosprezo e perda de prestígio. Realizações recentes incluem a desfiguração da primeira exposição de arte de Yvette Guignol e o envenenamento do vinho com um sedativo forte em uma festa convocada por Claude LaGrange.

O líder do L'Ordures, Serge Lamond, tem um senso de humor irônico que usa muito nos “ataques” do grupo. Embora ele não deseje perseguir ações mais violentas, outros membros da sociedade estão começando a exigir ações mais decisivas. Esses membros mais agressivos estão sendo encorajados – e em alguns casos controlados – pelo Cérebro Vivo (veja as Notas em Anexo).



Jean-Pierre Theroux é o patrono das artes do governo e é o indivíduo mais influente na comunidade artística. Apesar de ser um bajulador arrogante, com uma risada medonha e um guarda-roupa ofensivo, as pessoas parecem bajular todas as opiniões desse homem sobre os eventos artísticos da cidade.

A peça mais conhecida da alta cultura de Dementlieu é a *ópera*, um tipo de drama realizado inteiramente em vocais poderosos e ousados com acompanhamento musical. A estreia de uma nova obra na enorme Casa da Opera de Port-a-Lucine é o ponto alto do calendário cultural de Dementlieu e atrai um grande número de nobres e estrangeiros. As galerias de arte também são visitadas com frequência e ocasionalmente incluem obras de escultura. Uma forma peculiar de dança raramente encontrada fora de Dementlieu é o *balé*, um estilo de movimento altamente estruturado usado para contar histórias à música. Peças são frequentemente apresentadas no anfiteatro aberto na Baía de Parnault durante o verão, e os autores lançam suas principais obras durante os meses de inverno. Como mencionado anteriormente, a moda é considerada uma arte tanto quanto cantar ou escrever. Eu até participei de um evento puramente projetado para exibir novos estilos de roupas.

Para cada peça de alta cultura, há muitas demonstrações de exemplos medíocres do ofício. Durante a minha estadia, um número crescente de músicos e cantores itinerantes começaram a chegar nos meses de verão, tocando ou cantando nas esquinas por dinheiro. Um número crescente de obras literárias baratas e de mau gosto, como os romances "Rápida Viagem da Morte", são populares até mesmo entre os ricos. As classes mais baixas obtêm sua contribuição artística de tavernas locais, onde músicos barulhentos tocam até tarde da noite e camponeses dançam passam bem marcados.

A educação é uma parte importante da educação de qualquer criança em Dementlieu. O Lorde-Governador fornece educação básica para todas as crianças pequenas, não importa quão pobres sejam. Famílias com recursos muitas vezes pagam para que seus filhos frequentem um dos muitos internatos para educação superior. Essas instituições também são populares entre as famílias ricas em outros reinos do Núcleo, que enviarão seus filhos para Dementlieu por alguns anos para ampliar seus horizontes (ou, no caso de meu pai, para se livrar deles). Apenas os mais ricos, no entanto, podem pagar para que seus filhos frequentem a prestigiosa Universidade de Dementlieu.

O casamento é mais uma questão de conveniência política do que uma consideração de amor entre a aristocracia. As filhas são significativamente guiadas pelos de-

sejos de seus pais ao selecionar um pretendente, que está sujeito às suas atuais agendas sociais, políticas e financeiras. Fiquei menos do que surpresa ao descobrir que essa prática levou a uma intrincada rede de relacionamentos clandestinos. Poucos nobres em Dementlieu não têm um "segredinho sujo" que possa ser usado contra eles.

Entre os trabalhadores, o casamento é mais uma questão de amor e é deixado principalmente nas mãos dos jovens. Qualquer noivo em potencial com sinais promissores de talento artístico, no entanto, é considerado um trampolim, mesmo que seja apenas pela possibilidade de ascensão social.

A comida em Dementlieu é um assunto cuidadosamente elaborado, beirando a própria arte. As refeições são geralmente leves e frequentemente incluem carnes como javali, carneiro, carne bovina e veado. Cogumelos, cebolas, pimentões e abobrinhas costumam acompanhar a refeição. Peixes e mariscos (como mexilhões e ostras) são populares em Port-a-Lucine. Ingredientes inusitados como ovos de codorna, *foie gras* (fígado de ganso), pés de porco e até *escargot* (caracóis) são usados nas refeições mais elegantes; ervas como manjerição, estragão, erva-doce e orégano dão sabor à maioria dos pratos; e o alho é incluído em grandes quantidades em muitos pratos. As refeições são geralmente finalizadas com uma variedade de queijos médios a fortes, acompanhados por um vinho amarelo doce xaroposo que pode subir rapidamente à cabeça.

Muitos estabelecimentos de alimentação começaram a montar mesas *fora* de suas instalações reais, para permitir que os clientes comam e bebam ao ar livre. Esses *cafés* tornaram-se extraordinariamente populares, provavelmente devido à maior interação social que proporcionam e à capacidade de os clientes serem "vistos" nos estabelecimentos mais respeitáveis e caros.

Viajar dentro de Dementlieu é mais comumente realizado em vagões pretos fechados com assentos confortáveis e macios. Carruagens pertencentes às famílias nobres exibem seu brasão na lateral. Esse brasão geralmente é removível, no entanto, a fim de fornecer anonimato se alguém estiver indo para um encontro amoroso ou um encontro secreto com um nobre conspirador.

Minha observação final sobre a personalidade do povo de Dementlieu é curiosa. Sou, como meu patrono certamente sabe, uma interrogadora habilidosa. Como tal, estou habituada a obter as informações que solicito, quando as solicito. O povo de Dementlieu, no entanto, demonstrou uma notável capacidade de resistir à minha sondagem, e um número surpreendente parecia não ser afetado por meus feitiços quando recorri a eles. Não consegui discernir a natureza exata dessa resistência, mas é



evidente para mim que algo de natureza estranha afeta as mentes de muitas pessoas em Dementlieu.

O Obediente

Quaisquer criaturas que falharem em três testes consecutivos de Vontade contra a habilidade de *dominação* de Dominic d'Honaire tornam-se escravas da vontade do lorde das trevas, adquirindo a qualidade especial Obediente imediatamente após falharem no terceiro teste. Um personagem que sabe que o Obediente está escravizado involuntariamente e ainda ataca tal ser pode estar sujeito a um teste de poder.

Obediente (Ext): A criatura é permanentemente afetada pela habilidade de *dominação* de Dominic d'Honaire. A criatura recebe um bônus de +1 nos testes de Vontade contra efeitos de influência mental de outras fontes além de Dominic. Este bônus aumenta em +1 para cada ano que a criatura possui a qualidade Obediente, até um máximo de +10. A qualidade Obediente é removida se a criatura deixar o domínio de Dementlieu ou falhar em um teste de resistência contra um efeito de influência mental de uma fonte que não seja Dominic.

Atitudes em Relação à Magia

Obtive minha primeira exposição às maravilhas das artes arcanas durante minha educação em Dementlieu. Um conhecido do meu internato, Gaston Delapont, abandonou os estudos para seguir a magia do palco (para meu desdém na época). Em reuniões subsequentes, ele demonstrou suas habilidades florescentes para mim. Encontrei-me fascinado pelas técnicas e métodos envolvidos nas artes arcanas, mas ao mesmo tempo desanimado com os usos mesquinhos e frívolos que estavam sendo feitos. Esse desânimo caracteriza minha reação geral ao uso das artes arcanas por Dementlieu.

A atitude iluminada dos demonlienses parece ter se manifestado no que eu descreveria como um desrespeito descuidado pela magia. É geralmente descartado como um interesse excêntrico de pouco valor para a cultura moderna. Os aspectos curativos da magia divina são mais prontamente aceitos, enquanto outras magias divinas mais “vulgares” raramente vistas.

A magia é mais aparente no entretenimento de rua comum. Performances de prestidigitação ou engano geralmente não são consideradas verdadeiras atividades artísticas aqui, mas, no entanto, uma forte tradição de prestidigitação permanece entre as multidões de primavera e verão nas ruas. Esses artistas (incluindo Gaston Delapont) fazem parte de uma guilda conhecida como *La Société de Legerdemain*. Todos os tipos de artistas, como conjuradores, artistas de fuga e mesmeristas, são treinados em elementos básicos de feitiçaria para aprimorar seus atos, mas progredem pouco mais. Para menosprezar ainda mais a importância de seus estudos, os performers insistem em adotar apelidos absurdos para empolgar o público, como “O Incrível Astoundo” e “Ubaldo van Mesmer”.

Um pequeno bolsão de respeitável estudo mágico existe na Universidade de Dementlieu. Lord Balfour de Castele, o presidente da Universidade, conseguiu sustentar uma faculdade de estudos arcanos por muitos anos. A Universidade também conseguiu estabelecer uma coleção considerável de tesouros mágicos no Museu Guignol. Na Universidade, a magia arcana é estudada em profundidade, mas geralmente segue linhas esotéricas, aparentemente deixando de considerar a magia como uma fonte de poder significativo.

Religião

O primeiro local que se vê de Port-a-Lucine ao se aproximar pela estrada de Chateaufaux são as ruínas de uma grande catedral no centro da cidade. As paredes decadentes e negligenciadas de *Ste. Mere des Larmes* (“Santa Mãe das Lágrimas”) são o símbolo mais revelador da atitude de Dementlieu em relação à religião.

Para a maioria dos moradores, a fé não é uma parte significativa de suas vidas diárias. Durante minha estada em Dementlieu, raramente vi alguém visitando as poucas casas de religião, e raramente era um assunto para discussão. Entre os ricos, a fé forte é muitas vezes vista como um sinal de fraqueza, enquanto os pobres geralmente encontram maior consolo na igreja, mas muitas vezes apenas em momentos de necessidade ou desespero. Felizmente, nenhuma das religiões com presença em Dementlieu parece muito preocupada com as atitudes de seu rebanho.

Ezra: Apesar da aparência decrépita de *Ste. Mere des Larmes*, abriga o culto da Igreja de Ezra em Dementlieu. Este culto chegou a Port-a-Lucine em 709 CB, quando o diretor Joan Secousse descobriu um vitral na catedral em ruínas que parecia a representação comum de Ezra. A investigação do local começou às pressas, e logo túneis e adegas foram descobertos sob as fundações que con-



Sociedade Secreta: La Soci  t   de Legerdemain

Ostensivamente, esta sociedade   uma organiza  o aberta de artistas e performistas de rua. Por tr s dessa frente, no entanto, h  um ref gio para aqueles que desejam aprofundar seu estudo arcano sem medo de atrair um olhar de desaprova  o.

A sociedade se desenvolveu h  muitos anos, quando um grupo de m gicos de palco come ou a aprimorar seus talentos usando curiosos textos antigos obtidos de uma caravana Vistani. Em pouco tempo, eles perceberam que a magia arcaica era muito mais do que o poder trivial que eles acreditavam ser. Ansiosos para continuar seus estudos, eles perceberam que precisariam de uma cobertura para evitar que seus amigos, familiares e parceiros soubessem sobre seu hobby peculiar.

A Soci  t   n o tem um  nico objetivo ou agenda primordial. Ela simplesmente visa fornecer um meio pelo qual estudiosos curiosos podem estudar todas as formas de rituais arcanos e magias. Quase qualquer tipo de pesquisa   tolerada, desde que a Soci  t   n o corra o risco de ser exposta. Como resultado, a ades o abrange uma gama diversificada de interesses; alguns simplesmente leem sobre novas magias e raramente a usam, enquanto outros desapareceram ap s investigar textos profanos e pactos demoniacos.

A filia  o da Soci  t     controlada atrav s de uma r gida estrutura de patroc nio. Qualquer membro da Soci  t   deve ser patrocinado por outro membro de pelo menos cinco anos. O membro patrocinador   ent o totalmente respons vel pelo treinamento e educa  o de seu protegido e   respons vel pelas atividades do membro na Soci  t   por toda a vida do membro. Durante o primeiro ano, o protegido geralmente recebe apenas treinamento b sico nos aspectos pr ticos de seu campo escolhido, com apenas treinamento elementar em magia real. Uma vez que o treinamento esteja completo, e se o membro for considerado talentoso o suficiente para um estudo mais aprofundado, ele ou ela   admitido na Biblioteca Oculta.

A Soci  t   est  sediada em um edif cio modesto chamado *Club l'Artiste*, localizado nos arredores do bairro governamental de Port-a-Lucine. Aqui, os membros podem encontrar alojamento, uma refei  o e continuar a sua forma  o. Membros de longa data da Soci  t   desfrutam de luxuosos quartos para fumantes e fazem uso da Biblioteca Oculta, que cont m v rios textos misteriosos e obscuros, como *Os Escritos Profanos de Blackcomb*, *Fontes de Pot ncia* e at  v rios volumes de *O Madrigoriano*.

O membro mais antigo da La Soci  t   de Legerdemain   Claude LaGrange, um membro envelhecido do Conselho do Esplendor. Fora da Soci  t  , apenas Dominic d'Honore est  ciente da participa  o de LaGrange na organiza  o.

tinham os ensinamentos da f  original da catedral, de mais de 400 anos atr s. As semelhan as surpreendentes entre esses ensinamentos e os textos de Yakov Dilisnyia levaram Secousse a escrever *O Terceiro Livro de Ezra* e retornar a Lechberg para dar suas not cias. A Igreja logo determinou que Secousse havia de fato descoberto um novo aspecto do Grande Esquema, e ela foi nomeada Basti o da seita Port-a-Lucine da Igreja de Ezra.

Esta seita acredita que em Ste. Mere des Larmes eles descobriram as palavras originais e a f  de Ezra e que outros textos eram meras c pias grosseiras da verdade. Eles passam a maior parte do tempo estudando os textos encontrados na catedral em ru nas, tentando entender a verdadeira natureza de Ezra. Os anacoretas t m tamb m escrito algumas das escrituras mais elaboradamente iluminadas de Ezra encontradas no N cleo, para Sentires

capazes de arcar com o custo. Uma prensa de impress o adquirida pela seita est  agora disponibilizando c pias mais mundanas das escrituras a todos que as desejam.

Port-a-Lucine parece ter desenvolvido um interesse significativo nos aspectos numerol gicos das escrituras de Ezra. O n mero cinco ocorre regularmente nas escrituras de Ezra, e muitos dos fi s atribuem boa sorte ao n mero. Os estudiosos anacoretas de Port-a-Lucine, no entanto, afirmam ter encontrado muitos padr es e c digos matem ticos ocultos nas escrituras de Ezra. Al m disso, eles examinaram a pr pria catedral e outras rel quias sagradas em busca de sinais do c digo numerol gico. Um aluno que entrevistei falou com entusiasmo sobre flores de cinco pontas no vitral e c lculos complicados baseados no  ngulo e no n mero de contrafortes. O objetivo exato deste estudo parece n o ser claro, com





poucos capazes de comunicar qualquer resultado claro de suas descobertas.

Seu foco no estudo esotérico fez com que a Igreja de Ezra em Port-a-Lucine gastasse pouco tempo buscando novos seguidores, ou mesmo pregando para seguidores existentes. Essa abordagem isolada de sua fé atraiu críticas de outras seitas, sentindo que não estão espalhando a palavra de Ezra. A seita Port-a-Lucine aceita de bom grado aqueles que a procuram, e o culto é realizado com um pequeno grupo de participantes a cada cinco dias.

A razão mais comum para os demonlienses visitarem a igreja é buscar socorro no ícone milagroso de Ezra na parede do transepto ocidental. A única peça sobrevivente de vitrais na catedral, seu design elaborado inclui o texto: "Não chore mais, pois chorarei por você". Os fiéis dizem que se alguém reza para o ícone, Ezra pode levar sobre si as dores do suplicante. Aqueles que não são puros de coração ou motivação, no entanto, podem fazer com que Ezra libere suas tristezas armazenadas sobre eles, tornando esta uma proposta arriscada para muitos cidadãos manipuladores e enganadores.

A Bastião Secousse decidiu há muito tempo não restaurar ou reparar a maioria da catedral, deixando-a como um símbolo da era da fé de Ezra. O teto e as paredes do templo ruíram séculos atrás, juntamente com parte do transepto oriental. Os anacoretas fizeram o mínimo de trabalho necessário para proteger o restante da igreja dos elementos. Uma pequena casa capitular adjacente ao transepto ocidental é a casa da Bastião Secousse e alguns de seus assistentes. Embora eu não pudesse entrar, diz-se que há inúmeras passagens secretas e salas sob a estrutura em que os anacoretas continuam a descobrir segredos extraordinários de Ezra.

Aos 78 anos, Bastião Joan Secousse é agora uma mulher muito idosa e raramente é vista em público. Rumores sugerem que ela ficou gravemente doente em pelo menos três ocasiões, e cada vez que as orações dos fiéis à Santa Mãe das Lágrimas resultaram em sua recuperação. A maioria dos anacoretas, sem surpresa, chamou isso de milagre de Ezra, mas alguns estão preocupados que Ezra não esteja disposto a aceitar a Bastião Secousse na vida após a morte. Enquanto isso, questões pairam sobre o sucessor da Bastião. Embora a Bastião tenha anunciado formalmente o Guardião Armand Pineau (um estudioso sênior da seita) como seu sucessor, durante seu delírio, Bastião Secousse aparentemente convocou repetidamente a Guardião Leonie Caille para sua cabeceira. Sugestões de que ela renunciará à nomeação do Guardião Pineau pouco antes de sua morte são abundantes.

Dogma: Ezra era uma deusa que viu que os deuses haviam abandonado o Vazio, um lugar escondido pelas brumas e sobrecarregado pelo sofrimento. Ela implorou

aos deuses que cuidassem dessas pessoas, mas eles recusaram. Ezra deixou o reino dos deuses e se entregou às Brumas para vigiar os mortais dentro do Vazio. Outras religiões simplesmente adoram outros aspectos de Ezra. O Grande Esquema ainda não foi revelado aos mortais e, portanto, o estudo deve ser dedicado aos outros aspectos de Ezra. Ezra espera por nós no final de nossa vida, do outro lado das Brumas da Morte, para nos levar à nossa recompensa final.

A Igreja de Ezra Revisitada

As regras de jogo para a Igreja de Ezra podem ser encontradas nas notas anexas.

O **Ícone de Ezra:** Esta imagem imaculada de Ezra em vitrais é uma relíquia, conforme discutido no **Van Richten Arsenal**. Como tal, tem o poder de *curar ferimentos leves* duas vezes por dia, *curar ferimentos moderados* duas vezes por semana, *curar ferimentos críticos* duas vezes por mês e conceder um *milagre* uma vez por ano. Esses poderes são ativados pela oração e são concedidos ao capricho do Mestre.

Além disso, o Ícone pode usar *cura completa* uma vez por semana. Quaisquer doenças, cegueira, surdez, venenos ou outras condições que são *curadas* pelo Ícone são realmente absorvidas pela relíquia. Se Ezra considerar um suplicante indigno, ela pode escolher liberar as doenças armazenadas sobre ele, caso em que ele é imediatamente afligido por qualquer doença, veneno ou condição que o Ícone tenha absorvido anteriormente. O Ícone só pode armazenar a doença de até cinco pessoas ao mesmo tempo. Uma vez que este limite é alcançado, o Ícone não pode *curar* novamente até que ele libere seus problemas sobre uma vítima infeliz.

O ícone curou Bastião Secousse três vezes nos últimos seis meses, a pedido de seus fiéis. À medida que sua morte se aproxima, suas doenças provavelmente serão concedidas a qualquer um dos dois pretendentes ao título de Bastião que se mostre falso para Ezra.



Hala: As bruxas Halan não têm uma representação forte em Dementlieu, mas mantêm vários hospícios em Port-a-Lucine e Chateaufaux. Embora poucos sigam ativamente sua fé, os hospícios fornecem os cuidados necessários para os pobres, e assim as bruxas são vistas com algum respeito pelas classes mais baixas. De modo geral, o resto dos demonlienses presta pouca atenção às bruxas, com as quais suspeito que estejam adequadamente felizes.

O Reino



Como tantos aspectos da vida de Dementlieu, a política deste reino parece ter duas facetas. Na superfície, o governo de Dementlieu pareceria extremamente bem-sucedido. O atual Lorde-Governador está no poder há quase 30 anos e, de acordo com muitos relatos, recebeu forte apoio durante toda a duração de seu governo. Sob essa fachada, as manobras e tramas reais entre as famílias no-

bres parecem conduzir a maioria dos processos políticos atuais. Raramente se passa entre a nobreza uma conversa que não envolva agendas ocultas, pedidos de favores ou ameaças implícitas.

Além da suposta estabilidade do governo e da teia de aranha política da nobreza, acredito que pode haver outras grandes influências nos eventos de Dementlieu. Já mencionei a aparente resistência dos demonlienses aos meus interrogatórios. De maneira semelhante, durante muitas de minhas entrevistas, encontrei meus sujeitos extremamente relutantes em falar desfavoravelmente de seu governo: sobrenaturalmente. Mesmo o uso da magia, na maioria dos casos, não conseguiu obter visões mais sinceras – um resultado absurdo, dada a contínua conspiração e conivência entre a nobreza. Essa seca de sentimentos antigovernamentais acabou depois que assisti ao lançamento do novo livro de François de Penible, *As Sensações Esquecidas*, e conheci Mademoiselle Lucie Frenois, ex-assessora de um dos conselheiros do Lorde-Governador.

O Herói de Dementlieu

Raças: A maioria da população em Dementlieu é humana. Um pequeno enclave de halflings, geralmente chamados de “as pessoas pequenas”, vive em Port-a-Lucine. Outros não-humanos podem ocasionalmente ser encontrados, mas são frequentemente desprezados pelos outros.

Classes: Bardos, clérigos, guerreiros, ladinos e magos são as classes mais comuns encontradas em Dementlieu. Os bardos formam a espinha dorsal de grande parte da herança artística de Dementlieu e são facilmente os mais respeitados entre a sociedade de Dementlieu. Os combatentes geralmente são treinados por uma das famílias aristocráticas como membros de sua comitiva pessoal ou são membros da *gendarmérie* ou exército. Os magos geralmente são encantadores ou ilusionistas – já que essas escolas são as mais apropriadas para a magia performática – mas não são muito respeitados. Ladinos são mais comuns entre as classes mais baixas dentro das cidades. Os clérigos são geralmente tipos eruditos que adoram Ezra e são incomuns. Os feiticeiros são a única classe considerada com suspeita – enquanto a magia arcana aprendida em um livro é aceita, os poderes de feitiçaria que surgem nos destreinados são considerados anormais, e essas pessoas geralmente são forçadas a reclusão. Outras classes de PJ raramente são encontradas em Dementlieu. Os PJs também podem ter níveis como aristocrata ou especialista, devido à natureza civilizada de sua criação.

Perícias Recomendadas: Arte da Fuga, Atuação, Avaliação, Blefar, Decifrar Escrita, Diplomacia, Disfarces, Falsificação, Hipnose, Mensagens Secretas, Conhecimento (local, nobreza e realeza), Obter Informações, Ofícios (ferraria, encadernação, carpintaria, relojoaria, lapidação de pedras preciosas, armeiro, serralheiro, pintura, escultura, construção naval, tecelagem), Profissão (guarda-livros, cervejeiro, cozinheiro, fazendeiro, marinheiro, escriba, curtidor), Sentir Motivação.

Talentos Recomendados: Legado Ancestral, Usar Armas Exóticas (armas de fogo), Vontade de Ferro, Mente Lógica, Poesia, Saque Rápido, Mente Aberta, Apaixonado, Acuidade com Arma.

Nomes Masculinos Demonlienses: Alphonse, André, Bertrand, Donatien, Florian, Gerard, Hervé, Jacques, Jean, Mathieu, Philippe, Raoul, Remy, Renard, Serge, Thibault, Valère.

Nomes Femininos Demonlienses: Antoinette, Celeste, Charlotte, Danielle, Dominique, Éloise, Genevieve, Josette, Lucienne, Marie, Rolande, Solange, Tatienne, Vivienne, Yvonne.





Sob pressão, ela me revelou a existência de um senhor do crime clandestino que atua em oposição ao Lorde-Governador e seu Conselho. Este indivíduo é aparentemente conhecido apenas por um epíteto infantil - "O Cérebro" - e iludiu o governo de Dementlieu por décadas. Lucie me forneceu algumas informações adicionais limitadas sobre esse indivíduo, que incluí nas Notas Anexas.

Localizar Mademoiselle Frenois quando o fiz pareceria uma sorte, pois no dia seguinte ela foi encontrada afogada na baía de Parnault.

Governo

O chefe do governo Dementlieu é o Lorde-Governador, cargo atualmente ocupado por Marcel Guignol. As famílias nobres de Dementlieu elegem o Lorde-Governador para a posição vitalícia entre seu próprio número. Pude ver o Lorde-Governador Guignol apenas uma vez durante minha estada em Port-a-Lucine, quando ele assistiu à primeira ópera da temporada, uma divertida tragédia intitulada *La Mort de Mon Coeur* ("A Morte do Meu Coração"). Do ponto de vista dele, Monsieur Guignol não é ágil de mente ou corpo: ele precisou de dois assistentes para ajudá-lo a subir as escadas até o camarote do Lorde Governador na Ópera, e seus olhos transmitiam o olhar de um homem confuso. Aos 74 anos, ele é o mais antigo Lorde-Governador na história documentada de Dementlieu.

Felizmente, o Lorde-Governador é apoiado pelo Conseil Éclat (ou Conselho do Esplendor), composto por cinco conselheiros selecionados pessoalmente pelo Lorde-Governador. Logo compreendi que o *verdadeiro* governo de Dementlieu ocorre entre esse seletor grupo de homens e mulheres. Cada conselheiro é responsável por áreas específicas do governo, como artes, comércio e indústria, defesa e ordem, bem-estar social e outros assuntos de estado. Embora os conselheiros estejam, em teoria, decretando a vontade do Lorde-Governador, as decisões do Conselho parecem ser governadas principalmente por uma complexa teia de intriga, chantagem, traição e manipulação entre a nobreza. Com a multiplicidade de agendas a serem promovidas entre a elite social, não é de admirar que os vereadores sejam alvo de muitas cartas secretas e subornos.

O Conselho do Esplendor se reúne formalmente pelo menos uma vez por mês no *Palais Dirigeante* (Palácio do Governo) no bairro do governo de Port-a-Lucine. Nessas reuniões, são tomadas decisões formais sobre leis e julgamentos importantes, e são realizadas discussões sobre as atividades de cada um dos conselheiros. Além

disso, existe a tradição de permitir que um número limitado de suplicantes se aproxime do Conselho e solicite uma benção ou um curso de ação específico. É claro que todos, exceto os mais tolos, garantiram o resultado de seu pedido por meio de discussões cuidadosas com os conselheiros individuais de antemão, tornando essa prática muitas vezes uma simples formalidade. Mais de um nobre se despreendeu em tal situação, porém, descobrindo tarde demais que um de seus rivais também estava sussurrando nos ouvidos do Conselho.

Uma vez a cada três meses, o Lorde-Governador organiza um banquete em um local opulento para uma coleção seleta de convidados escolhidos principalmente pelo Conselho do Esplendor. Essas festas normalmente coincidem com algum evento artístico importante, como a publicação de um novo livro ou a apresentação de uma diva renomada. Fiquei surpreso ao descobrir que meu conhecido Gaston estava suficientemente conectado para obter um convite para mim para um desses eventos, sendo hospedado na propriedade d'Honaire, na costa de Dementlieu. Aqui, fiz questão de conversar com cada um dos conselheiros. Fiquei perplexa com a curiosa mistura de personalidades que compõem o Conselho e impressionada com sua óbvia inteligência e astúcia. Em uma conversa com um membro do Conselho, cada nuance de cada enunciado transmite um significado oculto - piadas sutis, sondagens ocultas e inferências gentis criam uma teia de palavras que podem prender os incautos.

Já mencionei Jean-Pierre Theroux, patrono das artes do Conselho. Apesar de sua bufonaria e personalidade ofensiva, seu valor para o governo tornou-se bastante evidente para mim. O gosto popular é tão impulsionado por seu capricho, que Jean-Pierre é rapidamente capaz de suprimir qualquer peça de teatro ou música potencialmente perturbadora. Em um caso relatado, a peça *Coragem* (que contava a história da vida turbulenta de dois amigos em um asilo) encerrou sua exibição após a primeira apresentação, quando Jean-Pierre proferiu um comentário desfavorável após o fechamento da cortina. Embora eu pessoalmente não desejasse que um almofadinha tão estranho censurasse o que vejo, essa situação é, sem dúvida, um meio eficiente, mas sub-reptício, de controlar a quais influências o público está exposto.

Charles LaGrange, um homem de meia-idade com um comportamento sério, é responsável por todas as atividades comerciais dentro de Dementlieu e é o contato principal no Conselho para todos os assuntos de negócios e guildas. Discutirei seu papel mais adiante em meus pensamentos sobre a economia de Dementlieu, abaixo.



Josephine Chantreaux, uma mulher corpulenta na casa dos cinquenta, lida com questões de defesa. Por meio de um programa voluntário, Josephine opera uma milícia conhecida como *gendarmérie* em todos os assentamentos de Dementlieu, fornecendo defesa básica e aplicação da lei. Há algum tempo, a *gendarmérie* recebe uma assistência considerável de Alanik Ray, o suposto “Grande Detetive”. Um elfo darkoniano, Alanik construiu uma grande reputação em Dementlieu, ajudado consideravelmente pelo interesse público em várias coleções de histórias exageradas sobre seu trabalho.

Embora eficazes na aplicação da lei, os *gendarmes* não são numerosos ou bem treinados o suficiente para evitar a ameaça de invasão da Falkóvnia, e assim os séquitos privados e guardas das famílias nobres os complementam em tempos de guerra. Josephine garante o treinamento adequado para todos os guardas da nobreza, geralmente focando no uso do florete e do mosquete. Ela também garante um pronto fornecimento de armas de fogo; pólvora e outras armas estão à mão em caso de um ataque do tirano no leste.

Helené duSuis é a mais nova integrante do Conselho do Esplendor, tendo sido nomeada há apenas cinco anos. Uma mulher esbelta e distante que parece evitar os excessos do senso de moda usual de Dementlieu para vestidos escuros justos, ela parecia claramente desinteressada em conversar comigo quando descobriu que eu era apenas uma viajante de Darkon. Sinto que Helené é uma manipuladora adepta, interessada em conversar apenas com aqueles que possam promover sua posição social.

O papel de Helené no Conselho abrange todos os tipos de instituições públicas – desde o financiamento da Universidade de Dementlieu até o fornecimento de alimentos básicos e acomodação para os necessitados por meio de uma rede de asilos.

O último membro do Conselho, e Conselheiro Chefe do Lorde-Governador, é Dominic d’Honaire. Ele é atualmente o conselheiro mais antigo do Lorde-Governador Guignol, tendo alcançado o cargo em 727 CB, quando seu pai (Claude d’Honaire) ficou doente. Como conselheiro-chefe, Dominic preside todas as reuniões do Conselho, representa Marcel Guignol em funções oficiais às quais não pode comparecer e pode conduzir assuntos de estado na ausência do Lorde-Governador.

Além disso, Dominic é responsável pelo estabelecimento da lei e pela aplicação da justiça. As leis são discutidas pelo Conselho, mas finalmente ratificadas por Dominic. A grande maioria dessas leis são aplicadas por *prononcers* locais em cada comunidade, que são nomeados pessoalmente por Dominic. Apenas os crimes mais

graves ou públicos são elevados à Cour du Justice, onde os crimes são ouvidos e julgados pelo Lorde-Governador e seu Conselho. A lei raramente indica punições específicas para cada crime (exceto crimes graves como traição ou assassinato), dando a cada *prononcer* uma flexibilidade significativa na hora de proferir sentenças. É claro que o *prononcer* geralmente está completamente envolvido nas intrigas e politicagens locais e, portanto, as sentenças frequentemente dependem das boas graças do resto da nobreza, e não da gravidade real do crime. Os pobres também sofrem sob esse sistema, geralmente recebendo uma sentença mais longa ou mais severa do que um nobre equivalente, principalmente se o crime foi cometido contra um dos ricos. A punição mais severa que pode ser aplicada é a morte por guilhotina na Place de Léon, em Port-a-Lucine. Na maioria das vezes aplicado a traidores ou falkovnianos capturados, essas execuções atraem grandes multidões de espectadores.

De todos os membros do Conselho, Dominic d’Honaire me pareceu o mais astuto e politicamente motivado, apesar de ser um dos atores menos proeminentes do Conselho no cenário social nobre. Fiquei perturbada, no entanto, por uma sensação estranha durante nossa discussão de ser interrogada por *ele*, e não o contrário. Referências e inferências veladas não me deixaram dúvidas de que Dominic estava ciente de minhas investigações e que meu escopo estava prestes a ser “severamente limitado”.

Ah! Minha pequena estudiosa foi pega! Uma fração a menos de bravura e um pouco mais de eluidado são necessários ao lidar com questões de manipulação. Confio que você não vai se acostumar com essas gafes.

Felizmente, esse evento ocorreu perto do final da minha pesquisa e, portanto, não reduziu visivelmente minha investigação. No entanto, o encontro me levou a considerar d’Honaire mais importante na política de Dementlieu do que eu havia percebido anteriormente e, portanto, incluí algumas discussões adicionais sobre ele nas notas anexas.



O Conselho do Esplendor

Dominic d'Honaire controla completamente todas as nomeações para o Conselho do Esplendor. Ele garante que apenas os nobres mais úteis e influentes se juntem a ele no Conselho. Todos, exceto um dos membros do Conselho, são Obedientes. Alguns detalhes adicionais sobre cada um dos conselheiros do Lorde-Governador estão listados abaixo.

Jean-Pierre Theroux (humano obediente Ari5): Jean-Pierre é pouco mais do que parece – um galante exagerado que adora ser visto em todos os tipos de funções sociais. As opiniões de Jean-Pierre sobre a maioria dos eventos artísticos geralmente são dadas a ele de antemão por Dominic, que sempre se organiza para aprender sobre o assunto de cada grande evento teatral ou artístico no reino antes que chegue aos olhos e ouvidos de seu público. Apesar de seu comportamento ultrajante e risada estridente, Jean-Pierre é na verdade um indivíduo profundamente solitário e problemático. Ele está consciente da natureza superficial de seu papel no Conselho e não tem amigos verdadeiros entre a nobreza. Nos últimos anos, a auto-aversão de Jean-Pierre desencadeou crises de automutilação, as cicatrizes mantidas cuidadosamente cobertas sob suas modas elaboradas.

Claude LaGrange (homem humano obediente Mag8 [Ilul]): Sem o conhecimento da maioria dos membros do Conselho, Claude é na verdade um ilusionista habilidoso e um Ancião da La Société de Legerdemain. Claude ingressou na Société ainda jovem, atuando como atirador de facas. Quando descobriu a verdadeira magia, ele desistiu de seu talento limitado como artista e buscou conhecimento e estudo arcanos, desaparecendo da maioria dos aspectos da vida pública por muitos anos. Eventualmente, Claude se tornou um dos anciãos da Société e, à medida que o grupo de magos crescia, Dominic se interessava cada vez mais por eles. Percebendo o conhecimento significativo e o poder que a magia pode trazer, Dominic achou sensato trazer o grupo sob seu controle e, portanto, solicitou que Claude assumisse uma posição no Conselho. Os estudos de Claude tomaram um rumo mais sombrio nos últimos anos, e ele já falhou em um teste de poder, que lhe concedeu a habilidade incomum de virar a cabeça 180 graus.

Josephine Chantreaux (humana obediente Ari4/Pis2): O trabalho de Josephine no Conselho é impulsionado por um trauma que ela sofreu quando era apenas uma criança. Filha de um fazendeiro perto de Chateaufaux, a vida de Josephine foi destruída quando a Falkóv-





nia tentou invadir Dementlieu logo após sua aparição na Terra das Brumas. Um par particularmente brutal de Garras invadiu sua casa depois que seu pai atirou em um deles. Eles torturaram cruelmente seu pai enquanto ela assistia, vingando-se da morte de seu companheiro morto. Quando Josephine reclamava ou chorava, ela sofria golpes em suas bochechas de seus punhos de cota de malha e punhos de espada, deixando-a cicatrizes para o resto da vida. Desde então, Josephine tem se dedicado à defesa contra e, idealmente, à destruição de Falkóvnia. Além disso, Dominic achou suas habilidades diplomáticas extremamente úteis para lidar com as nações vizinhas, dada sua incapacidade de deixar sua prisão de Dementlieu. Agora na casa dos cinquenta, Josephine usa maquiagem muito pesada o tempo todo para esconder as cicatrizes nas bochechas. (Para mais informações sobre a classe de prestígio Pistoleiro, veja **Van Richten Arsenal**.)

Helené duSuis (humana Ari7): Helené perdeu seu status na aristocracia há muitos anos, quando seu pai cometeu uma gafe embaraçosa que resultou em outros nobres silenciosa e eficientemente fazendo com que seu negócio falisse. Determinada a nunca repetir sua estupidéz, Helené trabalhou lentamente para recuperar seu lugar na sociedade. Percebendo que Dominic era uma figura importante no Conselho, ela se insinuou com ele por muitos anos. Durante esse tempo, à medida que a afeição de d'Honaire por ela crescia, ele se tornava cada

vez mais repulsivo aos olhos dela. Sua determinação ferroz e força de vontade permitiram que ela suprimisse qualquer reação à sua aparência hedionda. Dominic, não acostumado com mulheres respondendo de maneira tão civilizada, confundiu a tolerância de Helené com amor. Em troca de sua aparente afeição, ele promoveu seu restabelecimento na aristocracia e posteriormente a trouxe para o Conselho, como era seu desejo.

Aplicação da Lei

O *gendarme* demonliense abaixo representa o indivíduo comum recrutado por Josephine Chantreaux para trabalhar em sua milícia.

Gendarme demonliense: Humano Com1; ND 1/2; Tam M humanoide (humano); DV 1d8; PV 4; Inic +1; Desl 7m; CA 10 (toque 10, surpresa 10); Ataq corpo a corpo +1 (1d6, florete) ou à distância +2 (1d10, pistola); Face/Alcance 1,5m/1,5m; Tend N; TR Fort +2, Ref +1, Vont +0; For 11, Des 13, Con 11, Int 10, Sab 10, Car 9.

Perícias e Talentos: Cavalgar (cavalo) +1, Intimidar +1, Observar +3, Obter Informações +2, Ouvir +2, Sentir Motivação +2; Prontidão, Usar Armas Exóticas (armas de fogo).

Pertences: Florete, pistola, 20 balas, cavalo de guerra leve.

Possibilidade Medonha: Helené, a Traidora

Ao contrário de todos os outros membros do Conselho, Dominic não fez de Helené uma Obediente. Esse risco extraordinário é resultado de duas coisas: a crescente afeição de Dominic por Helené e seu desespero para saber mais sobre um inimigo oculto dentro da cidade. Ansioso para descobrir a verdade por trás de seu inimigo à espreita conhecido apenas como "O Cérebro" (veja as Notas em Anexo), ele decidiu usar Helené para se infiltrar na operação subterrânea. Obedientes anteriores que ele enviou ao Cérebro foram todos descobertos e assassinados, apesar do número de proteções e bloqueios mentais que ele colocou, e então Dominic concluiu que a única solução é enviar alguém que ele não transformou em Obediente. Assim, ele está confiando em Helené a investigação mais crucial de seu governo como senhor das trevas de Dementlieu.

Impiedosamente ambiciosa e calculista, Helené está usando essa situação a seu favor. Ela se infiltrou com sucesso na operação do Cérebro, auxiliada por seu papel no Conselho nos serviços públicos e nas operações do governo, o que lhe permite frequentar as áreas de classe baixa e se reunir com os agentes do Cérebro. O Cérebro também evitou dominar Helené, temendo que Dominic a removesse de sua poderosa posição no Conselho. Helené está agora jogando essa situação para sua máxima vantagem, provocando os dois com pedacinhos de informações sobre o outro. Ela pode ver o conflito começando a aumentar e, quando isso acontecer, ela escolherá o lado vencedor como aquele em que suas verdadeiras lealdades estão. Helené nunca conheceu o Cérebro e não está ciente de sua natureza horrível.





Economia

A influência cultural de Dementlieu sobre os reinos circundantes é uma prova de sua forte economia, que mantém a aristocracia vivendo da maneira a que está acostumada. Somente através desta economia forte Dementlieu conseguiu investir tão completamente em seu próprio desenvolvimento cultural e científico. É um tanto redundante, então, comentar que o principal ativo econômico de Dementlieu é sua cultura. A economia do domínio depende da renda dos ricos viajantes que vêm provar os prazeres artísticos de Port-a-Lucine, trazendo consigo moedas para moda, comida e quaisquer outros excessos que se apresentem. Além disso, os muitos artistas de Dementlieu frequentemente viajam para domínios vizinhos para “exportar” sua música, teatro, literatura e obras de arte – e as moedas ganhas servem para aumentar significativamente a riqueza de Dementlieu.

Felizmente para Dementlieu, existe um negócio tão próspero de frívolos, pois esse pequeno domínio lutaria para sustentar sua própria população com alimentos se não pudesse importar grãos das terras vizinhas. A agricultura limitada no leste do reino fornece trigo, aveia e cevada, mas, ironicamente, Dementlieu depende de seu vizinho mais temido para gerar a maior parte de seus grãos. Alguns pomares de frutas operam perto dos principais assentamentos e, perto da costa, várias fazendas de porcos produzem quantidades de presunto, bacon e pés de porco para a mesa de jantar de Dementlieu. Pescadores percorrem as baías ao longo da costa em busca de alguns dos mais deliciosos mariscos e solhas ao longo da orla oriental.

O papel de Port-a-Lucine como um importante porto no Mar das Mágoas resultou em ganhos econômicos significativos. O porto oferece um meio seguro de transporte de mercadorias das terras do norte da Lamórdia e Darkon, evitando as traiçoeiras estradas da Falkóvnia, tornando-se o modo de transporte de escolha para quase qualquer pessoa com uma carga valiosa. Além disso, os capitães demonlienses começaram a explorar os Caminhos da Névoa no Mar das Mágoas e estão negociando com terras distantes das quais ouvi pouco, como Sri Raji e Rokushima Táiyo. As bugigangas exóticas e modas curiosas trazidas por essas expedições alcançam preços muito altos, até porque vários navios que partem em viagem para essas terras nunca voltaram.

O negócio de artesanato e manufatura em Dementlieu está mais focado na eficiência do que no artesanato ou no cuidado. Para manter seu estilo de vida exorbitante, a aristocracia achou necessário melhorar significativamente a produtividade de seus negócios. O

resultado são grandes galpões (que a aristocracia chama eufemisticamente de casas de guildas) que funcionam até 14 horas por dia. A força de trabalho é composta principalmente de trabalhadores mal pagos, que são levados a uma eficiência implacável por seus capatazes. Artesãos habilidosos supervisionam o trabalho para garantir que o produto final seja de qualidade razoável, mas obviamente esse processo resulta em produtos mais falhos do que um artesão habilidoso normalmente produziria. Essas casas de trabalho produzem uma grande variedade de bens comuns: roupas, móveis, roupas de cama, barris, utensílios domésticos, armas gerais e até e armas de fogo.

No entanto, existem artesãos e cientistas qualificados, geralmente trabalhando sozinhos ou em comissão para a nobreza. Significativamente avançados como resultado de seus estudos na Universidade de Dementlieu, esses artesãos parecem estar abrindo mais terreno em novas aplicações de seus conhecimentos do que em qualquer terra que já visitei dentro do Núcleo. Nos anos passados, o desenvolvimento da prensa móvel, do relógio de bolso e das armas de fogo mais avançadas criaram benefícios econômicos significativos. O interesse da nobreza em algo novo significa que esses artesãos raramente encontram no financiamento um problema, e muitas vezes são deixados para fazer suas pesquisas em relativo isolamento.

O comércio é realizado exclusivamente por moedas em Dementlieu; qualquer um que sugira a troca provavelmente será rudemente vaiado pelos habitantes locais. O Lorde-Governador ordena a cunhagem de moedas regularmente, com uma imagem jovem de si mesmo no rosto; o verso tem vários desenhos dependendo do valor. A coroa de platina carrega o elaborado brasão de armas de Dementlieu; o solar dourado mostra uma brilhante explosão solar, o luar prateado uma lua crescente, e o pedaço de cobre uma constelação observável na noite de Dementlieu. As moedas Dementlieu são conhecidas pelos detalhes finos alcançados no processo de cunhagem. Dado os muitos viajantes que visitam Dementlieu dos países vizinhos, as moedas estrangeiras são comumente bem-vindas por todos os comerciantes.

Diplomacia

Poucos reinos impactaram seus vizinhos tão significativamente como Dementlieu. Impulsionados pelo desejo do Lorde-Governador de formar fortes relacionamentos com os líderes próximos e pela capacidade de negociação e execução de Josephine Chantreaux, vários acordos de comércio e defesa foram assinados entre as terras ocidentais civilizadas. De particular importância



é o Tratado das Quatro Torres, um plano elaborado por Chantreaux para formalizar um pacto de defesa mútua entre os domínios de Borca, Richemulot, Mordent e Dementlieu. Embora a aliança pareça particularmente forte, ainda não foi testada desde a assinatura em 729 CB. Suspeito que a própria existência de tal arranjo e a maior tecnologia militar de mosquetes e canhões deixaram Drakov em dúvida sobre tentar outra invasão a seus reinos circundantes.

Falkóvnia: Existe uma relação extremamente precária com o tirano Drakov. Dependentes das fazendas de Falkóvnia para alimentação, o povo e o governo de Dementlieu também estão aterrorizados com a agressão do leste. Muitas leis foram introduzidas através da influência de Chantreaux para reduzir o risco de agressão Falkovniana, como a proibição da exportação de armas de fogo ao longo da Estrada da Presa para Falkóvnia (apesar do aparente desinteresse de Drakov em tais armas) e a proibição de qualquer refugiado Falkovniano de entrar em qualquer edifício de Dementlieu. A necessidade de a maioria das pessoas viajar pela Falkóvnia para chegar às partes ao sul do Núcleo apenas exacerba seus medos.

Lamórdia: A Lamórdia apresenta um pouco de frustração para os demonlienses, sendo o único domínio civilizado na região que não conseguiu absorver qualquer aspecto da cultura de Dementlieu. Grande parte da nobreza atribui isso levemente aos lamordianos serem “chatos”, deixando de reconhecer que a dedicação lamordiana ao bom senso e à ciência não se presta aos excessos precipitados de suas próprias tendências. Ainda assim, a relação política entre os dois é cordial, apesar de alguma preocupação com a relutância do Barão von Aubrecker em aderir ao tratado de defesa mútua orquestrado por Chantreaux.

Mordent: Os cidadãos de Dementlieu têm uma visão quase paternalista de sua terra irmã ao sul: eles dão boas-vindas alegremente aos mordentianos são frequentemente irritados com essa condescendência, mas uma relação diplomática produtiva permanece. Embora Mordent possa contribuir com pouco poder militar para o Tratado das Quatro Torres, Dementlieu sente pouco ressentimento devido à falta de uma fronteira real entre Mordent e Falkóvnia.

Richemulot: Se Mordent é considerada a irmã de-selegante de Dementlieu, Richemulot é o primo pobre. Os demonliense sentem algum grau de parentesco com os richemulenses devido às semelhanças de idioma e cultura, mas acham suas modas e estilo irremediavelmente desatualizados. Quando os nobres jogam fora roupas velhas, dizem que estão “doando-as para Richemulot”. Porém, a relação política entre os reinos é forte, e todas as discussões comerciais e diplomáticas são cordiais e produtivas.

Possibilidade Medonha:

Cruzada de Chantreaux

O ódio de Josephine Chantreaux a Vlad Drakov não para na criação do Tratado das Quatro Torres e na proibição da exportação de armas de fogo. Suas atividades contra Falkóvnia são muito mais extensas.

Josephine tem procurado desertores de alto escalão das fileiras de Vlad Drakov para fornecer a ela informações internas cruciais sobre o exército de Drakov. Um desses desertores, um oficial de alto escalão de Silbervas, foi contrabandeado para Port-a-Lucine e agora aconselha Josephine em questões cruciais da estratégia Falkovniana. Ele também é o carrasco da cidade, um trabalho que lhe permite manter sua marca na testa escondida atrás da máscara negra do carrasco. Em pelo menos uma ocasião, um oficial Falkovniano foi sequestrado e torturado para descobrir segredos sobre as táticas militares dos Garras.

Os Homens Livres da Falkóvnia são um grupo crescente de combatentes da resistência dentro do domínio de Drakov. Josephine procurou contato com essas pessoas, prometendo fornecer financiamento e armas para ajudar sua causa. Para sua frustração, algum outro benfeitor estrangeiro parece já ter feito um acordo com esse grupo.

Josephine sente muita pena dos refugiados Falkovnianos que cruzam a fronteira para Dementlieu, mas ela não está disposta a permitir que eles permaneçam nas cidades devido ao risco de infiltrados fornecerem informações vitais a Drakov. Ela criou uma comunidade crescente de refugiados perto da fronteira norte relativamente despovoada com a Lamórdia, não muito longe de Charneca das Lágrimas Febris.

Caso Drakov descubra essas atividades, Josephine corre o risco de desencadear um novo ataque da Falkóvnia. Ela está ciente do risco, mas sua angústia de infância não lhe permitirá fazer menos contra o cruel tirano.



O Mar das Mágoas: Há pouco em termos de relacionamentos formais com as ilhas dispersas do Mar das Mágoas. Enquanto muitos navios transportam carga para cima e para baixo na costa do Núcleo, alguns se aventuraram nas ilhas de Ghastria e Blaustein na tentativa de incentivar o comércio. Dementlieu tentou duas vezes estabelecer uma colônia na ilha da Markóvia; em ambas as ocasiões, nenhum vestígio do navio ou de sua tripulação foi encontrado.

Locais de Interesse



Minha jornada por Dementlieu começou com a travessia do rio Musarde enquanto viajava pela Estrada da Presa da Falkóvia. Depois de uma estadia repousante em Chateaufaux, segui viagem de carruagem para

Port-a-Lucine, onde passei a maior parte do meu tempo durante esta pesquisa.

Chateaufaux

A impressão estrangeira de Dementlieu é muitas vezes, na realidade, uma impressão da cidade de Port-a-Lucine. Chateaufaux, para seu crédito, estabeleceu sua própria identidade, mesmo que essa identidade não seja bem reconhecida por outras terras. Os cidadãos de Chateaufaux estão bastante orgulhosos dessa distinção e farão um grande esforço ao viajar para indicar que não são de Port-a-Lucine.

Chateaufaux significa literalmente “castelo falso”, o que é interessante apenas porque não consegui discernir um castelo (falso ou não) em qualquer lugar nos arredores da cidade. Em vez disso, a principal característica da cidade é a *Boulevard Jardine*, nomeada em homenagem ao capitão que liderou as forças de Dementlieu contra a Falkóvia em 707 CB. A avenida é ladeada por grandes plátanos por toda a distância, escondendo a movimentada rede de ruas labirínticas que se estendem para os lados. O centro da cidade é composto por prédios de terraços de três andares, mais distante, as grandes mansões e propriedades acomodam os ricos. Os escritórios do prefeito no centro da cidade têm como fachada uma fileira de pilares de mármore com bustos dos antigos Governadores de Dementlieu. O prefeito Harrould Bellamont governa a partir deste prédio, supostamente com uma mão honesta e justa.

Artesãos habilidosos e estudantes de ciências parecem gravitar em torno desta cidade como um local preferido para trabalhar. Descobri que os estudantes de ciências se consideram lamentavelmente subestimados entre os excessos artísticos da capital, e os artesãos expressam

desdém pela má qualidade das casas de trabalho de Port-a-Lucine. Assim, muitos se mudam para Chateaufaux, onde podem praticar seu ofício longe da nobreza. Ironicamente, esta situação cria um interesse aristocrático significativo pelas mercadorias de Chateaufaux, gerando um número considerável de visitantes que procuram comprar móveis ou outros bens. Destacam-se os respeitadores fabricantes de carruagens Clerque & Verbois, que operam a menos de 800 metros do centro da cidade.

Essa concentração de artesanato e ciência resultou em muitos dos mais novos desenvolvimentos no Núcleo surgindo em Chateaufaux. Relógios em miniatura, permitindo o desenvolvimento da moda atual de relógios de bolso, foram pesquisados aqui, e os desenvolvimentos contínuos em torno da prensa de tipos móveis geram um novo material impresso impressionante. Alguns moradores menos instruídos suspeitam desses tipos. Uma explosão criada pelo experimento de um inventor incendiou três casas no ano passado; o estrago foi tão grande que era impossível dizer em que o homem estava trabalhando. Em outro caso, uma pequena casa fora da cidade foi fechada com tábuas por mais de 10 anos, depois que Jules D'Aubigne descobriu que sua nova impressora começou a imprimir mensagens perturbadoras de sua própria criação durante a noite. Este último incidente despertou minha própria curiosidade, mas uma agenda urgente, infelizmente, me impediu de investigar mais.

A história mais curiosa sobre esta área, no entanto, envolve uma ocorrência há pouco mais de 15 anos, quando um aparente surto de insanidade tomou conta de toda a cidade. A maioria dos moradores se recusa a falar sobre isso, mas outros falam de amigos se virando uns contra os outros, a milícia aprisionando inúmeras pessoas por razões escassas (muitas para nunca mais serem vistas) e vários espancamentos nas ruas. Esses eventos parecem ter alguma conexão com o prefeito da época, pois os problemas se resolveram após sua morte. Não consegui localizar uma explicação satisfatória para esses eventos, mas conversei com o Dr. Vilhelm Mikki, um notável médico de doenças mentais na região. Dr. Mikki mudou-se para Chateaufaux após esses eventos para estudar o fenômeno e desde então encontrou um número significativo de casos individuais residuais de loucura entre a população. Infelizmente, ele ainda precisa discernir a natureza ou a causa da incidência regular de insanidade entre os habitantes locais.





Possibilidade Medonha:

Algo na Água

Durante a Grande Conjunção, dois demônios baatezu entraram em Ravenloft e começaram a corromper a cidade de Chateaufaux. Eles tomaram os lugares do prefeito Henri Melano e do capitão dos *gendarmes* e envenenaram o abastecimento de água da cidade com um poderoso alucinógeno derivado de um barbazú. Embora seu plano maligno logo tenha sido frustrado e os demônios destruídos, restos do poderoso veneno demoníaco permanecem no suprimento de água usado por todos na cidade. Qualquer personagem que resida em Chateaufaux por pelo menos três meses em qualquer período de doze meses enfrenta uma chance de 1% de ter que realizar um teste de Loucura (CD 14). Essa mácula deixou muitos moradores loucos, muitos deles atendidos no sanatório do Dr. Vilhelm Mikki (embora o número de doentes tenha feito com que alguns pacientes precisassem ser enviados para domínios vizinhos para tratamento). Outros ainda vivem na comunidade, sem saber que estão sofrendo de uma doença.

A frequência da insanidade não passou despercebida pelos moradores de Chateaufaux, mas por razões óbvias eles nunca abordarão o assunto com os visitantes. Um pequeno número de moradores tem suspeitado profundamente do Dr. Mikki, observando que sua chegada parece coincidir com o aumento da incidência de loucura. Se conseguirem organizar apoio suficiente, uma das instituições de ponta do Núcleo para o estudo da doença mental pode estar ameaçada.

Onde ficar em Chateaufaux

O grande número de viajantes que passam por esta cidade a caminho de Port-a-Lucine significa que inúmeras pousadas podem ser encontradas ao longo da Avenida Jardine e nas ruas circundantes. Dada a clientela, a maioria é de qualidade pelo menos aceitável. Para uma noite de descanso econômica, mas confortável, O Porco Risonho (quartos de qualidade comum, comida de

qualidade comum) servirá muito bem, se você puder suportar as intermináveis histórias da gerente sobre a aparente visita de Rudolph van Richten à pousada há muitos anos. Das opções mais caras, A Cocheira de Prata (quartos de boa qualidade, comida de boa qualidade) oferece os quartos mais espaçosos e fornecerá transporte de carruagem para Port-a-Lucine por uma taxa.

Chateaufaux (cidade pequena): Convencional; Tend. N; limite de 800 PO; Ativos 56.000 PO; População 1.400; Isolada (humanos 97%, halflings 2%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Prefeito Harrould Bellamont, humano Ari3; Capitão René Thoubold (capitão do gendarme) humano Com5.

Personagens Importantes: Dr. Vilhelm Mikki (alienista), humano masculino Esp8; Marcel Bodine (inventor), humano masculino Esp5.

Port-a-Lucine

Depois de um rápido passeio de carruagem (cujo conforto foi muito apreciado após minha estada em Falkóvnia), cheguei ao coração de Dementlieu. Port-a-Lucine como um todo parece ter uma idade avançada, mas muitas das estruturas individuais dentro dela exalam modernidade. Construída na encosta de uma colina suave que desce até a beira da Baía de Parnault, Port-a-Lucine é murada. No centro, no ponto mais alto da cidade, ergue-se a Ste. Mere des Larmes, em torno da qual se organizam vários bairros distintos.

A nordeste fica o Quartier Marchand (Distrito do Mercador), que abriga muitos dos locais de negócios, e o lascivo distrito portuário, que certamente é inseguro para as mulheres. De dia, as docas são uma área extraordinariamente movimentada, repleta de carroças que tentam transportar mercadorias pelas ruas estreitas da cidade. À noite, a área fica quase deserta, exceto por rufiões e um ocasional marinheiro bêbado. A estrada que corre ao longo da baía é conhecida como Caminhada da Viúva — alguns dizem que isso se deve ao número de assassinatos que ocorrem tarde da noite nesta área, mas outros afirmam que o nome é pela frequência de suicídios de pessoas que saltam para o precipício. Ao sul desta área, grandes edifícios abrigam as oficinas onde grande parte da população pobre ganha seu escasso sustento.

A sudeste, o esquelético Quartier Ouvrier (Distrito dos Trabalhadores) é uma confusão de prédios de madeira de vários andares em ruínas, repletos de multidões de





pobres. A crença magnânima dos demonlienses de que eles sustentam seus pobres seria duramente testada se algum dos ricos tivesse que visitar ou morar nesta área. Os edifícios são construídos ao custo mínimo absoluto e capacidade máxima, e ocasionalmente desmoronam. Fornecedores de alimentos governamentais pouco frequentes e pequenos hospícios de Hala estão espalhados por todo o bairro. Em contraste, as opulentas residências aristocráticas do sudoeste cobrem três vezes mais área que os cortiços, mas abrigam apenas um terço da população.

O Quartier Savant (Distrito Nobre) contém terraços elegantes de três a quatro andares, todos perfeitamente conservados, com parques repletos de jardins floridos, proporcionando um descanso ocasional das ruas estreitas. Na área mais rica, ao lado do Distrito do Governo, casas grandes se aglomeram por espaço umas ao lado das outras. Inúmeras lojas caras operam neste distrito, atendendo a todos os gostos de moda, comida e joias.

A área mais impressionante da cidade é o Quartier Publique (ou Distrito do Governo), que circunda a ampla Rue du Soleil, saindo de Ste. Mere des Larmes até a Place de Léon em frente ao Palácio do Governo pela

baía. Quando se considera a pequena população desta cidade, a simples grandiosidade e o número de edifícios elaborados das artes e do governo são um mistério. A verdadeira propriedade desses prédios públicos sempre pertence ao Lorde-Governador, mas o Conselho do Esplendor concede direitos operacionais aos membros da nobreza. Os termos de tais nomeações não são especificados, e as mudanças são frequentemente feitas por vontade do Conselho.

O mais impressionante desses edifícios é o *Grand Opera Nationale*, ou simplesmente a Casa da Opera de Port-a-Lucine. Quatro grandes pilares dominam a fachada, cada um encimado por uma estátua folheada a ouro representando uma das artes ali apresentadas – canto, música, dança e drama. Esculturas elaboradas de querubins, instrumentos musicais e fantasias adornam o parapeito, que é dominado pela grande cúpula verde que se eleva acima do edifício. Dentro, pode-se ver que nenhuma despesa foi poupada. Após a grande escadaria de mármore no foyer (saguão de entrada), a pessoa entra no teatro real para encontrar assentos macios, vermelhos e cobertos de veludo, esculturas de ouro ao lado do palco e um lustre de cristal maior que a maioria das carru-





agens. Eu me senti bastante insegura sentada embaixo dele, tendo ouvido histórias do lustre caindo na plateia há cerca de cinco anos. Existe uma infinidade de superstições e rumores sobre a casa de ópera; alguns dizem que o edifício foi assombrado desde o dia em que foi construído, enquanto outros dizem que uma maldição colocada sobre o teatro por uma Vistana irritada resultará na vida de cada artista terminando em tragédia. Existem rumores mais críveis de uma rede de catacumbas subterrâneas sob a casa de ópera, embora o proprietário, Ricardo Diosa, negue essa sugestão. A nobreza adora focar sobre os possíveis aspectos sobrenaturais da Casa. Isso não os impede de assistir em massa para ver artistas impressionantes como Maria Diosa (filha de Ricardo), Alice Buckham-Smythe (uma jovem mordentiana que impressionou nesta temporada com sua voz forte) e Jerome Cencou (um barítono que capturou os corações de muitas jovens tolas da cidade).

Outras grandes construções cívicas incluem o *Musée du Port-a-Lucine* (uma galeria de arte com artistas de Dementlieu e obras adquiridas de Borca, Mordent, Darkon e até reinos distantes como Kartakass e Nova Vaasa), o *Théâtre de la Baie* (um anfiteatro que hospeda todo tipo de drama) e a *Grande Bibliothèque* (a Grande Biblioteca, uma estrutura maciça que abriga uma cópia de todas as obras publicadas de Dementlieu e também muitos tomos estrangeiros). Locais e atrações menores incluem a *Voix de l'Âme* (Voz da Alma, um local íntimo para leituras de poesia), a *Maison de Cire* (um museu de recriações de cera realistas de figuras públicas notáveis) e os curiosos *Puits d'Orchestre*. Neste último local, os participantes sentam-se em torno de um poço de 9 metros, com uma orquestra de câmara tocando no fundo. A acústica é quase assustadora, e as identidades do maestro e dos músicos nunca foram reveladas. Em meio à proliferação de espaços de performance, também se encontram inúmeros restaurantes, casas de moda, galerias de arte particulares e livrarias.

A menos de 800 metros da cidade, a Universidade de Dementlieu estende-se ao acaso ao longo da costa da baía de Parnault. Esta sede de aprendizado bem respeitada atrai estudantes de todo o Núcleo. Faculdades de Ciências Arcanas, História, Estudos Militares, Divindades, Medicina, Ciências Físicas e outras encontram financiamento nas taxas caras cobradas dos estudantes e da filantropia limitada da nobreza.

Onde ficar em Port-a-Lucine

O pagamento da hospedagem não depende tanto da qualidade da cama, do tamanho do quarto ou do tamanho do café da manhã; em vez disso, é uma questão de onde se vê que se está hospedado. O lugar mais exclusivo para ficar em Port-a-Lucine é o Governor's Hotel (quartos de boa qualidade), se você puder pagar o custo extraordinário dos quartos luxuosos e elegantemente decorados com camas de dossel. Aqueles que desejam se envolver na sociedade, mas com menos ilusões de auto-estima, escolherão o Auberge de la Premiere (quartos de boa qualidade) ou o Manor Retreat (quartos de boa qualidade). Comer onde se fica não é considerado apropriado (para não deixar de aproveitar a vida social), então os viajantes muitas vezes procuram um dos muitos restaurantes populares, como Chez Léon ou The Golden Fig (ambos comida de boa qualidade). O jantar pode ser um assunto demorado nesses lugares.

No Quartier Marchand e nas zonas pobres da cidade, encontram-se alojamentos com preços mais razoáveis, embora o nível de risco aumente significativamente. Várias famílias de mercadores respeitáveis se reúnem no Pousada Pináculo Quebrado (quartos comuns, comida de boa qualidade), onde os jogos de Jeu Force (um jogo jogado com marcadores redondos em um tabuleiro marcado em quadrados, doze de cada lado) são jogados até tarde, noite adentro. O Marinheiro Revoltado (quartos de má qualidade, refeições de má qualidade) é um local de má reputação não muito longe das docas, onde quase qualquer vício pode ser aplacado por apenas uma pequena quantidade de moeda.

Port-a-Lucine (cidade pequena): Incomum; Tend. N; Limite de 15.000 PO; Ativos 4.050.000 PO; População 5.400; Isolada (humanos 95%, halflings 3%, outros 2%).

Figuras de Autoridade: Lorde-Governador Marcel Guignol, humano Ari5; Dominic d'Honaire, humano Ari10.

Personagens Importantes: O Cérebro Vivo, cérebro desencarnado Psi9; Alanik Ray (o Grande Detetive), elfo Lad10; Maria Diosa (diva), humana Ari3; Bastião Joan Secousse, humana Clr6/Anm8. (Para mais informações sobre a classe de prestígio Anacoreta das Bru-mas, veja Van Richten Arsenal.)



Domaines de la Vie Éclairée

Durante a minha estadia em Port-a-Lucine, fiz várias viagens a Baía de Sable para visitar os Domaines de la Vie Éclairée (ou Propriedades da Vida Iluminada). Por vários quilômetros ao longo da beira da baía, os membros mais ricos da aristocracia mantêm grandes casas e jardins em extensas propriedades.

O foco central de cada propriedade é geralmente uma grande mansão, de dois a três andares e em estilo arquitetônico semelhante aos terraços de Port-a-Lucine. Os interiores dessas mansões são santuários de excesso e opulência, com tetos pintados por artistas famosos de Dementlieu, cornijas douradas, suntuosas cadeiras de couro, o melhor serviço de prata e lustres deslumbrantes. A maioria das mansões também tem um salão de baile considerável para realizar as funções.

A abordagem de cada família para a terra circundante é bastante diferente. Algumas propriedades simples têm apenas grandes carvalhos, proporcionando sombra confortável para festas no jardim de verão, enquanto outras criam canteiros intrincados que explodem em cores durante a primavera e o verão. Os jardins formais, com uma estrutura simétrica centrada em torno de lagos ou fontes construídas, estão em voga atualmente. Grandes cercas de ferro de 3 metros cercam cada propriedade para que nenhum personagem desagradável obtenha entrada.

A mais notável das propriedades é a da família d'Honaire. Sua mansão consiste em duas alas, uma das quais é usada pelo Conselheiro Chefe do Lorde-Governador, enquanto a outra é usada por sua família. Entre eles, um grande foyer (saguão) e salão de baile fornecem o local para muitas funções organizadas pelo Lorde-Governador. Vários espelhos fazem com que os quartos pareçam muito maiores do que realmente são, mas ao mesmo

tempo dão a sensação de serem constantemente observados de todos os ângulos. Atrás da mansão, um grande labirinto de cerca viva (que eu achei um entretenimento muito frustrante) se estende entre a casa e Baía de Sable; os nobres, em tom de brincadeira, sugerem que se pode perder dias em suas voltas e reviravoltas.

Pensamentos finais



Posso ver que há uma grande incerteza política dentro de Dementlieu. O Lorde-Governador parece efetivamente impotente, com minhas suspeitas voltando-se para o enigmático Dominic d'Honaire como a verdadeira sede do poder nesta terra. Embora ele (ou pelo menos *alguém*) obviamente tenha uma forte influência nas mentes do povo de Dementlieu, vários fatores sugerem que a agitação continuará a crescer. As classes mais baixas estão se tornando cada vez mais instáveis, a nobreza já está manobrando para garantir que um candidato favorito seja o próximo Lorde-Governador, as tensões com a Falkóvnia continuam a crescer e o misterioso "Cérebro" está trabalhando para alguma agenda desconhecida. Esta teia de engano começará a se desgastar e quebrar em breve.

O impacto potencial de uma Dementlieu instável no Núcleo pode ser significativo. Com seu coração cultural e científico no caos, quem pode dizer o que pode acontecer nas terras vizinhas? É claro que essa turbulência também a tornaria um alvo principal para quaisquer outros vizinhos interessados em assumir o controle.

Com alívio significativo, atravesso agora a fronteira para a terra rural de Mordent, onde posso deixar para trás as pretensões e fachadas da vida social em Dementlieu.



Relatório Dois: Mordent

Existem algumas árvores, Watson, que crescem até uma certa altura e, de repente, desenvolvem uma excentricidade feia. Você verá isso frequentemente em humanos. Eu tenho uma teoria de que o indivíduo representa em seu desenvolvimento toda a procissão de seus ancestrais, e que uma mudança tão repentina para o bem ou para o mal representa alguma forte influência que entrou na linha de sua linhagem. O eu torna-se, por assim dizer, o epítome da história de sua própria família.

— Sir Arthur Conan Doyle, *A Aventura da Casa Vazia*



o pisar pela primeira vez em Mordent, percebi rapidamente que é mais provável que seja a terra com a conexão natural mais profunda com as Brumas fora a própria Baróvia. De fato, uma vez que a lua nasceu e a noite avançou, determinar onde as névoas noturnas terminam e as brumas começam é muitas vezes difícil nesta terra desolada. Mais de uma vez eu comecei uma jornada fora de uma aldeia pitoresca, apenas para me encontrar a muitas léguas de distância depois de passar por um banco de neblina densa. De fato, às vezes penso que apenas a prevalência da fé de Ezra e o estranho vínculo dos sacerdotes com as Brumas torna esta terra totalmente transitável.

Que estranho! E como potencialmente útil, é verdade

Outra verdade que aprendi no início de minhas viagens por Mordent foi que poucos mapas preciosos da terra estão disponíveis. Em vez disso, encontra-se o caminho pela terra seguindo a trilha solitária de casas senhoriais abandonadas e cemitérios em ruínas que cobrem o campo, cada um deles um testemunho silenciosamente decadente das famílias nobres perdidas que uma vez dominaram, mas agora passaram para a história. As populações locais acompanham obsessivamente esses marcos mórbidos e suas histórias, frequentemente usando-os para medir tanto o tempo quanto a distância – uma prática que pode deixar os estrangeiros bastante confusos até que retomem a história local.

Por exemplo, pedindo direções para a cidade mais próxima, pode-se ser direcionado para “Passe pela antiga propriedade de Whitby e depois vire para o sul por dois dias”, supondo que todos saibam onde encontrar esse ponto de referência específico. Ou um visitante curioso pode ser informado “Sobre a hora em que o último amaldiçoado da família Valmont foi enterrado” em resposta a uma pergunta sobre quando ocorreu um assassinato medonho, com os moradores considerando essa informação mais do que suficiente para responder à pergunta.

Talvez essa prática seja a única maneira de acompanhar essas qualidades em uma terra tão nublada e Envolta em Brumas como esta. Seja como for, os viajantes são aconselhados a estarem muito atentos ao pedir indicações de qualquer tipo e a fazerem o máximo possível de suas próprias pesquisas sobre a área pela qual pretendem viajar. Tendo feito essa ressalva, farei agora o meu melhor para descrever o terreno e outras características salientes desta terra.

Resumo de Mordent

Nível Cultural: Renascimento (9)

Ecologia: Completa

Terreno/Clima: Florestas, pântanos e planícies/
Temperado

Ano de Formação: 579 CB

População: 5.500

Raças: Humano 99%, Outros 1%

Grupos Étnicos Humanos: Mordentiano 93%, demonliense 3%, richemulense 2%, borquense 1%, outros 1%

Idiomas: Mordentiano*, falkovniano, vaasi

Religiões: Ezra*, Hala

Governo: Aristocracia hereditária

Governante: Lorde Jules Weathermay

Lorde Negro: Lorde Wilfred Godefroy

Paisagem



e acordo com fontes nativas, Mordent é dividida pelos nativos em várias regiões ásperas, embora essa distinção possa ser difícil para os estrangeiros perceberem devido à falta de muitos dos marcos mais tradicionais e reconhecíveis usados para indicar tais limites em outros reinos. Ainda assim, certas distinções são reconhecidas dentro da terra. Entre essas áreas estão a Floresta dos Antigos, a imensa floresta que faz fronteira com Dementlieu ao norte, e o Grande Charco, um pântano traiçoeiro ao norte de Mordentshire entre ele e a Floresta dos Antigos. Mordentshire propriamente dita abrange Baía de Arden, a cidade e seus arredores, e a costa de Mordent, ao longo dos grandes penhascos de calcário. Há o Bosque Sem Luz, como são conhecidas as florestas e os pântanos do sudeste de Mordent, e a Charneca Cinzenta, que compreende a grande charneca interior entre o Bosque Sem Luz e o Rio Arden. Por fim, a terra que cai entre a bifurcação do rio Arden, na fronteira de Richemulot, Verbrek e Valacha, é chamada de Vale do Silêncio.



Ao cruzar a fronteira de Dementlieu, no norte, é quase imediatamente imerso em uma vasta e silenciosa floresta perene. Um pequeno vilarejo com o nome um tanto sinistro de Fim da Esperança fica na beira das árvores, como se tivesse medo de chegar mais perto do que o absolutamente necessário – após uma avaliação adequada, descobri, que essa é precisamente a atitude da população local. Eles se referem à floresta como a Floresta dos Antigos, um nome que soa como a hipérbole mais absurda até que se vislumbre as altas árvores perenes que dão nome à floresta. A lenda local afirma que a mansão da família de Boistribue, um magnífico edifício de pedra e madeira maciça de três andares, ainda pode ser visto através das árvores nas noites em que a lua está alta, mas não vi nenhuma evidência dessa propriedade em minhas viagens. Há histórias de que a própria mansão anda pela floresta como um animal de caça, nunca aparecendo no mesmo lugar de noite para noite, e que os infelizes o suficiente para serem pegos em seu caminho nunca mais são vistos.

Devo observar, no entanto, que ocasionalmente avistei o que parecia ser evidência do que antes eram outros assentamentos na floresta, como estruturas de prédios apodrecidas e até mesmo um poste de sinalização desbotado tão desgastado pelo tempo e pelo clima que era ilegível. Quando levei esses itens à atenção do estalajadeiro na pequena taverna sem nome em que fiquei ao sair da floresta, no entanto, ele me ignorou até que eu finalmente o convenci a me falar e respondeu: “Nenhum senhor, jamais aceita posseiros, nunca.” O que isso significa, não posso dizer com certeza, mas me arrepiou do mesmo jeito, e presumo que seja também a razão pela qual a floresta – possivelmente a maior área única de todo o reino – permanece praticamente intocada por mãos humanas.

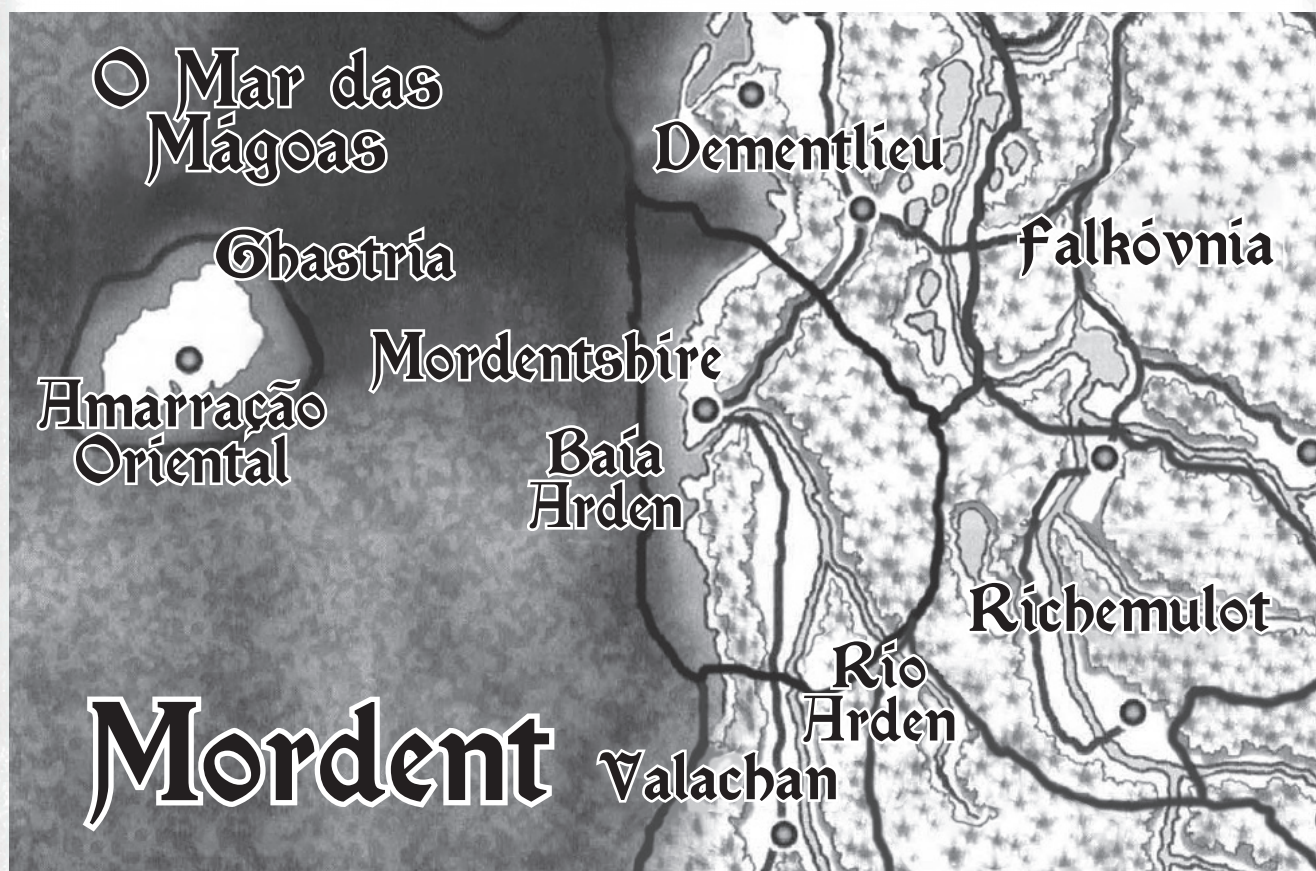
Ao sul da floresta, pouco antes de chegar ao rio Arden, os bosques sombrios dão lugar a uma vasta extensão de charcos e pântanos onde a viagem se torna lenta, na melhor das hipóteses, e na pior desaparece em poças profundas de lama e água salobra. Não fosse a existência da Estrada do Moinho, algumas partes possivelmente seriam quase inacessíveis. Conhecido como o Grande Charco por razões que se tornam abundantemente óbvias para os viajantes em poucas horas, um nevoeiro perpétuo parece se agarrar a essas terras, emprestando à terra um vapor úmido mesmo durante o calor do dia. De acordo com os moradores locais, o pântano vem se expandindo constantemente no último século, quando finalmente parou não muito longe de Mordentshire. A lenda local coloca a culpa por essa expansão inquietante em uma maldição colocada na desaparecida família Wes-

cote, mas se for esse o caso, então a maldição foi suspensa ou está adormecida, esperando uma nova vítima para enredar em sua miséria. Talvez como reação à incerteza de seu futuro, pouco esforço parece ter sido feito para domar essas terras desoladas, exceto pela ocasional fazenda ou taverna solitária cujas luzes formam pequenas ilhas nas brumas.

Como Mordentshire e seus arredores são abordados com mais detalhes posteriormente neste manuscrito, não falarei deles neste momento, mas passarei para a área costeira. A costa de Mordent é composta por enormes falésias de calcário, que são interrompidas apenas pela foz da Baía de Arden. De acordo com os marinheiros que trabalham nas docas de Mordentshire, os dois trechos de penhascos são chamados de Dama Pálida (ao norte) e Homem Cinzento (ao sul), de acordo com uma antiga lenda que também é abordada com mais detalhes abaixo. Gostaria de salientar, no entanto, que quando se chega a Mordentshire, os promontórios que se projetam sobre a baía têm nomes completamente diferentes. Principalmente os marinheiros ou as almas resistentes que vivem nos lugarejos castigados pelo vento que pontilham a costa usam os outros dois nomes. Ainda assim, eles servem para ajudar a diferenciar de qual área do litoral se é, auxiliando imensamente na localização geral das favelas muitas vezes anônimas.

Virando para o sul de Mordentshire e Baía de Arden e indo para o interior das alturas vertiginosas do Homem Cinzento, encontra-se o Bosque Sem Luz, outro trecho de floresta densa e incomumente tranquila. Ao contrário de seu vizinho ao norte, os bosques aqui são magros, quase atrofiados, sem nenhuma das grandes árvores antigas que marcam a Floresta dos Antigos. No entanto, não se engane como eu estava pensando que o nevoeiro seria menor ou que haveria mais luz – muito pelo contrário, na verdade. Um dossel espesso se forma não muito longe da floresta, prendendo a névoa sempre presente e bloqueando todo o calor, exceto o sol mais forte do meio-dia, mantendo as trilhas escuras e difíceis de seguir, mesmo nas melhores condições. A vigilância constante é essencial para atravessar esta floresta labiríntica, até porque meu guia só conseguiu lembrar duas pequenas aldeias lá dentro. A mais respeitável das duas pode ser encontrada perto da borda noroeste da floresta, não muito longe da baía, e é conhecida por suas excelentes provisões, bem como um bom número de nobres locais que se aposentaram para uma “vida no campo”. A outra, a aldeia em ruínas de Desmoronada, é descrita mais tarde.





Viajar pelo Bosque Sem Luz também é extremamente úmido, uma sensação que só piora à medida que se avança mais para o interior; pouca surpresa, uma vez que a floresta eventualmente emerge em uma ampla planície de charnecas e pântanos. Eu entendo que os moradores se referem a esta região como Charnecas de Terra Cinzenta, ou simplesmente Charneca Cinzenta. Se tem outro título maior, ainda não o encontrei. Depois de ver quilômetros e quilômetros de pântanos vazios, charnecas varridas pelo vento e as ocasionais terras agrícolas solitárias passarem pela janela da carruagem, posso entender a falta de entusiasmo em dar um nome a este lugar. Imagine minha surpresa, então, quando descobri que este lugar desolado abriga muitas das fazendas mais ativas do reino. O que eu supunha serem algumas aldeias isoladas e em dificuldades são, na verdade, uma boa parte do suprimento de alimentos da terra. Devo elogiar o povo mordentiano por trazer qualquer coisa de sustento desses campos malditos, muito menos o tipo de rendimento que foi descrito para mim. Verdadeiramente, é um milagre de diligência e perseverança – principalmente por causa dos ruídos estranhos carregados pelo vento e as trilhas estranhas que muitas vezes aparecem

fora de um acampamento durante a noite. Enquanto eu me confortava com a garantia de que os lendários cães de caça das Brumas não ameaçavam os de bom coração, tal conforto parecia uma proteção pequena, de fato, com os uivos sinistros que frequentemente soavam através dos pântanos ventosos à noite.

Por fim, alcançando a fronteira leste através do Rio Arden, chega-se ao apropriadamente chamado Vale do Crepúsculo, um trecho solitário de charneca nebulosa e floresta escura, mesmo para os padrões deste reino varrido pelo vento. Enquanto uma série de pequenas cidades e uma boa quantidade de fazendas consideráveis podem ser encontradas nesta área, sua característica mais saliente são os cemitérios. Para ouvir o povo local dizer, há mais cemitérios nesta área sozinho do que no resto do reino junto, uma disputa que é difícil de contestar quando se passa pela multidão que enche a região. Quase todos eles estão desertos agora, tendo sido atendidos pela desaparecida família Mournsworth. É realmente uma viagem assustadora, principalmente à noite, quando a neblina se instala no chão e tudo o que se vê são as criptas e os monumentos, erguendo-se como ilhas no mar de neblina. Apesar da proximidade da fronteira, ou talvez por



causa dela, os nativos daqui são ainda mais taciturnos e desconfiados do que os encontrados em outras partes do reino. Eles mal se dão ao trabalho de apontar os curiosos na direção da cidade de Travessia do Fogo Negro antes de retornar ao trabalho com olhos escuros e olhares de desaprovação. As enormes extensões de terreno funerário ao lado de fazendas escassas e cidades hostis também são profundamente perturbadoras.

Quanto às vias navegáveis, a principal artéria de Mordent é o rio Arden. A princípio, um alívio bem-vindo do silêncio enervante das árvores ou das extensões monótonas dos pântanos, logo percebi que as águas igualmente calmas do Arden eram um pouco mais reconfortantes. Cinzento e sem turbulência na superfície, o rio quase aparece como uma vidraça escurecida até que se percebe que de fato está se movendo com extrema rapidez, como se estivesse cada vez mais ansioso para se juntar ao mar. A água é muito fria e surpreendentemente profunda, permitindo várias travessias de balsa ao longo de sua extensão enquanto serpenteia em direção ao oceano. Um pequeno mas constante número de comerciantes ganha a vida trabalhando no rio, transportando mercadorias para o sul, para Richemulot e Valachan. Viajando mais

adiante no rio, logo se encontra a floresta dando lugar de ambos os lados para pântanos de planície à medida que o Arden se alarga pouco a pouco em seu caminho para se juntar ao Mar das Mágoas na Baía de Arden.

A mais notável das travessias de balsa é a Sombra de Smythe, assim chamada em homenagem ao barqueiro enrugado que a administra, que mora em uma pequena cabana na base de uma velha árvore pendurada na beira de uma cidade em ruínas. A lenda do rio adverte contra a tentativa de qualquer travessia de balsa após o anoitecer, no entanto, especialmente quando o nevoeiro é profundo. Muitos contos falam de viajantes que pisaram em uma balsa envolta em névoa apenas para descobrir que o barqueiro era pouco mais que ossos e sua balsa se dirigia para algum lugar realmente terrível.

Uma conversa com Smythe revelou que seu posto já foi a cidade de Steadwall, que era de propriedade da desaparecida família Halloway até uma série de eventos misteriosos que ocorreram há mais de um quarto de século. Sua mansão decrépita ainda fica em uma colina com vista para o cruzamento, ladeada por bosques de ambos os lados, com os restos dispersos das ruínas da cidade dispostos na encosta da colina como se desli-

Possibilidade de Medo: O Segredo de Smythe

Smythe, o barqueiro, sabe muito bem o que aconteceu com a cidade de Steadwall. Foi ele quem causou a tragédia que provocou sua morte prematura. Transportando o jovem filho do Lorde Halloway e sua noiva de volta à cidade tarde da noite, ele foi dominado pela ganância e decidiu matar o jovem casal pelas riquezas que carregavam. No entanto, assim que os matou, olhou para cima e viu que um dos temidos Barqueiros das Brumas havia remado silenciosamente até sua embarcação, atraído pelo violento derramamento de sangue nas brumas. Desesperado para salvar sua própria vida, Smythe negociou freneticamente com a criatura. Intrigado com sua oferta, a criatura imunda o poupou. O pacto firmado entre os dois era aparentemente simples: em troca de guiar as vítimas para as garras do barqueiro, Smythe receberia todas as riquezas da Mansão Halloway, quando seria liberado de seu terrível serviço.

Smythe obedeceu, organizando cuidadosamente as coisas ao longo de um período de tempo para evitar suspeitas. Uma reputação sinistra cresceu e as pessoas começaram a abandonar a vila "assombrada", mas Smythe nunca vacilou, sonhando com o dia em que as riquezas seriam suas. Ele estava tão fixado em seu prêmio que nem mesmo os rumores de que os mortos inquietos de Steadwall e da família Halloway assombravam a casa não o detiveram.

Ele não percebeu que o pacto do barqueiro o havia vinculado à própria travessia da balsa, tornando-o incapaz de recuperar as riquezas que desejava por conta própria — fato que ele descobriu para sua amarga surpresa depois de realizar os assassinatos dos últimos membros da linhagem Halloway. Preso ao rio, ele ainda traz vítimas para o barqueiro, mas agora ele também tenta atrair aventureiros para recuperar as riquezas da Mansão Halloway, então os mata e rouba seu tesouro quando eles retornam enfraquecidos pelas armadilhas e criaturas que enfrentaram. Até agora, ele matou vários grupos dessa maneira, mas como ainda está preso à sua travessia, ele percebe que ainda deve haver um tesouro a ser encontrado. Só então ele será libertado, embora em seu coração ele suspeite que sua recompensa provavelmente será tornar-se como seu algoz e navegar nas Brumas para sempre. Assim, ele teme e anseia pelo dia em que finalmente descobrirá, mas se resignou ao destino e, enquanto isso, cultiva a imagem de um velho gentil com uma história sedutora para contar...



zassem lentamente para o rio em decadência. Outrora, Steadwall foi um movimentado porto comercial, uma das últimas paradas antes de Baía de Arden, mas agora está silenciosa, o barqueiro solitário é seu único habitante. De acordo com Smythe, ocasionalmente grupos de aventureiros vão procurar sua travessia em busca da lendária riqueza supostamente ainda trancada na Mansão Halloway, mas nenhum retornou com sucesso. Ele não foi mais longe na cidade do que sua árvore em muitos anos e não tem vontade de ir.

A princípio, Baía de Arden parece ser igual a sua artéria, uma ardósia cinza solene com apenas uma pequena salpicadura de cristas brancas para mostrar que as forças de maré estão em ação. Altos promontórios de calcário branco - Ponto Weathermay ao sul, Ponto Diabo da Quilha ao norte - erguem-se de ambos os lados, formando uma pequena enseada natural para a maior parte de Mordentshire poder se abrigar. Como tal, também ganhou a reputação de um porto comercial estável e confiável, embora os estrangeiros muitas vezes fiquem intrigados com o fato de a maioria dos edifícios ao redor da baía serem construídos a meio caminho do penhasco ou a uma distância razoável do interior. Porém, os nati-

vos sabem melhor, porque quando despertada por uma tempestade considerável (como acontece pelo menos uma ou duas vezes a cada inverno e às vezes também no verão), a baía assume uma aparência totalmente diferente. Ondas de tamanho e poder surpreendentes sobem como pequenas montanhas das águas cinzentas para bater em navios e na costa.

Alguns marinheiros afirmam que não só o clima é responsável por essas ondas repentinas, mas uma grande serpente que habita o fundo da baía. Cada grande tempestade desperta a besta, ou assim dizem, e os movimentos de seu corpo tremendo são o que faz com que as ondas subam e desapareçam com tanta violência repentina. Claro, sendo as histórias dos marinheiros o que são, sinto que é igualmente provável que as ondas violentas sejam simplesmente o produto das falésias íngremes interagindo com o aumento da atividade das marés, mas nunca testemunhei a baía no seu pior. A julgar pela forma como a população local usou diques de tijolos e aclives naturais para elevar a orla, eu diria que, seja qual for a causa, os Mordentianos são muito cautelosos quando se trata da baía.





Embora saturada de neblina e perpetuamente assolada por tempestades, esta terra oferece, surpreendentemente, poucas outras fontes de água parada, a menos que se conte os pântanos, característica em que a quantidade sobe demais para ser contada. Embora isso possa parecer absurdo para aqueles que navegam ao longo dos altos penhascos de calcário a caminho de entrar na Baía de Arden, muitas das planícies pantanosas de Mordent na verdade ficam abaixo do nível do mar. Esses pântanos permanecem saturados durante todo o ano, mesmo durante os meses mais quentes do verão (que dificilmente são quentes o suficiente, pois mesmo esses tempos não fazem com que os mordentianos tirem suas mangas compridas por um período de tempo real, nem abandonem seus casacos pesados à noite praticamente durante todo o ano). Encontrei uma série incontável de pequenos lagos e riachos enquanto viajava pelas terras baixas. Essas áreas podem desaparecer em um ano bastante seco apenas para reaparecer mais tarde com o retorno de um clima mais úmido e, portanto, quaisquer nomes que sejam dados são transitórios na melhor das hipóteses e limitados à memória da população local em qualquer caso.

O aspecto mais deplorável de toda Mordent é a condição de suas estradas – ou melhor, a falta delas. Uma estrada digna de nota leva da Floresta dos Antigos a Mordentshire: Estrada do Moinho, que parece uma coisa bastante humilde de lama e pedra até que se percebe que quase todas as outras estradas no domínio são pouco melhores do que sulcos de carroças cobertos de grama. Considerando que esta é a principal artéria do comércio terrestre para um parceiro comercial tão valioso como Dementlieu, eu teria pensado que os mordentianos poderiam criar uma rodovia melhor. Então, novamente, considerando o terreno que eles são forçados a enfrentar, talvez a Estrada do Moinho seja realmente o melhor que eles podem administrar. Assim, os nobres mordentianos que viajam para Dementlieu para se atualizar sobre as últimas modas e outros refinamentos e os comerciantes demonlienses que vêm para o sul para buscar a excelente lã e frutos do mar frescos disponíveis em Mordentshire são forçados a compartilhar a estrada esburacada e irregular. Há algo de engraçado na ideia de peixeiros e aristocratas presos no mesmo tipo de espaço, mas deixarei essas brincadeiras para a imaginação do leitor.

A única outra estrada digna de nota é a Estrada Sul, que fica do outro lado do rio Arden, de Mordentshire, passando pelos Charcos Cinzentos até a fronteira com Valachan. A maior parte do tráfego nesta estrada parece ser de natureza agrícola, já que os Charcos Cinzentos fornecem a maior parte da comida para o maior assentamento de Mordent, embora uma boa quantidade de

comerciantes de Valachan também possa ser encontrada nela. Ou talvez eu deva dizer comerciantes mordentianos com mercadorias valachani, já que a maioria dos mordentianos considera o povo valachani um pouco selvagem e os mantém à distância sempre que possível, usando um sistema de intermediários para manter o número real de valachani que cruzam a fronteira a um mínimo absoluto. Curiosamente, a Estrada Sul é, em trechos, mais suave do que a Estrada do Moinho, ostensivamente mais importante, talvez devido ao fato de que, embora seja construída em terreno mais pantanoso do que sua prima ao norte, também é construída em terreno mais plano, o que contribui muito para um passeio prazeroso. Então, uma lastima terrível, que tudo o que se vê é o passar por extensões intermináveis de charneças e pântanos.

Outra qualidade observada na paisagem é o que os nativos colocaram sobre ela, que muitas vezes é o único alívio para os olhos nessas longas jornadas mencionadas. Devido à falta geral de pedras disponíveis em tamanho adequado para o propósito, a maioria dos mordentianos vive em casas construídas inteiramente de madeira. Eles enchem as frestas com massa de vidraceiro feita da lama prontamente disponível dos mouros e cobrem seus telhados com camadas isolantes de terra, madeira e até musgo de turfa. Da mesma forma, o metal é usado com moderação durante a construção, devido à sua relativa escassez nos mercados locais. O povo mordentiano usava pinos de madeira e outros meios engenhosos para prender peças e travar estruturas no lugar. Uma chaminé é essencial para a lareira necessária para combater o clima frio, mas geralmente é a parte mais cara da construção, pois as pedras adequadas devem ser retiradas, extraídas ou compradas de longe. Por esta razão, muitas vezes pode-se dizer a prosperidade geral de um lar mordentiano pela proeminência e tamanho da lareira. O interior das casas mordentianas é, portanto, muitas vezes bastante escuro e um pouco bolorento, iluminado principalmente pelo fogo da lareira ou velas transportadas à mão; mesmo as grandes fogueiras da taverna local muitas vezes servem apenas para criar áreas mais escuras de sombra nos cantos.

Os nobres mordentianos geralmente vivem em casas de madeira também, mas geralmente têm telhados de telhas ou lajotas em vez de telhados de palha. Eles também podem se dar ao luxo de incorporar uma certa quantidade de trabalho extra em pedra ou metal em suas propriedades – um portão alto de ferro, um muro baixo de pedra, varandas de ferro e assim por diante. Essas casas geralmente ficam nos limites de uma determinada cidade, enquanto as residências do povo comum estão agrupadas em torno de uma pequena praça de terra, muitas vezes centralizada na igreja local e na taverna quando



essas estruturas estão presentes. Essa distância denota distinção, exigindo que os associados façam questão de vir ver seus amigos mais ricos. Além disso, garante que os nobres nunca sejam vistos na cidade com uma aparência nada além de excelentes, já que podem escolher quando desejam interagir com os habitantes comuns da cidade e a impressão que desejam criar ao fazê-lo. É claro que notei que mesmo os mais orgulhosos dos aristocratas raramente moram longe demais da cidade, talvez por medo de serem vítimas do que quer que tenha acabado com o último grupo que se estabeleceu lá.

O mais notável de todos os acréscimos à paisagem, no entanto, são as muitas mansões magníficas e em ruínas que encontrei em minhas viagens. De fato, muitos lugarejos e aldeias estão situados na base de uma casa senhorial esquecida e decadente ou de sua propriedade, o outrora belo gramado coberto de ervas daninhas, a estátua rachada e quebrada, as janelas escuras e ofuscantes. De acordo com a lenda local, muitas dessas casas ainda contêm muito da elegância que tinham quando foram abandonadas pela primeira vez, se alguém fosse corajoso o suficiente para olhar de perto. No entanto, essas casas permanecem intocadas não apenas por respeito aos mortos, mas também por medo deles. Curiosamente, muitas são construídas com muita pedra, ferro, madeira intrincada e outros floreios não encontrados em abundância, mesmo entre as residências mais ricas construídas nos tempos modernos (para não mencionar floreios como gárgulas esculpidas e similares). Tais elementos só aumentam a aparência incomum e um tanto perturbadora das casas depois de ver tantas outras residências construídas de forma diferente.

No começo, tentei contar quantas dessas propriedades esquecidas eu vi, bem como algumas das cidades que ainda lutam em suas sombras, mas rapidamente perdi a conta. Quase todos os lugares que encontrei aparentemente tinham uma dessas ruínas não muito longe, cada uma com uma história triste e trágica para contar. Talvez um dia eu volte para narrar as muitas histórias dessas mansões em ruínas, mas tal tarefa pode levar décadas e, por enquanto, devo seguir em frente.

flora

Embora os visitantes de primeira viagem possam jurar o contrário quando veem as vastas extensões dos pântanos, há realmente uma variedade bastante diversificada de flora a ser encontrada em Mordent, embora procurá-la talvez exija alguma diligência. É verdade que nos pântanos há pouco em termos de flora, exceto pela ocasional árvore solitária que encontra um pedaço de terra mais nutritiva para sustentá-la. No entanto, as fa-

zendas dos mordentianos testemunham o fato de que mesmo os mouros podem ser persuadidos a fornecer itens básicos como trigo ou cevada, se o trabalhador for persistente o suficiente. Os salgueiros também são bastante comuns onde os pântanos correm ao longo do rio Arden, às vezes sozinhos ou em alguns casos em bosques antigos que margeiam ambos os lados do rio como guardas de honra silenciosas.

A verdadeira diversidade de vida vegetal encontrada em Mordent, no entanto, está localizada dentro das florestas que interrompem os trechos aparentemente intermináveis de charneca. A Floresta dos Antigos no norte é um excelente exemplo, uma floresta de sempre-vivas impressionantes que, no entanto, abriga várias plantas e arbustos menores, mais particularmente uma espécie de arbusto produtor de bagas conhecido como Lágrimas do Diabo. Este pequeno arbusto é famoso pelos frutos vermelhos escuros que contém, que quando consumidos produzem uma sensação extremamente quente, bem como uma sensação de sabor muito doce e, portanto, às vezes são usados para temperar pratos, especialmente sobremesas. Também é considerado uma grande brincadeira pela juventude mordentiana espremer uma ou mais dessas bagas na comida ou bebida de uma pessoa desavisada quando ela não está ciente, então observe os resultados quando a pobre alma percebe que sua refeição agora é consideravelmente mais picante do que costumava ser. Eu mesma não vi graça nisso.

Para encontrar o lar natural da mais famosa de toda a flora mordentiana, no entanto, é preciso viajar para a floresta-pântano conhecida como Bosque Sem Luz. Embora madeiras de lei maiores possam ser encontradas mais longe do coração dos pântanos, à medida que se viaja para o pântano, a vegetação torna-se cada vez mais atrofiada, contudo, mais unida, até formar um dossel baixo, mas quase impenetrável, de pequenas árvores, trepadeiras e arbustos. A Raiz Espectral torna-se evidente nesta área, crescendo selvagem nas terras pantanosas. A pequena flor branca brilha fracamente ao luar e é um marcador de trilha natural nas profundezas sombrias do pântano. A Raiz Espectral já foi transplantada para outras áreas do domínio onde prospera, especialmente em áreas de alta decadência semelhantes ao seu habitat no pântano, como cemitérios. A flor também é notável como uma das únicas plantas que o povo mordentiano confia perto de um cemitério: lendas da flora horripilante que foi possuída pelos espíritos dos mortos ou que se alimentam de cadáveres são contos de advertência comuns neste domínio, e todo o povo de Mordent sabe melhor se aproximar de uma árvore que cresce em um cemitério ou das ervas daninhas que brotam em torno de casas mal-assombradas...





Uma Boa Xícara de Chá de Raiz Espectral

Raiz Espectral: Esta pequena flor branca cor de osso é comumente usada para marcar caminhos em cemitérios. Suas flores pálidas captam o luar excepcionalmente bem, tornando-o fácil de ver mesmo à noite, desde que haja pouca luz disponível. Indivíduos empreendedores às vezes marcam outros caminhos com Raiz Espectral também, embora a superstição local afirme que nunca se deve marcar um caminho até a porta de alguém com esta flor, para que espíritos errantes não a considerem um convite para visitá-la. Personagens tentando encontrar um rastro de flores de Raiz Espectral à noite recebem um bônus de circunstância de +1 em todos os testes relevantes de Procurar, Observar e Conhecimento da Natureza.

O que mesmo muitos dos nativos não sabem, no entanto, é que se a Raiz Espectral for cultivada e colhida da maneira certa, ela produz um chá que permite que aqueles que a bebem temporariamente vejam o Étere Raso – uma visão assustadora de fato na assombrada Mordent. Apenas a Raiz Espectral do cemitério que tenha passado por um Noturno (feriado) passar e que foi colhida durante a lua nova é adequado para esse propósito. Uma vez que esses requisitos sejam atendidos, preparar o chá adequadamente requer apenas um teste bem-sucedido de Profissão (herborista) (CD 18). Aqueles que bebem chá de Raiz Espectral preparado ganham o talento Visão Espectral por 1d4+1 horas a cada 3 pontos que o herborismo obtido no teste de perícia, até no máximo o próximo amanhecer ou anoitecer, o que estiver mais próximo. Aqueles que já possuem o talento Visão Fantasmagórica recebem um bônus de competência de +2 em todos os testes relevantes relativos à detecção de criaturas etéreas. Certos caçadores do sobrenatural altamente premiados prepararam Raiz Espectral para ajudar no rastreamento de espíritos.

No entanto, este contato tem um preço, e certamente não é para os fracos de coração. Aqueles que beberem o chá devem fazer um teste de Vontade (CD 15) ou sofrerão uma penalidade de -2 em quaisquer testes que requerem concentração ou atenção cuidadosa pelos próximos dois dias, já que os mortos do solo de onde a Raiz Espectral foi tirada sussurram nos ouvidos do usuário em momentos inoportunos. Qualquer um que passe mais de 4 horas por uso sob a influência de chá de Raiz Espectral também deve fazer um teste de Loucura (CD 20) ou sofrer de Paranoia (veja Efeitos de Loucura no **Cenário de Campanha Ravenloft**). O fracasso faz com que o usuário acredite que os mortos o perseguem a cada passo e veja os amigos e companheiros como espíritos malévolos de algum tipo. Esta Paranoia passa após duas manhãs, durante as quais doses adicionais de Raiz Espectral só servem para exacerbar a doença (-1 de penalidade para testes de Vontade associados para cada hora extra).

fauna

A vida selvagem natural de Mordent é realmente rara. Poucas criaturas se preocupam em morar permanentemente nas charnecas, onde estão constantemente expostas ao vento e aos elementos, e as falésias costeiras abrigam pouco mais que gaivotas. Isso deixa as florestas e os pântanos da terra responsáveis pela maior parte da vida selvagem, mas mesmo eles têm uma variedade bastante insignificante em comparação com as terras mais exuberantes vizinhas na maioria dos lados. Há um certo número de veados, raposas e até alguns javalis que fornecem um escasso suprimento de carne e pele para aqueles poucos que caçam para viver, mas esses animais geralmente estão limitados às florestas do norte. Lobos podem ser encontrados em relativa abundância, mas a maioria dos mordentiano evita caçar lobos sempre que possível, acreditando que a má sorte irá assombrar seus passos até que o último da matilha esteja morto. Talvez o uivo distante dos lobos seja um som comum na terra por causa dessa tradição.

A vida selvagem que Mordent tem em números bastante alarmantes são criaturas relacionadas às Brumas, que naturalmente parecem achar esta terra muito hospitaleira para suas naturezas únicas. Abundam as lendas de Barqueiros das Brumas que roubam passageiros involuntários ou sem escrúpulos, e cães de caça que perseguem os pântanos enevoados todas as noites em busca de criminosos que ainda não pagaram por seus crimes. Os contos falam de porções das próprias Brumas que parecem ganhar vida – o que eu acredito que possam realmente ser elementais em ação – e derrubando os orgulhosos e impenitentes quando se julgavam seguros. Suponho que tais noções sejam apenas naturais, dada a quantidade de tempo que o povo mordentiano se encontra imerso na calma desorientadora das brumas, mas importa para evitar um arrepio com a ideia de atravessar aquela imensa barreira silenciosa, principalmente à noite.

De fato, Mordent parece ser um ponto de encontro natural para todas as coisas incorpóreas, já que o único



tipo de conto mais comum do que as histórias dos perigos nas brumas são os de fantasmas e assombrações, pelos quais a terra é justamente famosa. Enquanto os mordentianos fazem poucas distinções, chamando quase todos os espíritos inquietos de fantasmas, aqueles entendidos em tais assuntos podem discernir evidências não apenas de fantasmas, mas também de espectros, odems, manipulador, *bastellus*, *geists*, fulgor colérico, afogado da proa, remanescente aquático, chama espectral e todo tipo de outras criaturas espirituais estranhas nesses contos populares.

Surpreendentemente, no entanto, durante minhas viagens, encontrei a área relativamente livre de presenças persistentes, principalmente quando se aproxima de Mordentshire. Talvez as muitas superstições que os mordentianos observam sobre o Outro Lado realmente consigam desviar a atenção desses espíritos inquietos, ou talvez seu hábito de tomar muito cuidado para evitar pessoas e lugares que possam ser assombrados tenha mais a ver com isso. Em ambos os casos, apesar do que eles possam acreditar, o número real de mordentianos que encontram um espírito inquieto pessoalmente parece bastante baixo, mas o medo e o horror que tais reuniões geram perduram na comunidade por muito tempo depois que o encontro desapareceu na memória. Não estou argumentando que o sentimento mordentiano de estar cercado por espíritos seja totalmente infundado; de fato, encontrei um número maior de sinais de atividade espiritual enquanto percorria a terra do que em qual-

quer outro lugar por onde já viajei. Simplesmente não é uma ocorrência cotidiana como seus contos folclóricos levariam você a acreditar.

História



ste reino assombrado mal consegue manter uma população igual a algumas das maiores cidades de outras terras, e ainda assim, este reino, e os heróis que ele chama de seus, podem ser encontrados no centro de alguns dos eventos mais importantes da história. Mordent tem uma das histórias mais bem preservadas de qualquer região que visitei, mas também é uma história repleta de folclore e anedotas, onde lendas locais são tratadas como verdades veneradas e estrangeiros muitas vezes precisam ter muita paciência para separar fatos de boatos. Não se pesquisa a história da terra tanto quanto traçamos as famílias nobres que uma vez a governaram e seguem seu declínio em tragédia.

Embora os registros genealógicos precisos sejam irritantemente ilusórios, aprendi que Mordent já foi anfitriã de dez famílias governantes, embora dessas grandes casas apenas a linhagem da família Weathermay permaneça intacta no momento. Essa situação também parece consistente com os contos de que Mordent já foi mais populoso do que é agora, embora exatamente o que aconteceu para causar tal declínio na população permaneça um assunto de acirrado debate acadêmico. O gover-

Animais Locais e Horrores Nativos

Monstros humanóides como goblins e kobolds são extremamente raros em Mordent, exceto por confrontos ocasionais com ryos e sahuagin ao longo da costa; é muito mais provável encontrar várias espécies de animais predadores, especialmente nas regiões mais remotas. A terra, no entanto, é justamente famosa por sua grande variedade de espíritos inquietos. Enquanto dentro de alguns quilômetros de Mordentshire a terra está surpreendentemente livre de tais monstruosidades, o resto da terra parece naturalmente atraí-los, para desgosto e pavor da população local. Também são atraídos um pequeno mas significativo número de criaturas com afinidade pelas próprias Brumas; o porquê disso, permanece desconhecido.

Vida Selvagem: ND 1/10 — morcego; ND 1/8 — rato; ND 1/6 — corvo; ND 1/4 — gato; coruja; pónei; ND 1/3 — cão; cobra, víbora (miúda); ND 1/2 — golfinho; cobra, víbora (média); ND 1 — cães assombrados, mastim*; polvo; tubarão (médio); lula; lobo; ND 2 — tubarão (grande); ND 4 — tubarão (enorme); ND 5 — baleia, orca; ND 6 — baleia, azul.

Monstros: ND 1/3 — rato atroz; ND 1/2 — *geist**; planta, roseira sangrenta*; ND 1 — manipulador; canibal; cria do oceano, lacao*; ND 2 — demônio da lareira; cão, espectral*; planta, hera rastejante*; sahuagin; worg; ND 3 — allip; vinha assassina; afogado da proa*; lobo atroz; afogado*; elemental assombrado, brumas (médio)*; fantasma; coruja gigante; espantalho, assombrado*; sombra; inumano; ND 4 — cão do pântano*; gárgula; barqueiro da névoa*; ryo*; ND 5 — elemental assombrado, brumas (grande)*; licantropo (lobisomem)*; odem*; cria do oceano, suprema*; aparição; ND 6 — *bastellus**; chama espectral*; naufrago faceiro*; fogo fátuo; ND 7 — ceifador macabro*; espectro; nevoeiro zumbi*; ND 8 — bodak; fulgor colérico*; ND 9 — planta, árvore de cabeças mortíferas*; ND 10 — espírito radiante*; ND 12 — kraken.



no do reino foi dividido entre as dez famílias, com cada linhagem cuidando de sua própria terra e se reunindo ocasionalmente para discutir assuntos de importância para o reino como um todo. As disputas entre as famílias eram raras, dado o estilo de vida provinciano favorecido pelo povo mordentiano, e aqueles poucos conflitos que ameaçavam se transformar em rixas maiores eram resolvidos pela arbitragem dos membros mais velhos de três famílias não envolvidas. Aparentemente, esse estilo de governo se adequava aos gostos do povo mordentiano, pois desenterrei apenas o mínimo de histórias de revolta ou agitação. Embora tenha demorado a ser feito e ainda possa conter alguma imprecisão que desconheço, acredito que este registro seja um excelente relato da história de Mordent e das principais famílias com os protagonistas que as compõem.

Antes que qualquer uma das famílias conhecidas chegasse, no entanto, Mordentshire foi estabelecida pela primeira vez há pelo menos 600 anos, um remoto e anônimo lugarejo de pesca na enseada natural de Baía de Arden. Mordent era em grande parte selvagem na época, e os habitantes originais provavelmente falavam uma língua distinta que evoluiu para o “baixo” ou dialeto comum do mordentiano dos dias atuais. Por volta de 180 CB, após guerras e conquistas travadas em terras há muito sem nome e desaparecidas, o notável explorador e aventureiro Jacques Renier se estabeleceu na região com sua família. Um servo de um rei agora esquecido, ele era um membro da elite dominante – um estrangeiro que falava a língua que desde então se tornou o dialeto conhecido como Nobre ou “Alto” mordentiano. Renier assumiu o controle do povoado e começou a expandi-lo de acordo com seus próprios e grandes projetos para a área. Quando o vilarejo finalmente começou a atrair o comércio marítimo e a prosperar, ele celebrou construindo uma grande mansão fortificada para sua família nos arredores da cidade: o que hoje é conhecido como a Casa da Colina do Grifo.

Porém, de acordo com as lendas sussurradas até hoje, algo estava terrivelmente errado com a Mansão do Grifo desde o dia em que a primeira pedra fundamental foi colocada. Acidentes e infortúnios assolaram a construção, resultando na morte ou mutilação permanente de vários trabalhadores. Em um caso, um vigia noturno ficou permanentemente cego e enlouquecido por algo que encontrou enquanto caminhava pela fachada inacabada da casa uma noite. Teimoso e orgulhoso, Renier se recusou a admitir que qualquer coisa estava acontecendo com sua casa dos sonhos, chegando ao ponto de se recusar a permitir um exorcismo que seus trabalhadores pediam para livrar a casa recém-acabada dos habitantes

inquietaos que ela já possuía. Ele se mudou com grande estilo no início de um outono.

Uma noite no meio do inverno, ele e sua família fugiram da mansão com nada mais do que as roupas do corpo, jurando nunca mais voltar. Eles se recusaram a revelar o que havia motivado uma decisão tão drástica, e seus servos foram advertidos sob pena de enforcamento para nunca revelar também.

Embora envergonhado pela natureza de seu despejo, Renier se recuperou rapidamente e ordenou que uma segunda mansão, Mansão Heather, fosse construída no promontório sul agora conhecido como Ponto Weathermay. Felizmente para o bem dele, Mordentshire cresceu sob sua astuta liderança empresarial, e a promessa de prosperidade atraiu mais aristocratas para a região, ansiosos para esculpir nomes e propriedades nesta terra em rápido crescimento. Enquanto a família Renier a princípio saudou a chegada de outros membros da classe alta, eles logo perceberam seu próprio controle sobre a região escorregando quando os recém-chegados tentaram vencê-los e reivindicar o poder para si mesmos, até que finalmente desapareceram para outras terras. Eventualmente, dez famílias se afirmaram como os principais proprietários de terras e líderes empresariais do reino, dividindo o governo da região agora oficialmente conhecida como Mordent entre si, conforme o decreto de um rei distante e agora esquecido. A sociedade de Mordent começou a se estabilizar em duas classes: os recém-chegados de fala “alta” que compunham a elite nobre, e os plebeus locais de fala “baixa” que formavam a subclasse. Suas línguas e culturas se fundiram lentamente, mas as divisões de classe mantiveram certas distinções ainda vistas na língua até hoje. Devo notar que a Mansão do Grifo permaneceu evitada ao longo dos anos; uma vez por geração, um nobre diferente descartaria as histórias e se mudaria, apenas para fugir inevitavelmente pouco depois.

Um destino diferente saudou os Godefroys. A mais poderosa de todas as famílias que surgiram após a fundação de Mordentshire foi a linhagem Godefroy. Facilmente a mais rica e influente das antigas famílias governantes, eles tomaram a Mansão do Grifo como sua residência principal. A família Godefroy era composta por grandes líderes e diplomatas, e parecia inextricavelmente ligada ao próprio bem-estar da própria terra – suas fortunas aumentavam à medida que subiam ao poder e diminuíam um pouco nas raras ocasiões em que um membro menos adepto vinha à frente da casa. Seguidores convictos das *obrigações da nobreza*, foram os Godefroys que em grande parte introduziram e incentivaram a prática das famílias aristocráticas que trabalham ao lado das gentes das suas terras na vida cotidiana, uma prática que parece ter perdurado, pois continua a ser comum até hoje.



Uma curiosa mania de poder periodicamente atormentava a linhagem com o passar dos anos, no entanto, eventualmente reduzindo o número da família, mesmo quando sua fortuna crescia, até que apenas uma única linhagem permanecesse. De fato, o membro mais famoso da linhagem é o último descendente da família, Lord Wilfred Godefroy, que se suicidou na casa no dia de Ano Novo em 579 CB após as trágicas mortes de sua esposa e filha. A maioria dos mordentianos acredita que seu fantasma ainda assombra a casa e se recusa a chegar mais perto do que um arremesso de pedra de seus portões desgastados e janelas escuras sinistras. Eu mesmo fiz um esforço para enfrentar os perigos da Mansão do Grifo, com resultados mistos, mas vou guardar o relato dessa experiência angustiante para mais tarde nesta narrativa.

Devo observar que os registros “oficiais” se estendem apenas até 579 CB no calendário local, embora rapidamente se tenha vislumbres de coisas muito mais antigas em Mordent, mesmo que alguns desses elementos muitas vezes permaneçam indescritíveis na melhor das hipóteses. Quase todo o povo mordentiano acredita em lendas de que sua terra foi trazida para este mundo de outro lugar, devido aos resultados desastrosos de

um experimento fracassado conduzido por uma pessoa conhecida apenas como Alquimista. Embora a natureza exata desse experimento seja perdida para superstições e suposições, os mordentianos também acreditavam amplamente que esse desastre foi em grande parte devido à operação do Aparato, um dispositivo tão terrível que seu próprio propósito é objeto de mitos mórbidos e sussurros até hoje. Embora os detalhes precisos pareçam nadar em uma névoa sempre rodopiante de mitos e conjecturas, acredito ter sido capaz de juntar certos elementos perturbadores dessa história. Primeiro, que após a morte de Lord Godefroy, a família Weathermay alugou Mansão do Grifo para um nobre visitante que desejava privacidade intensa para seus experimentos. Embora avisado sobre a reputação sinistra da Mansão, ele parecia não se importar e se mudou junto com uma série de caixas cheias de equipamentos estranhos e textos bizarros. Numerosos contos populares simplesmente chamam essa figura de Alquimista; um documento que estudei, que parece autêntico a todas as inspeções, continha uma cópia de um contrato de aluguel assinado por um certo “Strahd von Zarovich”.



Embora não exista nenhum relato confiável sobre o que ocorreu durante esse período, sabe-se que uma onda de loucura e demência varreu a terra durante o mês de outubro de 579 CB. Presumivelmente, esse período é

quando o Alquimista ativou seu dispositivo louco, pois também marca a última vez que Mordent parecia se comunicar com terras fora daquelas conhecidas por nós hoje. Quanto à natureza exata do dispositivo em si, seu

Possibilidade Medonha: A Mortalidade Descartada de Strahd von Zarovich

Embora os registros factuais em torno do evento tenham caído em decadência, o elemento mais surpreendente sobre todas as lendas do Alquimista é que elas são, em essência, verdadeiras. O conde Strahd von Zarovich era um alquimista de inteligência suprema e disposição amável que sentia nojo e repulsa pelos impulsos mais sombrios que passavam por sua mente. Em sua arrogância, ele ousou inventar algum método para separar a metade perversa de sua alma e jogá-la fora, para que nunca mais o incomodasse. O mais bizarro de tudo, ele parecia ter conseguido a princípio e lançado sua outra metade em um outro reino nebuloso. Finalmente satisfeito, o tímido Conde acabou se apaixonando por Lady Virgínia Weathermay, a bela filha de seu vizinho Lord Byron Weathermay, e nada parecia perturbar seu romance de conto de fadas – até que a metade mais sombria de Strahd retornou.

A outra metade de sua alma aparentemente encontrou forma em um reino distante como um guerreiro brutal e desapaixonado. Por sua vez, seu eu mais sombrio fez sua própria barganha presunçosa com a Escuridão para evitar a morte e ganhar a linda jovem noiva que ele sempre quis. No entanto, o pacto não era exatamente o que parecia, e ela estava perdida para ele para sempre antes que ele tivesse a chance de saciar seus desejos uma única vez, para sua frustração sem fim.

No entanto, seu estado de morto-vivo permitiu que ele inventasse tal magia que, eventualmente, lhe permitiu olhar para outros mundos, apenas para vislumbrar seu outro eu e a felicidade que estava desfrutando – felicidade que o Strahd mais sombrio achava que deveria ter sido dele por direito. Com a ajuda do lich-rei Azalin, que também procurou uma fuga da prisão em que os Poderes das Trevas o prenderam, o maligno Strahd conseguiu atravessar para Mordent. No início, ele era apenas uma força possessiva sombria, mas gradualmente se tornou mais e mais substancial, estabelecendo um domínio na terra enquanto simultaneamente aterrorizava o campo e aterrorizava o coração do bom Strahd e sua adorável noiva. Sem o conhecimento do Alquimista, o demônio começou a experimentar o Aparato, o dispositivo usado para separar os dois em primeiro lugar. Inicialmente, ele transpôs as almas de mortos-vivos monstruosos para os corpos de aldeões indefesos (enquanto simultaneamente prendia os ditos desafortunados nos corpos em decomposição dos mortos-vivos). Em última análise, ele organizou uma batalha feroz contra sua contraparte nobre e um bando de aventureiros poderosos durante uma tempestade furiosa. O Aparato foi destruído durante a luta, ambos os Strahds desapareceram em uma luta final... e as Brumas se ergueram para reivindicar a humilde terra de Mordent.

É claro que mesmo os visitantes casuais da Baróvia têm a impressão de que pelo menos metade de Strahd sobreviveu a esse confronto fatídico. Tais foram as energias desencadeadas pela destruição do Aparato (para não mencionar a formação de Mordent como um domínio) que nem mesmo Strahd ou Azalin lembram exatamente o que ocorreu durante sua breve permanência no domínio. O que naturalmente levanta a questão: e se não uma, mas as duas metades da personalidade de Strahd conseguissem sobreviver à sua luta? Um dos atos finais do lorde vampiro foi uma tentativa de tentar trocar de corpo com o bom Strahd e prendê-lo em seu estado morto-vivo; com essa possibilidade intrigante, combinada com o conhecimento de um mestre alquimista, quem sabe o que pode ser possível? Talvez ele permaneça em algum estado obscuro e esquecido, ainda tentando devolver Mordent ao seu lugar de origem ou banir sua metade sombria do mundo para sempre. Mesmo que o lendário Alquimista não tenha sobrevivido até o presente, quaisquer notas ou outros objetos pessoais que ele deixou para trás poderiam facilmente conter uma riqueza de informações sobre sua contraparte malévola e possivelmente até algumas fraquezas ou peculiaridades indisponíveis em outros lugares. Naturalmente, o atual Strahd seria rápido em trazer a morte a qualquer um que ousasse possuir tais segredos, caso soubesse de sua existência. No entanto, esses segredos podem ser as únicas fontes verdadeiramente confiáveis sobre um dos senhores das trevas mais temidos de Ravenloft – e o que é necessário para garantir sua destruição final.



funcionamento está (provavelmente felizmente) perdido na história, não que isso tenha impedido cada pessoa com quem falei de formar sua própria teoria particular. A crença mais popular que encontrei é que esta máquina foi projetada para rasgar ou até mesmo mudar a mente de qualquer sujeito infeliz colocado dentro dela. Alguns até sussurram que as almas eram apenas mais um fluido a ser capturado e experimentado por meio dos dispositivos loucos do Alquimista, embora eu ache essas histórias muito horríveis e forçadas para serem verdadeiras. O que também se sabe é que o Alquimista pereceu na catástrofe resultante, quaisquer outros experimentos loucos que ele planejou permanecendo felizmente inacabados. A lenda local afirma que sua risada louca ainda pode ser ouvida no aniversário do incidente em outubro.

Naturalmente, também gostaria de salientar que não poucas pessoas de autoridade deram seu apoio ao boato de que o Conde Strahd von Zarovich de Baróvia e meu próprio patrono Azalin de Darkon tiveram algum papel no mau funcionamento do Aparato. Alguns afirmam que ficaram em Mordent por um tempo após o desastre antes de retornarem às suas próprias terras. Acho esses relatos incrivelmente difíceis de acreditar; Eu sei bem que tanto Strahd quanto Azalin estavam na Baróvia na época, trabalhando em experimentos mágicos destinados a abrir um portal para outro mundo. Assim, eles não poderiam ter sido envolvidos da maneira sugerida por tais contos. Ao mesmo tempo, não posso descartar inteiramente a palavra dos estudiosos nativos; certamente, a coincidência de um segundo “Strahd von Zarovich” parece incrível demais para ser sumariamente descartada. Eu simplesmente ouvi de muitos estudiosos que considero indivíduos razoáveis e inteligentes que acreditam que é outro dos muitos contos folclóricos sussurrados desta terra ou histórias de fantasmas terríveis. No entanto, não consegui localizar qualquer evidência direta para apoiar essas alegações, o que me deixa em um impasse. Como os únicos que presumivelmente sabem a verdade são os próprios Azalin e von Zarovich, não tenho expectativa de receber uma explicação detalhada muito em breve.

Sábio da sua parte, minha pequena estúdiava.

Embora me doa deixar perguntas tão cruciais sem resposta, devido à névoa de incerteza que envolve eventos tão poderosos, sinto que devo voltar à questão de detalhar outra história que fui capaz de descobrir. Com a exceção óbvia dos Weathermays, apresentadoss mais detalhadamente abaixo, a maioria das outras famílias caiu em tão grande obscuridade que posso atestar pouca fé em muito do que aprendi sobre elas. Ainda outros regis-

tros foram perdidos após o surgimento de Dementlieu na fronteira norte por volta de 707 CB, já que muitas das linhagens nobres restantes fugiram para o norte para uma cultura mais receptiva ao seu modo de vida refinado.

As famílias Nobres

Apesar das dificuldades de pesquisa em Mordent, consegui descobrir uma certa quantidade de informações sobre cada uma das famílias nobres que considero confiáveis, as quais compartilharei aqui.

Os de Boistribue

A primeira é a família de Boistribue mencionada anteriormente, reputada por alguns estudiosos como a linhagem mais antiga do reino; certamente, seu nome parece sugerir uma origem ligeiramente diferente do resto das famílias nobres. Por todas as contas, os Boistribue eram uma família reclusa em comparação com seus pares mais igualitários. Embora a família fosse grande e unida entre si, eles residiam quase como uma só na majestosa mansão familiar que descrevi anteriormente e tinham pouco contato com estrangeiros, exceto para cobrar aluguel e aparecer em eventos ocasionais da alta sociedade. De fato, certos rumores sombrios circularam sobre o quão próximos os de Boistribues eram de seus parentes. O assunto provavelmente nunca será resolvido — toda a família desapareceu em uma noite de dezembro por volta de 493 CB, deixando apenas um servo vivo, enlouquecido de dor e medo. A julgar pelas manchas de sangue em toda a mansão, os corpos parcialmente comidos de vários servos e as inúmeras marcas de garras irregulares nas paredes, a população local suspeitava do envolvimento de algum tipo de licantropo. Se os membros da família foram as vítimas do ataque ou a causa deles, ninguém poderia dizer com certeza. Um fato é conhecido, no entanto: nenhum dos restos mortais da família foi encontrado.

Desde o desaparecimento da família, tornou-se costume dos moradores evitar qualquer contato com a mata durante as noites de lua cheia.

Embora nenhum ataque de licantropo registrado tenha ocorrido na floresta durante a memória viva, como é o costume mordentiano, os nativos acreditam que é melhor ser cauteloso do que tolo em tais questões. Se a necessidade for grande, os combatentes e conjuradores mais poderosos que a cidade puder reunir, unirão suas lanternas e irão se aventurar na floresta enevoadada em um grupo tão grande quanto possível, cercados por matilhas de cães treinados e alertas a qualquer sinal de perigo. No entanto, as circunstâncias devem ser realmente terríveis para convocar um grupo dessa maneira.





Não é de admirar, então, que avistar a mansão da família seja um mau presságio para aqueles que tropeçam nela enquanto viajam pelas profundezas misteriosas da floresta. De fato, de acordo com a lenda local, muitos daqueles que a veem desaparecem dentro de três mudanças de lua, embora se a floresta venha para reclamá-los ou se eles simplesmente fogem para evitar a desgraça que sentem que está prestes a cair sobre eles não é uma questão de especulação ociosa. Pode-se supor que traçar um curso ao redor da localização da mansão seria simples; os moradores locais me garantiram em voz baixa, no entanto, que quando deseja, a casa aparentemente tem o hábito de se mudar — ou talvez *perseguir* seria um termo melhor.

Os Blackburn-Bruce

Outro caso marcante de uma família nobre desaparecendo repentinamente, embora talvez não tão inexplicavelmente, é a família Blackburn-Bruce. Originalmente formada como a união entre os filhos mais velhos de duas poderosas casas mercantes, as famílias unidas logo ficaram imensamente ricas com suas ações de controle nos negócios na Travessia dos Blackburns e, com o tempo, transformaram essa riqueza em status como parte da aristocracia. Livre da preocupação de trabalhar a terra com a qual seus colegas rurais lutavam, a família optou por gastar imensas somas em educação e lazer e logo se tornou conhecida como principal estudiosa em vários assuntos.

O mais notável de tudo foi o interesse da família pela alquimia e, com sua grande riqueza, os Blackburn-Bruces foram capazes de obter todo tipo de textos exóticos, materiais raros e outras ferramentas da Arte. Com o passar dos anos, começaram a se espalhar rumores de que membros da família estavam escapando para o campo para realizar experimentos bizarros e profanos em aldeões desavisados. As negações acaloradas da família só aumentaram o combustível para aqueles que duvidavam deles. Rivais começaram a explorar a conversa como um meio de cortar os negócios dos Blackburn-Bruce, e a fortuna da família começou a declinar, embora não seu interesse pela arte.

Então veio o desastre com o Aparato, e logo depois começaram os rumores de que o Alquimista deve ter sido um Blackburn-Bruce, já que seu conhecimento do ofício era inigualável. Ao ouvir esses sussurros, a família sabia que o fim havia chegado. Os que puderam, escaparam com tanto dinheiro quanto conseguiram carregar, mudando de nome e se escondendo, para nunca mais ressurgir. Ocasionalmente, fala-se de um membro desta família sendo encontrado em algum lugar como a causa de algum pesadelo alquímico, e sempre logo depois vem a notícia de que eles desapareceram novamente. Em alguns casos, no entanto, a família pode não ter desaparecido tão completamente quanto se esperava.





Os Gauldamon

Esse é o caso do clã Gauldamon. Uma vez os senhores indiscutíveis da Floresta Sem Luz, eles tinham a tradição de permitir que qualquer pessoa entrasse em suas terras em nome do santuário – em troca de se tornarem os servos leais da família. Assim, eles adquiriram a reputação de abrigar todos os tipos de criminosos e outras escórias da sociedade, e embora ninguém pudesse os culpar por manter esses canalhas fazendo um trabalho honesto (pois renegar o contrato era uma sentença de morte certa), esse fato pouco contribuiu para melhorar sua reputação e posição na sociedade educada. Pouco se importando com a desaprovação dos outros, essa família bastante distorcida tinha grande prazer em ofender seus pares tradicionais.

Sua única graça salvadora era sua paixão pelo teatro, que era então quase desconhecido fora de sua terra, em Mordent. Os visitantes que aceitaram seus convites foram tratados com entretenimento luxuoso encenado por seus chamados “artistas cativos” e festas opulentas ao ar livre realizadas sob o brilho de centenas de lanternas coloridas. Pouco antes do desastre, no entanto, os servos começaram a desaparecer, e sussurros colocaram a culpa nos sinistros ritos de feitiçaria realizados pelos anciões da família para manter um pacto feito há muito tempo com os espíritos proibitivos da Floresta Sem Luz.

Uma investigação realizada por um corajoso grupo de aventureiros em 621 CB revelou a adoração de uma entidade demoníaca conhecida como Lou'gal, o Sorridente, cujos ritos de sacrifício incluíam a tomada de filhas primogênicas e até rituais bizarros como performances sinistras em que os atores morriam para seu entretenimento. Graças aos esforços heroicos desses aventureiros e uma revolta oportuna dos servos da família, os mais velhos da família foram destruídos e os demais espalhados pela floresta, onde a população local os caçava com o passar dos anos. A última aparição confirmada de um membro da família Gauldamon foi em 673 CB, embora o povo local ainda goste de atribuir quaisquer luzes estranhas do pântano ou o desaparecimento ocasional a “aqueles malditos”. Acredito que não haja pouca hipérbole em muitos dos relatos lúgubres que o povo local me contou sobre os males que atuam na floresta. No entanto,

a maioria do pequeno número de calibans nascidos em Mordent nasceu em famílias nesta área, mesmo aqueles que se mudaram para cá muito tempo depois que o clã Gauldamon ter sido destruído. Talvez alguma mácula pavorosa ainda permaneça sobre os caminhos sombrios e desertos desolados desta área arruinada, ou talvez o demônio e seus seguidores não tenham sido completamente destruídos como a população local esperava. De qualquer forma, diz-se que a Igreja de Ezra enviará investigadores para acompanhar esses relatórios e, se necessário, realizar outra limpeza da área.

Os Holsworth

Em contraste, o desaparecimento mais recente da linhagem da família Holsworth parece ter sido uma ocasião de alguma tristeza para aqueles que viviam em suas terras. Os senhores originais da costa ocidental, a família era conhecida por seu amor ao mar e sua destreza como marinheiros, e eles fizeram uma pequena, mas constante fortuna com o comércio portuário costeiro. Os Holsworths eram conhecidos por sua honestidade e tinham muito orgulho em entregar seus produtos no prazo e a um preço justo. No entanto, dois problemas marcaram essa família honesta: a lenda da Dama Pálida e do Homem Cinzento, e uma maldição peculiar conhecida como Anseio. De acordo com o folclore local, um capitão de Holsworth tomou a fatídica decisão de navegar na tempestade que acabou tirando a vida de um jovem. Este acontecimento levou a noiva do homem a vestir o seu longo vestido de noiva branco e a atirar-se ao mar ao ouvir a notícia da morte do marido. Com o tempo, as falésias passaram a ser nomeadas em homenagem aos dois amantes desafortunados, uma vez que quase se tocam em Baía de Arden, mas estão destinados a serem separados para sempre pelo mar. Como dizem os marinheiros, com seu último suspiro, esse jovem amaldiçoou o capitão, dizendo que, como sua decisão tola impediu o jovem de chegar em casa, também o capitão seria amaldiçoado para sempre a buscar um destino que nunca poderia alcançar. O poder das palavras da jovem logo se tornaram aparente: o capitão ficou obcecado em localizar uma estranha ilha no mar, desenhando e redesenhando mapas que ele alegava ter lhe aparecido em sonhos, até que ele e seu navio finalmente desapareceram em uma viagem, para





As famílias Perdidas de Mordent

O que se segue é um breve relato das principais famílias aristocráticas que uma vez dominaram Mordent, bem como suas terras, brasões e lemas. Até que, apenas a família Weathermay permanecesse intacta nos dias atuais, e mesmo assim seus números diminuíram bastante.

de Boistribue: Floresta dos Antigos; *Brasão:* Um lobo e um urso de cada lado de um escudo estampado adornado com um machado, uma moeda, um livro e uma lua crescente; *Lema:* “A terra conhece seu verdadeiro mestre”.

Blackburn-Bruce: Travessia dos Blackburns, Rio Arden; *Brasão:* Dois cavalheiros apertando as mãos sobre uma fonte que flui, um segurando uma bússola na mão e o outro um livro; *Lema:* “A água do conhecimento sacia apenas aqueles que bebem mais profundamente.”

Gaultamon: Floresta Sem Luz; *Brasão:* Dois diabretes aladas de costas com lanternas na mão, uma sorrindo e outra chorando. *Lema:* “Aproxime-se de amigos e inimigos com um sorriso; ambos merecem isso.”

Godefroy: Mordentshire; *Brasão:* Um grifo segurando uma clava robusta em uma garra e um ramo de trigo na outra; *Lema:* “Aqueles que são fortes sobrevivem para liderar”.

Halloway: Steadwall, Rio Arden; *Brasão:* Um barqueiro cercado por um anel de moedas de ouro; *Lema:* “Somente pela ação qualquer homem tem sucesso.”

Holsworth: Costa de Mordent; *Brasão:* Um farol estilizado com uma sereia de cada lado; *Lema:* “Embalado pelas ondas, guiado a costa.”

Mournesworth: Vale do Crepúsculo; *Brasão:* Uma figura encapuzada com rosto obscurecido, uma mão esquelética segurando uma taça simbólica da vida, a outra mão normal segurando uma ampulheta; *Lema:* “A morte torna todos os homens iguais; A vida torna todos os homens irmãos.”

Scottmatter: Charneca Cinzenta; *Brasão:* Um agricultor e um cavalheiro apertando as mãos sobre uma mesa de alimentos da colheita; *Lema:* “O trabalho das mãos é a alegria da alma”.

Weathermay: Mordentshire; *Brasão:* Um par de cães de cada lado de um livro aberto, que tem o lema da família inscrito nele; *Lema:* “Ninguém sobreviveria se não fossem os esforços daqueles que a história esqueceu”.

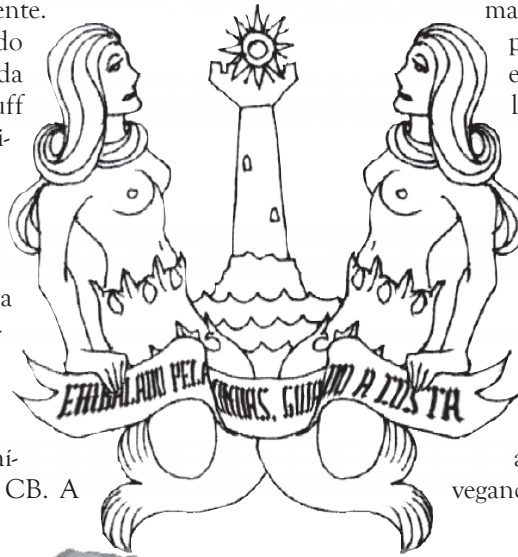
Wescote: Grande Mouro; *Brasão:* Uma imagem estilizada de um homem segurando uma espada em uma mão e uma lanterna erguida na outra, um cão de caça posando a seus pés; *Lema:* “Aqueles que são justos recebem o que merecem”.





nunca mais serem vistos novamente. As histórias dizem que a chama do grande farol subindo do centro da mansão da família em Cloudsbluff brilhou azul por três dias e três noites depois que ele partiu.

A princípio, a maldição estava aparentemente satisfeita com o desaparecimento do capitão. Em seguida, outros membros da família também ficaram obcecados com a ilha, inicialmente apenas um ou dois por geração, mas gradualmente cada vez mais até que o último membro da família desapareceu no mar em 543 CB. A



maioria fretou pequenas embarcações para perseguir este Anseio, embora eventualmente nenhum marinheiro local os acompanhasse, forçando-os a procurar mais longe por outros que tripulassem tais viagens. Nada se mostrou eficaz para conter os indivíduos uma vez que o Anseio tomava conta: eles roubavam navios ou até nadavam, se necessário, para sair em busca da ilha que “sabiam” estar lá. Alguns tentaram escapar movendo-se para o interior, apenas para serem avistados meses ou anos depois a bordo de um navio navegando no horizonte, nunca mais vistos.

Possibilidade Medonha: A Galeria Sinistra

Embora os eventos que cercam o desaparecimento da família Scottmatter sejam trágicos o suficiente, nenhuma visita casual trouxe o misterioso “Lord Sithington” à sua porta e sua destruição. Em vez disso, no curso de seus estudos de paisagem, Lady Margaret teve a infelicidade de pintar a localização de um covil para um dos senhores das temidas fadas das sombras, o que chamou a atenção da criatura o suficiente para que ela decidisse fazer uma visita à família. Decidindo que o conhecimento da localização de seu covil era um segredo muito grande para deixar exposto, a criatura desceu sobre os Scottmatters e prendeu seus espíritos na mesma pintura que Lord Andrew esperava que os conquistasse.

No entanto, apesar da crença popular, Lady Margaret não se deixou levar pela criatura: ela tropeçou nela enquanto ela estava fazendo seu trabalho horrível e fugiu enquanto era perseguida, rindo loucamente o tempo todo. Dizia que ela havia violado a santidade do seu esconderijo, isso garantiria que ela deveria ficar presa dentro dela para sempre, junto com sua família indefesa. Lady Margaret correu para a galeria e tentou se esconder, mas a magia perversa de Sithington era muito inteligente. Ele se deparou com ela enquanto ela se aconchegava, chorando, na base da parede onde muitos de seus amados quadros estavam pendurados.

Ele se aproximou para matar, mas para sua surpresa, ela pegou uma faca e se esfaqueou no coração ao invés de enfrentar a tortura em suas mãos. Enfurecido, ele tentou seduzir o espírito dela com suas artes das trevas, mas ela instintivamente fugiu para fora de seu alcance, para o único lugar que ela sempre amou acima de tudo: suas próprias pinturas, onde ela se escondeu dele até que sua raiva diminuísse. Ele riu de novo então, lembrando-a do destino sombrio de sua própria família e como ela tinha efetivamente feito o que ele tinha procurado fazer de qualquer maneira. Ainda gargalhando, ele pegou a pintura de seu covil e saiu da casa, deixando para trás uma pequena guarda de seus asseclas para garantir que o significado do roubo nunca fosse descoberto.

Lady Margaret permanece na galeria até hoje, atormentada pelos gritos comoventes de sua família e sujeita a ocasional tratamento malicioso nas mãos dos guardas de Sithington. Ela não pode deixar suas pinturas, mas ela pode viajar entre elas, e ela recentemente descobriu sua habilidade de aparecer nos locais que elas retratam também, mesmo que apenas como um fantasma silencioso e transparente. Ela não tentou se materializar perto do covil de Sithington e está morrendo de medo do que ele poderia fazer com ela se ela o fizesse. Em vez disso, ela espera que alguém entre na galeria novamente, para que ela possa tentar apontá-los na direção do covil da criatura e, esperançosamente, libertar a si mesma e sua família de sua prisão.

Ela aparece nas pinturas como uma mulher em um lindo vestido branco; ela não pode falar em voz alta, mas é uma excelente mímica. Se ela chamar a atenção dos observadores, ela tentará conduzi-los de uma pintura para outra até chegar à última da série antes daquela que foi tirada, na esperança de que eles façam a conexão.



Ninguém vivo se lembra por que a maldição finalmente tomou conta de toda a família. Foi devido a alguma cumplicidade sinistra desconhecida que o restante teve naquela viagem fatídica? Talvez como os próprios marinheiros digam: “O mar simplesmente se apaixonou por aquela família e não os deixou ir”. Mesmo aquelas pobres almas delirantes que a família tentou trancar dentro de quartos sem janelas acabaram desaparecendo durante a noite, deixando para trás apenas uma pequena poça de água e o cheiro forte do oceano.

Por mais que tentassem, nada que alguém dentro ou fora da família pudesse fazer impedia o Anseio de tomar conta, e assim a população local foi forçada a assistir com horror crescente enquanto a família murchava a nada. Agora, apenas a rede de faróis que a família ajudou a construir ao longo da costa oeste permanece, gravada com o brasão da família em sua base. Alguns dizem que as chamas desses faróis ainda zumbem em azul de vez em quando, embora com o último membro da família desaparecido há muito tempo, ninguém pode dizer por que isso acontece.

○ Scottmatter

Outro conjunto inquietante de circunstâncias veio à tona enquanto eu investigava os terríveis relatos em torno da desaparecida família Scottmatter, que já haviam sido grandes fazendeiros e proprietários de terras nas charnecas cinzentas ao longo do rio Arden. Por muito tempo considerados a mais sensata e pé no chão das famílias aristocráticas, eles eram bem conhecidos por sua generosidade e sua vontade de ajudar pessoalmente os arrendatários sob seus cuidados quando necessário. Muitos se tornaram aprendizes de mestres artesãos durante a juventude, e essas habilidades de artesão serviram para solidificar seu vínculo com o povo comum. Até hoje, um trabalho genuíno da Scottmatter é a peça central de mais do que alguns salões luxuosos ou pousadas abastadas, embora artigos verdadeiros estejam se tornando cada vez mais difíceis de encontrar com o passar dos anos.



Da última geração de fato da família, os mais notáveis foram Lord Andrew Scottmatter e sua irmã Lady Margaret, que seguiram uma direção diferente do resto de sua família pragmática e começaram a pintar, com Lord Andrew dominando os tradicionais retratos sombrios que permanecem populares em Mordent enquanto Lady Margaret explorava a área anteriormente intocada da pintura de paisagem pastoral. Com um ambiente tão sombrio para trabalhar, no entanto, a maioria de suas peças permaneceu tão misteriosa e assustadora quanto bonita, apesar de seus melhores esforços para injetar vida e cor. Em contraste, os súditos de Lord Andrew pareciam quase ganhar vida na tela, como se fossem se mover quando não se estivesse olhando. Devido às suas atividades atípicas, ambos eram conhecidos por colidir com a família de vez em quando, embora em geral suas vidas permanecessem felizes.

Infelizmente para a família como um todo, o trabalho dos irmãos também chamou a atenção de um jovem cavaleiro conhecido simplesmente como Lord Sithington Gray. Encantado com a beleza sobrenatural da arte de Andrew e Margaret, ele começou uma correspondência com os dois jovens pintores que acabou resultando em um convite para um grande jantar em família. Exatamente o que aconteceu na festa é desconhecido, exceto que quando a família não apareceu na manhã seguinte para ajudar nas tarefas diárias, como era seu costume, uma equipe foi enviada para investigar. Encontraram Lord Sithington de pé entre os restos destruídos e vazios do refeitório, olhando atentamente para um retrato de família que Lord Andrew havia concluído apenas alguns dias antes, em um esforço para conquistar a afeição de sua família por sua arte. Ao ser confrontado, o senhor sorriu e repetiu um antigo provérbio mordentiano: O mal vigia / O mal espera / O bem tropeça / O mal carrega”.

Assim dizendo, ele desapareceu em uma explosão de sombras vivas que deslizaram da casa, deixando para trás o retrato exatamente como um dos servos se lembrava, salvo várias mudanças aterrorizantes. Lady Margaret havia desaparecido de seu lugar na frente de Lord Andrew, substituída por um Lorde Sithington levemente sor-



ridente; ainda mais aterrorizante, todos os membros da família tinham expressões de terror absoluto. Nenhum vestígio de seus corpos foi encontrado, nem nada foi removido da mansão. Até a ala que continha as pinturas dos jovens artistas estava aparentemente intocada, exceto por uma única moldura vazia que já abrigou uma das paisagens de Lady Margaret.

Como nem toda a família estava presente na festa, os moradores foram rápidos em espalhar o alerta, mas já era tarde demais para frear qualquer força sinistra que estava em ação. A cada noite que passava, mais Scott-matters desapareciam, apenas para que suas imagens aparecessem na pintura da família, o mesmo olhar de horror congelado em seus rostos. Quando o último membro da família se materializou no retrato horrível, os habitantes da cidade o penduraram na galeria e selaram a casa com medo, não querendo estar mais perto da maldita coisa do que o necessário. Em pouco tempo, as histórias dos espíritos inquietos da família, juntamente com seres enervantes de pura sombra vistos ao redor da mansão, confirmaram as suspeitas locais. Descobri em primeira mão que eles não querem se aproximar mais do que os portões de ferro enferrujados, muito menos se aventurar pelo amplo gramado envolto em névoa que já foi o tema favorito de Lady Margaret.

Me perdoe. A natureza um tanto sensacionalista da história mordentiana pode ser bastante inebriante para os incautos, especialmente quando se ouve falar de um povo normalmente reservado e sensato como o povo mordentiano. Certamente, sentar em uma pousada ouvindo a chuva lá fora em noites de neblina também pouco ajuda a acalmar uma imaginação febril. Portanto, tentarei relatar o resto da história que aprendi com o mínimo de exagero possível.

Os Halloway

Talvez a melhor maneira de limpar a mente dessas suposições febris seja olhar para a família Halloway, que passou de suas origens como humildes estalajadeiros para ganhar grandes somas de dinheiro com o comércio do Rio Arden, em grande parte devido a uma série de alianças astutas com as famílias Blackburn-Bruce e Godefroy. Os Halloway eram conhecidos por suas festas luxuosas, seu gosto por joias (incomum para aristocratas mordentianos) e suas procissões noturnas iluminadas por lanternas de sua mansão extravagante na Colina

Halloway. Os historiadores não sabem explicar o que aconteceu com essa família próspe-

ra, exceto que aparentemente – nas

palavras de um estudioso – “o

próprio rio se voltou contra

eles”. Ao longo dos anos

502-547 CB, nada me-

nos que duas dúzias de

membros da família se

afogaram, desapare-

ceram ou foram en-

contrados assassinados nas margens

do Arden, junto

com vários servos e

parceiros de negócios infelizes o su-

ficiente para estar

com eles na época.

As vítimas cujos cor-

pos foram encontra-

dos pareciam ter sido

cutadas por algum tipo

de lâmina enorme; outros

nunca apareceram, ou pior

ainda em pedaços. Apesar das

grandes somas de dinheiro ofereci-

das na tentativa de rastrear os assassinos

responsáveis pelos assassinatos, bem como dos

esforços de vários grupos de aventureiros para localizar os

responsáveis, nenhum suspeito foi levado à justiça.

Em pouco tempo, a raiva da família se transformou

em medo e paranoia, e começaram a circular rumores de

que não apenas o rio, mas as próprias Brumas buscavam

a destruição da família, já que os ataques sempre eram

realizados em noites em que a neblina era espessa. Ca-

beças mais sensatas notaram que, dado o clima do reino

como um todo e a propensão da neblina a se acumular

sobre qualquer corpo de água, só fazia sentido que um

bando de assassinos perfeitamente mundanos esperas-





se naturalmente até que a neblina ficasse mais espessa para atacar, mas tal é o poder dos rumores e fofocas de que em pouco tempo a própria cidade de Steadwall dos Halloways estava ficando deserta por medo do alcance vingativo das Brumas. Incapaz de viajar ou mesmo cruzar seu amado rio por medo de suas vidas, a fortuna da família desapareceu rapidamente. Os membros sobreviventes passaram o final de seus dias em sua grande casa, olhando com medo para o rio abaixo e esperando que as Brumas subissem da água, rastejando a colina e os reivindicassem para sempre. Talvez eles ainda esperem lá, pois os viajantes que passam pela outrora próspera cidade de Steadwall muitas vezes afirmam ver luzes fantasmagóricas nas janelas da casa no topo da colina, há muito vazia. Eu não vi tais sinais, mas, como observado antes, também não desejava permanecer ali.

Os Mournesworth

A última das grandes linhagens a passar para a antiguidade foi a família Mournesworth, cuja reivindicação nominal eram as terras fronteiriças no Vale do Crepúsculo. No entanto, ao que tudo indica, eles eram proprietários apenas de nome, e raramente interferiam no dia-a-dia dos que moravam em suas propriedades. Em vez disso, a família Mournesworth frequentemente viajava para fora de suas terras ou mesmo para fora da própria Mordent, pois os verdadeiros interesses da família eram em todas as coisas divinas e, perversas o suficiente (ou talvez não), todas as coisas pertencentes ao reino da morte e dos espíritos.

Ver membros de outras famílias empregando capelães ou conselheiros de Mournesworth ou ver um cruzado de Mournesworth enterrando algum espírito inquieto ou expulsando uma entidade possessiva não eram visões incomuns. Não que eles fossem de alguma forma considerados servos. Muito pelo contrário, de fato! As famílias que lidavam com eles se esforçavam para acomodar os Mournesworths, oferecendo grandes salários e todo tipo de benefícios colaterais para atrair e manter um dos renomados padres e estudiosos da família.

Apenas duas famílias tinham pouco a ver com essas almas devotas, os cansados Gauldamon e (mais surpreendentemente) a igualmente intelectual família Blackburn-Bruce. Numerosos relatos falam de várias festas da sociedade e salões privados onde os membros da família Mournesworth entraram em confronto bastante acalorado com os notáveis alquimistas e filósofos, sendo o assunto mais frequente de discórdia o ateísmo declarado destes últimos. A história mordentiana também sustenta amplamente que essa cisma impediu a família de alcançar qualquer coisa, menos o mínimo de suces-

so financeiro, já que suas terras eram limitadas em ambos os lados pelo território fluvial mantido pela linha Blackburn-Bruce. Essa hostilidade silenciosa, mas séria, permaneceu uma das rixas mais persistentes entre as relações normalmente amigáveis entre os aristocratas.

Membros menos sociáveis ou intelectualmente rigorosos da família passaram a comprar e manter muitos dos vastos cemitérios de Mordent, onde se tornaram conhecidos por sua inabalável diligência no serviço às necessidades dos falecidos e daqueles que deixaram para trás. Muitos anciões de Mournesworth também aceitaram a responsabilidade de garantir que seus cemitérios adotados fossem mantidos livres de mortos-vivos e outras abominações, às vezes empregando membros da família mais jovens ou mesmo aventureiros externos para ajudá-los a limpar cemitérios que se tornaram o lar de tais criaturas.





Eles até adotaram um costume bizarro de providenciar o transporte dos corpos de qualquer um que não pudesse pagar um enterro respeitável de volta ao enorme cemitério de sua família no coração do Vale do Crepúsculo, onde seriam enterrados com toda a devida cerimônia e respeito. Embora as histórias sussurradas às vezes alegassem que essa prática começou a promover todo tipo de experimentos necromânticos profano, na verdade a família só realizava esse serviço quando era solicitado a eles, e nenhum vestígio de jogo sujo ou magia negra foi encontrado em conexão com qualquer desses funerais. Eventualmente, o costume foi considerado apenas uma peculiaridade curiosa dessa família compassiva, mas intensamente secreta. Embora tenha levantado muitas sobrancelhas na alta sociedade, ajudou a atraí-los para o povo comum em toda Mordent, que vivia com medo de um enterro impróprio que poderia levá-los a se levantar como um dos mortos inquietos.

Infelizmente, os registros da família Mournesworth são raros ao extremo, principalmente porque a família valorizava sua privacidade acima de tudo, exceto ajudar os necessitados. No entanto, fragmentos do diário pertencente a Sir Timothy Mournesworth, filho mais velho do último patriarca conhecido Lord Leslie Mournesworth, atestam que pouco antes da destruição do Aparato, muitos membros da família estavam perseguindo vários rumores preocupantes. Primeiro, que houve um aumento acentuado no número de mortos-vivos irracionais nos cemitérios atendidos pela família, sem causa aparente. Segundo, que vários membros rastream um carregamento perturbador e incomum de suprimentos alquímicos (embora, infelizmente, nenhum manifesto desses componentes esteja listado) até a Travessia dos Blackburn, onde eles presumiram que a família Blackburn-Bruce os havia tomado. Por último, e mais perturbador, que em resposta a “presságios ameaçadores” e “visões das brumas”, os membros mais velhos, mais jovens e mais enfermos da família estavam sendo chamados de volta para a propriedade da família no Vale do Crepúsculo, em preparação para algo que o diário registra simplesmente como “a cerimônia”. A natureza exata deste rito ou se foi realizado é desconhecido, pois o resto do diário ainda não foi localizado e, mesmo que tenha sido, o último registro é datado apenas poucas semanas antes do desastre do Alquimista.

Essa evidência é especialmente significativa porque assim que as Brumas recuaram, o povo Mordentiano descobriu que a família Mournesworth havia desaparecido até o fim, como se as Brumas se recusassem a trazê-los – ou talvez os tenha consumido por completo. Tudo o que resta são os registros dispersos de sua presença, os restos apodrecidos de sua propriedade familiar e o vasto

cemitério perpetuamente envolto em névoa anexado a ela. Algumas outras lendas também vivem, sendo a mais notável delas que o cemitério continua a aumentar de tamanho, que em vez de ser recuperado pela floresta ou pelos pântanos, varre os dois ante a ela.

Mais arrepiante ainda são as histórias daqueles que vasculham o cemitério desolado e às vezes encontram lápides frescas que não estavam lá dias ou mesmo horas antes. Esses marcadores geralmente são estampados com o nome Mournesworth e datas locais atuais, mas às vezes apresentam nomes e datas desconhecidos para o local, para os nomes, ou para as terras além. Como até mesmo os moradores mais supersticiosos admitem que o cemitério é tão vasto e a névoa que o cerca tão espessa que é totalmente possível que alguém simplesmente tropece em coisas “novas” a cada visita apenas em virtude do acaso, acho difícil acreditar em tais histórias chocantes. No entanto, se forem verdadeiras, as possíveis causas para tal vandalismo são realmente curiosas.

Os Weathermay

Quando a linha Godefroy morreu, a propriedade de Mordentshire e o domínio de fato do reino caíram para a linhagem Weathermay anteriormente firme, embora um tanto normal. Embora as façanhas de George Weathermay e suas sobrinhas sejam bem conhecidas, fiquei surpreso ao saber que a família Weathermay só recentemente passou a ser tão respeitada. Anteriormente, os Weathermays viviam em grande parte à sombra dos Godefroys, devido a rumores persistentes de que eles estavam ocupados em se envolver nas artes negras. Rumores diziam que com o fim da família Godefroy, os Weathermays garantiram seu poder sacrificando um deles a uma “criatura” que mora dentro da Mansão do Grifo. Suas fortunas eram, portanto, bastante mínimas, tornando-os aristocracia apenas no nome, antes dos esforços desta última geração heroica, que restaurou seu nome a um lugar de honra mais uma vez. Infelizmente, pode ser tarde demais para fazer mais do que dar a sua lenda um brilho adequado. Como os Godefroys e outros antes deles, os Weathermays diminuíram para um mero punhado; ainda assim, se as trevas os reivindicarem, não será pela falta da luz trazida por esta geração.

Da família Weathermay viva hoje, os mais notáveis incluem o idoso e doentio Lorde Jules Weathermay, que governa Mordent da Mansão Heather, a magnífica propriedade da família. Também com fama estão Daniel Foxgrove, prefeito de Mordentshire e viúvo da filha de Lorde Jules, Alice, e pai das gêmeas Gennifer e Laurie Weathermay-Foxgrove; e George Weathermay, filho de Lorde Jules e lendário cruzado contra criaturas da noi-





te. Gennifer e Laurie permanecem em Mordentshire até hoje, administrando a loja de ervas aberta por ninguém menos que o famoso caçador e amigo da família Rudolph van Richten, a quem as gêmeas idolatravam durante a infância e cujos esforços heroicos, elas agora procuram imitar em sua guerra contra os servos da escuridão.

No momento, quem seguirá o doente Lorde Jules como governante de Mordent após sua morte não está claro. George é a escolha mais óbvia, mas seu estilo de vida de cruzada e comportamento taciturno fazem dele um ajuste desconfortável para a posição, mesmo com sua valente reputação. Isso parece deixar o fardo sobre as gêmeas, mas a menos que elas escolham ter maridos, isso apenas impedirá o inevitável fim da família Weathermay e deixará a posição de liderança em mãos incertas. A família que subiu para governar esta terra enfrenta um momento difícil, e a teimosia da geração mais jovem pode provar sua ruína se nenhum deles perceber que seu dever para com sua nação vem antes de seu próprio senso de aventura.

Você nunca deixa de me irritar, minha pequena estudiosa. Uma lista exaustiva de famílias mortas, uma após a outra — talvez eu devesse ter contratado você para traçar minha árvore genealógica? — e ainda assim você deixa uma de fora? Onde está a história dos Wescotes? Falaremos disso quando nos encontrarmos novamente.

População

Dado seu pequeno tamanho, costumes insulares e terreno hostil, não é de surpreender que o povo de Mordent seja em geral todos descendentes da mesma linhagem, que remonta à família Renier e aos primeiros grupos de colonos que vieram para tentar domar esta terra implacável. Isso não quer dizer que todos os mordentianos se consideram em pé de igualdade — longe disso, na verdade. Embora as famílias nobres tenham quase morrido e, antes disso, seu sangue tenha se misturado há muito tempo com as pessoas comuns, distinguir um certo desvio entre a classe dominante ou “Alta” mordentiana e a classe trabalhadora ou “Baixa” do reino ainda é possível.

As feições afiadas e os físicos um pouco mais delicados distinguem facilmente os de sangue aristocrático. Enquanto poucos nesta terra são estranhos ao trabalho de um tipo ou de outro, permanece um certo refinamento de forma naqueles de linhagem nobre que se revela aos olhos treinados. Em contraste, os de origem mais comum são geralmente mais redondos de rosto e mais atarracados de constituição, como convém a suas vidas gastas em trabalhos forçados no campo ou no comércio do artesanato. Essas distinções são imediatamente aparentes para os nativos; com algum tempo e prática, são facilmente observados também por estrangeiros.

Não consegui distinguir verdadeiras diferenças regionais ou tipos étnicos entre os próprios mordentianos, talvez não tão surpreendente, dada a pequena população



e seus arredores bastante remotos. Se um grupo étnico entre o povo Mordent pode ser identificado, são aqueles cuja ascendência está fora da própria Mordent. Poucos reivindicam qualquer tipo especial de identidade para si mesmos, contentando-se simplesmente em viver entre seus vizinhos como pessoas honestas sem distinção particular. As diferenças em suas características são geralmente aparentes para a população nativa, que os trata tão bem quanto sua nação de ancestralidade os trataria. Naturalmente, o sangue estrangeiro mais comum vem de Dementlieu, Richemulot ou Borca. Poucas dessas pessoas supersticiosas ousariam casar-se com as famílias notoriamente amaldiçoadas de Verbrek, e vir, mesmo que em parte, da linhagem falkovniiana sendo quase o equivalente a palavras de afronta para muitos mordentianos apropriados, dadas as relações tensas entre as duas terras. Da mesma forma, os casamentos entre mordentianos e valachani são tão raros que são inexistentes, mesmo ao longo da fronteira. Para os mordentianos nativos bem-educados referirem-se aos valachani como “selvagens” em companhia privada não é incomum, e embora as duas nações tenham um comércio bastante saudável entre si, raramente é mais do que estritamente comercial.

De fato, aqueles poucos estrangeiros reais que moram em Mordent são principalmente descendentes de richemulenses ou demonlienses. Embora não sofram nenhum preconceito explícito, desde que se comportem educadamente em público, muitas vezes estão sujeitos a mais do que seu quinhão de fofocas, rumores e insinuações de seus vizinhos. Aqueles de ascendência principalmente estrangeira podem ter certeza de que seus movimentos e suas relações sociais são cuidadosamente rastreados por comunidades de nativos mordentianos. A suspeita que a maioria dessas pessoas tem em relação a estranhos é bem conhecida, e mesmo aqueles que permaneceram na área por algum tempo raramente são tratados da mesma forma que os nativos, a menos que prestem algum grande serviço à comunidade que apague esse fardo tácito.

O campesinato de Mordent sabe bem que os demonlienses são um povo excessivamente preocupado com política, moda e outros empreendimentos “frívolos”. Sua aceitação da magia, particularmente para uma atividade tão comum como entretenimento, é vista como bastante escandalosa, e conjuradores arcanos de Dementlieu são observados de perto por nativos que aprendem sobre seus talentos. No entanto, as modas e ideias de demonlienses mantêm um certo apelo para aristocratas mordentiana mais cosmopolitas, embora não poucos outros desprezem suas terras vizinhas pela fuga de muitos aristocratas para aquela nação não muito tempo atrás. O povo richemulenses é considerado um pouco melhor, devido

ao seu foco na educação e no valor pessoal sobre as exibições externas de poder e elegância. No entanto, eles ainda são desconfiados, dada sua propensão à intriga e ao jogo. Na verdade, é raro um nativo de richemulense ter permissão para ouvir as últimas fofocas locais, porque quem sabe o que ele pode fazer com essa informação?

Os mais amados do povo mordentiano, se tal frase é realmente uma descrição precisa para um povo tão reservado, são aqueles raros comerciantes e viajantes que vêm de Borca. Os borquenses e sua visão austera são, em muitos aspectos, uma excelente combinação com o mordentiano taciturno, e pode-se sentir uma certa simpatia natural entre os dois povos. Embora o contato entre eles seja geralmente raro e restrito à caravana mercante ocasional ou ao tráfego fluvial, suas disposições semelhantes tendem a torná-los parceiros de bebidas e até amigos um pouco rápidos, pelo menos na escala em que os mordentianos julgam tais assuntos.

A atitude predominante parece ser que o que o povo mordentiano sofre por causa do clima e da configuração natural de sua terra, os borquenses definham sob o tratamento de seu governante e, portanto, recebem muito mais simpatia pela causa artificial por trás de seu sofrimento. Aqueles que chegaram a um nível em que podem viajar para o exterior em tais circunstâncias, merecem um grau extra de respeito por sua coragem e engenhosidade ao fazê-lo. Lembre-se, pois mesmo o mais extrovertido dos mordentianos abraçar um total estranho abertamente só porque ele é de Borca seria algo inédito, mas os borquenses provavelmente receberão uma recepção mais amigável do que outros estrangeiros, ou pelo menos não tão frias.

Ainda menos comuns são os membros das raças semi-humanas, nativas ou estrangeiras. Embora eles não sejam tão pouco sofisticados a ponto de acreditar que esses seres sejam meros monstros ou espíritos malignos, a profunda desconfiança albergada na maioria dos corações mordentianos por todas as coisas mágicas vê plena expressão em sua reação àqueles de descendência não humana. Tais seres são vistos como parte inata do mundo mágico e, portanto, não são confiáveis, a menos que se deseje convidar forças sinistras para cair em sua própria cabeça, algo que nenhum cidadão mordentiano em boas condições jamais deseja fazer. Poucos elfos visitam esta terra por muito tempo, muito menos escolhem ficar aqui – o frio arrepiante parece não combinar com eles, nem os pântanos sombrios ou charcos intermináveis. Mesmo as florestas desta terra parecem pouco convidativas para os elfos; aqueles que se preocupam em colocar a experiência em palavras desprezaram um “vazio” no coração das florestas deste domínio, como se estivesse faltando o próprio elemento que parece envolver os elfos



- ou que as árvores se voltaram ativamente contra eles. Embora não haja evidência de qualquer fenômeno aberto para apoiar tais afirmações, esse sentimento sutil de incompletude e pavor mal formado inspira tal desconforto que a maioria dos elfos não demora mais do que deveria. Da mesma forma, meio-elfos são extremamente raros em Mordent; em algumas comunidades particularmente rurais, eles ainda são chamados de “tocados por fadas” e pensados não ser o resultado da união de humanos e elfos, mas da interferência de fadas travessas. Como tal, a população nativa lhes dá um amplo espaço, embora raramente sejam maltratados por medo de irritar seus pais fadas.

Correspondentemente, as raças semi-humanas menores são ainda menos representadas. Gnomos e anões são tão raros que são essencialmente inexistentes neste domínio; faltam as montanhas que os anões amam e a cultura veloz na qual os gnomos prosperam. Ocasionalmente, um comerciante ou ferreiro anão viaja por uma das rotas comerciais do domínio, vendendo seus produtos. Exceto pelos itens mais práticos, como implementos agrícolas, ferramentas de artesanato, armas, armaduras e afins, os mordentiano têm pouca necessidade de joias elaboradas e adornos caros que compõem a parte mais alta do estoque de um comerciante anão, o que significa que os lucros são geralmente o mínimo na melhor das hipóteses. Os anões que permanecem geralmente criam um nicho para si mesmos como um dos artesãos habilidosos da cidade, onde suas habilidades lhes rendem uma medida de respeito, mas raramente muito em termos de amizade; felizmente, a maioria dos anões é tão austera e taciturna quanto seus vizinhos a esse respeito. Os gnomos acham seu senso de humor indesejável e sua propensão à magia ilusória absolutamente desprezada em quase todos os momentos. A maioria não demora muito neste domínio se puder evitá-lo — mais de um gnomo excessivamente persistente foi “confundido” com uma criatura feérica de algum tipo por um grupo de habitantes furiosos ao longo dos anos, o que varia de sombriamente cômico a franco trágico.

Halflings compartilham muitos valores em comum com o povo mordentiano, desde o amor pela lareira e um dia de trabalho honesto até uma propensão para contar histórias. Como tal, eles podem ser encontrados em números ligeiramente maiores do que anões ou gnomos. Seus hábitos errantes, no entanto, não se encaixam bem com a disposição sedentária dos mordentianos, então, embora sejam mais tolerados do que outros semi-humanos, a maioria dos nativos mantém alguma distância dos halflings, sabendo que eles provavelmente seguirão em frente em breve.

Este sentimento é duplo para os Vistani e seus parentes mestiços. Seu estilo de vida livre, talentos mágicos inatos e maneiras extrovertidas correm fortemente contra a corrente na maioria das comunidades mordentianas, e as lendas contadas sobre os videntes Vistani e sua capacidade de conversar com os mortos fazem com que a maioria dos nativos corra em busca de abrigo, fazendo pequenos sinais de proteção quando os Vistani passam. Embora não sejam totalmente indesejados em Mordent, os Vistani sabem que sua presença é tolerada de má vontade pela maioria das comunidades do reino e raramente passam por lá a menos que não possam tomar outro caminho. Desnecessário dizer, pouquíssimos meio-Vistani nascem de um pai mordentiano. Enquanto encontros proibidos pontilham as lendas, como regra os nativos não se permitem a proximidade com os Vistani por tempo suficiente para tornar tais casos possíveis, e tanto os pais quanto os filhos são desonrados pelas circunstâncias ilícitas que cercam tais encontros. A maioria dos meio-Vistani de herança mordentiana deixam o reino assim que atingem a maioridade, incapazes de suportar os olhares acusadores dos aldeões que os seguem aonde quer que vão. Poucos voltam.

Também merecem menção especial aquelas almas miseráveis conhecidas como calibans. Embora bastante raro, o povo mordentiano vê o nascimento de uma dessas monstruosidades deformadas como o sinal de um grande mal na área, igualado apenas pela vergonha e horror dos pais. Manter tal criança na comunidade é proibido, na crença de que isso encorajaria o mal a habitar lá também, mas prejudicar a criança também é estritamente proibido, por medo de atrair mais maldade sobre a família. Muitas dessas crianças são abandonadas na porta de uma igreja local de Ezra ou dadas para serem criadas por mulheres sábias na selva. Aqueles que tentam procurar seus verdadeiros pais são tratados como estranhos e expulsos pela população local na primeira oportunidade, uma lembrança muito dolorosa do mal que visitou a cidade há muito tempo. Enquanto muitos dos calibans aqui exibem a variedade de deformidades comuns à sua raça (se é assim que os chamam), um certo conjunto de características parece mais comum a Mordent do que em qualquer outro lugar, o que é chamado de Uivantes ou Lamentadores. Esses calibans nascem com pele e cabelos brancos como calcário, olhos pretos puros e bocas largas e distorcidas, como se estivessem em um perpétuo uivo sobrenatural. Eles também tendem a ser mais rígidos do que outros calibans, embora ainda mantenham a força peculiar desses seres amaldiçoados, e o nascimento de um caliban é considerado um sinal seguro de que um espírito poderoso repousa inquieto nas proximidades.





Aparência

Como se poderia suspeitar das pessoas de uma terra tantas vezes envolta em brumas, os nativos de Mordent são geralmente de pele muito clara, embora aqueles que moram à beira-mar ou nas charneças mais desoladas desenvolvam uma cor vermelha em cima dessa característica graças à carícia constante do vento. Eles tendem para o extremo mais alto do espectro para os humanos, mas também permanecem muito magros, mais do que provavelmente devido ao estilo de vida difícil e aos escassos alimentos comuns ao reino. De fato, gerações trabalhando no mar ou trabalhando no solo implacável deram à maioria dos mordentianos força rija e uma constituição robusta que desmente sua aparência às vezes esbelta; mais de um marinheiro estrangeiro perdeu seu salário apostando contra um homem mordentiano lutando com um oponente duas vezes seu tamanho. Mesmo o mais aristocrático dos cavalheiros ou as mais refinadas damas não podem se dar ao luxo de simplesmente perder seu tempo em diversões ociosas, e é bastante comum que aristocratas ou outras socialites sejam encontrados trabalhando lado a lado no campo ou na ajuda da casa senhorial.

Um dos elementos mais marcantes a serem observados sobre o povo mordentiano são seus olhos, tão parecidos com o mar que eles amam e as Brumas que cercam grande parte de suas vidas. Cinza-azul e azul-esverdeado são as cores mais comuns, com os azuis e verdes se tornando curiosamente mais pronunciados ao viajar através de neblina de qualquer tipo... quase como se a névoa tivesse drenado o cinza e deixado a verdadeira cor para trás. Ainda mais impressionantes são os mordentianos que têm olhos cinzentos sólidos; às vezes chamados de “filhos da névoa” ou “filhos do vento” por seus pares, essas pessoas têm a fama de ver através de névoas de todos os tipos como se não fossem nada. Também é amplamente aceito que se pode prever a chegada de neblina ou chuva observando de perto os olhos de uma dessas

pessoas — assim que começam a clarear, o tempo está a caminho. Independentemente da veracidade de tais contos, notar que seus olhos parecem fazer um espelho perfeito para a névoa ao seu redor, ficando mais claros quanto mais espessos ficam até chegarem quase na cor





prata, então escurecendo para uma cor de ardósia quando a névoa passa é realmente impressionante.

Embora se possa pensar que uma nação que há tanto tempo abraça uma classe aristocrática estaria repleta de moda, esse não é o caso. De fato, o povo mordentiano se orgulha de estar acima de tais considerações mesquinhas, especialmente em contraste com seus vizinhos em Dementlieu. Embora algumas distinções de classe sejam naturalmente aparentes, como um todo os mordentianos não têm amor real ou apreço por elegância sem propósito; mesmo aqueles da mais alta posição social são mais frequentemente distinguidos pela qualidade de seu material de vestuário, em oposição a quaisquer acessórios óbvios que o adornam.

Os homens de Mordent em todas as estações preferem vestes simples de cores predominantemente escuras, com calções, meias altas e camisas soltas cobertas por coletes abotoados. Chapéus de três pontas e casacos compridos com caudas compõem a roupa de viagem de um homem e são considerados uma necessidade contra o toque invasor da neblina da noite e a garoa fina que acompanha muitas noites mordentianas. A maioria dos homens corta o cabelo bem curto, onde menos os incomodará durante o trabalho, embora os jovens que estão namorando ou cavalheiros de lazer muitas vezes deixam o cabelo crescer e amarrá-lo em uma única trança. Também é uma prática aceita que um homem carregue algum tipo de bengala com ele quando vai para um constitucional, embora, novamente, seja simplesmente um bastão de carvalho robusto ou uma bengala de freixo ornamentada com uma cabeça de prata é uma questão de classe social.

Ultimamente, tornou-se uma espécie de moda os homens exibirem um lenço bordado no bolso do colete, com a cor e o padrão do lenço servindo como uma exibição sutil do estado civil e da posição social de um homem. Um marido carrega um lenço da mesma cor e estampa do vestido de sua esposa quando sai para uma festa. Rapazes jovens demais para namorar carregam roupas brancas, e rapazes em busca de uma esposa encontrarão as cores e padrões mais brilhantes que puderem. Enquanto mais do que alguns anciões desaprovam tal "frivolidade", muitos nativos mais jovens consideram isso um grande jogo de fato, especialmente nas tavernas calmas do reino, onde eles podem jogar o quanto quiserem sem nunca levantar a voz.

As mulheres mordentianas, como os seus homens, também preferem as cores escuras, mas desfrutam de um pouco mais de liberdade com os seus tecidos; até mesmo a maioria das esposas de fazendeiros tem pelo menos um belo vestido de boa confecção, que exibem nos festivais da colheita que ocorrem a cada estação. Para

o dia-a-dia, as mulheres mais comuns preferem vestidos longos simples de lã ou algodão, muitas vezes com um avental de couro durável ou bata de tecido grosso usado para proteger suas roupas das piores tarefas do dia. Em contraste, as mulheres aristocráticas que preferem vestidos longos que aderem bem à figura em cima e depois se alargam substancialmente na cintura; esse estilo também é imitado pelos vestidos mais finos das mulheres comuns, embora naturalmente com materiais menos caros. Detalhes menores, como rendas nos punhos ou botões de marfim, servem como outro indicador de riqueza ou posição. Enquanto as mulheres geralmente aderem à mesma aversão ao adorno que a maioria dos homens mordentianos, muitas aristocratas consideram um excelente esporte ver o quão perto elas podem chegar dessa linha sem parecer ostentação. Outra moda para as mulheres mordentianas é usar seus cabelos extremamente longos, muitas vezes em uma massa de cachos ou várias tranças grandes e ornamentadas e decorá-lo com fitas em feriados e outras celebrações. Em épocas menos festivas, as mulheres comuns preferem manter o cabelo para trás com um simples lenço, enquanto as mulheres nobres preferem um gorro ou capa de viagem com capuz.

No que diz respeito à moda feminina, usar medalhões em ocasiões sociais tornou-se recentemente uma moda, mais comumente aqueles contendo idades gravadas de marido e mulher ou pais de uma mulher, se ela ainda estiver solteira. Embora essas joias intrincadas estejam muito além do alcance da maioria das pessoas comuns, muitas mulheres de meios mais humildes compram medalhões mais simples contendo silhuetas em vez de uma imagem completa. Mais de um comerciante viajante conseguiu uma boa quantia de dinheiro vendendo esses itens para aldeias de moças impressionáveis. Certas aristocratas ousadas chegaram a usar seus medalhões fora das funções sociais como um sinal de sua posição, o que é considerado um tanto escandaloso pela sociedade adequada e absolutamente chocante nas áreas mais rurais da terra.

Idioma

Eu entendo que originalmente havia dois dialetos semelhantes, mas sutilmente diferentes do mordentiano, um falado pela nobreza e outro, uma versão mais grosseira falada pelo povo comum. Enquanto os dois dialetos se misturaram em uma língua devido às depredações do tempo e ao desaparecimento da classe nobre, um bom número de frases e até alguns bolsões isolados dos dialetos ainda permanecem, especialmente nos pontos mais remotos da região. Esta experiência pode surpreender o viajante que, como eu, se considera fluente na lín-



Cartilha Mordentiana

Tendo já introduzido os fundamentos da língua mordentiana, usarei o restante das cartilhas deste volume para expandir esse vocabulário.

Dialetos Mordentianos

Português	Baixo	Alto
dia	<i>dæg</i>	<i>jour</i>
noite	<i>niht</i>	<i>nuit</i>
sol	<i>heathusigel, sôl, sunne</i>	<i>soleil</i>
lua	<i>môna</i>	<i>lune</i>
cidade	<i>tûn</i>	<i>ville</i>
pousada	<i>hûs, pousada, tôcirhûs,</i>	<i>auberge</i>
espírito	<i>feorh, gâst, (mal) scucca</i>	<i>fantôme</i>
oceano, mar	<i>holm, mere, (litoral) brim</i>	<i>océan, mer</i>
brumas, névoa	<i>lyfthelm, mist, nîp</i>	<i>brume, brouillard</i>

gua local, apenas para ocasionalmente encontrar grandes lacunas em seu entendimento, mesmo quando tem certeza de que a pessoa com quem está falando ainda está se dirigindo a ela no mesmo idioma! Naturalmente, fiz o meu melhor para catalogar algumas dessas palavras e frases em um esforço para preparar outros que possam enfrentar a mesma dificuldade; uma cartilha pode ser encontrada mais tarde nesta carta.

Quanto à própria língua, trata-se de uma linguagem profunda, bastante gutural, cujas origens dicotômicas são claramente evidentes quando a escutamos. A linguagem é uma curiosa mistura de expressões taquigráficas e enunciados um tanto distantes, que são usados liberalmente ao longo da vida cotidiana até mesmo pelos aristocratas mais refinados, equilibrados com a tendência de descrever certas coisas em grande extensão, muitas vezes com metáforas muito descritivas e elaboradas. Pessoas comuns ou há muito acostumadas à companhia umas das outras podem ter conversas inteiras com nada mais do que uma breve troca de frases curtas rápidas, quase ininteligíveis.

Por outro lado, o povo mordentiano que se encontra em um ambiente formal ou que deseja demonstrar grande respeito ao outro pode convocar uma linguagem concisa, mas eloquente, para rivalizar com qualquer orador. O efeito pode ser bastante chocante, especialmente

se a pessoa só tem como conhecido um mordentiano em uma função ou outra. Ouvir um colega aristocrático refinado conversar nas brincadeiras calorosas do estalajadeiro ou de uma empregada se dirigir a alguém com a mesma educação de qualquer matrona da sociedade pode ser uma experiência desconcertante. Além disso, como convém a uma terra tão ocupada com fofocas e superstições sussurradas, contar histórias é uma arte refinada, mas praticada silenciosamente entre essas pessoas reservadas. Aqueles que “fazem uma boa história” são bem-vindos em qualquer lareira, mas aqueles que são vistos como artistas excessivamente extravagantes ou simplesmente interessados em se gabar de si mesmos são descartados como tolos presunçosos. Há uma linha tênue entre saber falar bem essa língua e “dar ares” com ela; de qualquer maneira, os nativos mantêm um rastro cuidadoso.

Estilo de Vida e Educação

O povo mordentiano, comum e nobre, orgulha-se de seu estilo de vida simples e honesto. Um plebeu mordentiano comum acorda cedo e come uma refeição simples de pão, ovos e chá ou leite antes de cuidar de sua fazenda, acender sua forja ou administrar sua pequena loja. Nos feriados ou outras ocasiões especiais, o pequeno-almoço pode incluir compotas ou geleias para o pão ou um pouco de fruta. Como tudo isso é feito antes do nascer do sol, é costume deixar velas ao lado da cama para que estejam prontamente à mão quando se precisa levantar pela manhã. O trabalho é então realizado normalmente até o meio-dia. A maioria das pessoas comuns se despede de suas tarefas e deveres e volta para a casa da fazenda ou para a taverna local para um almoço mais substancial de carne, pão e alguns vegetais, quando disponíveis, servidos com cerveja fraca ou vinho quente. Dadas as colheitas frequentemente escassas no reino, esta refeição é muitas vezes servida como um guisado com uma base de batata ou tomate para esticar um pouco mais as escassas rações. A conversa na hora do almoço costuma ser muito calma e profissional, já que muitos donos de lojas dedicam tempo para fazer negócios e pechinchar uns com os outros sobre materiais ou para entreter os comerciantes visitantes de maneira semelhante. O povo mordentiano é particularmente religioso e também pode visitar a capela local de Ezra durante o almoço para uma breve reverência, bem como para falar com o anacoreta sobre assuntos religiosos e seculares. No entanto, o almoço é bastante curto, pois poucas pessoas comuns têm muito tempo de sobra para saciar seus apetites e, em pouco tempo, estão de volta aos campos ou à loja para continuar com os negócios do dia.



O trabalho continua até o meio da tarde, momento em que é costume para a maioria das pessoas comuns e toda a nobreza fazer uma pausa para o chá quente e um refresco leve de torradas, pequenos doces assados e similares. O chá também é um horário nobre para fazer visitas sociais, ao contrário da hora do almoço mais profissional. Muitos mordentianos usam essa pausa para visitar amigos ou parentes queridos; casais de namorados também costumam passar esse tempo juntos, embora nunca sem um acompanhante, é claro. Embora isso possa parecer uma indulgência estranha para um povo tão franco e trabalhador, deve-se lembrar que o clima mordentiano é frequentemente menos do que agradável. Entre o frio sempre presente e a chuva leve a forte que marca pelo menos um ou dois dias por semana, essa pausa surgiu da necessidade de garantir que os trabalhadores da fazenda não adoecessem com o clima inclemente por ficarem muito tempo fora. O que foi criado a partir de uma simples necessidade pelo povo comum tornou-se uma ocasião bastante pródiga para grande parte da nobreza. Eles se esforçam muito para tomar apenas os melhores chás e refrescos e mantêm um controle cuidadoso de quem chama quem para ver para onde estão indo as correntes de favor e tendência. Independentemente da estação, o chá dura talvez uma hora ou mais, momento em que o trabalho recomeça até o pôr do sol.

Em contraste, um dia para um nobre ou uma dama ainda começa cedo, mas geralmente com uma refeição um pouco mais substancial – tiras de bacon, queijo, mais frutas e assim por diante, bem como vinho misturado ou água pura. Aqueles que possuem propriedades no campo muitas vezes passam a manhã supervisionando o trabalho no campo ou liderando os servos na manutenção da casa, conforme apropriado. Comparados aos nobres de outras terras, os nobres mordentianos normalmente trabalham muito mais (embora esse contraste seja geralmente desconhecido para as pessoas comuns sob eles), um fato que é a causa de alguma hilaridade e ridículo nas mãos de nobres estrangeiros. Aqueles de disposição mais urbana ou supervisionam o funcionamento de seus negócios ou se divertem em pequenas reuniões sociais durante o dia, embora mais uma vez nada como o excesso decadente de muitas outras terras. Simplesmente não há riqueza suficiente em Mordent para sustentar tais estilos de vida luxuosos como existem em outras terras, embora isso não deva ser confundido com essas pessoas que vivem mal de qualquer forma.

Os nobres de Mordent se orgulham de não se distanciarem muito de seus semelhantes. As únicas concessões ao seu status de nobre durante o dia são a qualidade ligeiramente elevada dos alimentos que comem durante as refeições e a inclusão de uma refeição adicional, que

vem no meio da manhã e é chamada assim. Esta refeição geralmente apresenta um refresco leve ou chá, bebidas frias e torradas. Muitas pessoas comuns acham essa ideia bastante risível e se referem a ela como “café da peruca”, em referência ao fato de que apenas os nobres mais abastados e ricos geralmente se entregam a ela. Naturalmente, eles também tendem a fazer refeições um pouco mais longas do que seus associados comuns, principalmente as senhoras, que frequentemente ficam no chá durante a maior parte da tarde.

Uma atividade que tanto os nobres quanto os plebeus apreciam, no entanto, é que, após o pôr do sol e as últimas tarefas do dia serem realizadas, o povo mordentiano frequentemente se reúne na taverna local novamente, desta vez como uma reunião altamente social. Uma refeição quente de ensopado ou carne assada é servida, assim como cerveja, vinho aquecido ou licor forte, e a conversa segue para as áreas de fofocas, contos populares e eventos atuais. Embora permaneçam um tanto orgulhosos e reservados na presença de estranhos, os mordentianos gostam de poucas dessas inibições uns com os outros e fizeram uma bela arte de manter conversas que soam comuns que, no entanto, conseguem transmitir os detalhes mais obscenos e especulativos sobre seus vizinhos.

Outra qualidade bastante surpreendente é o fato de que os mordentianos, que gostam muito de seus cães de caça, à raposa em particular, permitem esses animais em suas tavernas sem pensar duas vezes. Ao entrar em uma taberna movimentada, não só se depara com um barulho de conversa, mas também o som de cães latindo e uivando, que frequentemente se perseguem ou restos de comida errantes, dando uma pausa em qualquer tentativa de atravessar o já lotado e mal iluminado salão. Também devo observar que, embora os cães sejam permitidos nas tavernas, especialmente os cães de caça premiados, os filhos não o são, deixando um dos pais – mais comumente, mas nem sempre, a mãe – para ficar em casa e cuidar dos filhos enquanto o cônjuge desfruta de um noite passada socializando com os vizinhos. “Cães podem ser treinados para se comportar em público”, diz o ditado mordentiano, “mas crianças são outra questão”.

Assim, as crianças mordentianas passam grande parte do tempo em casa, o que não é surpreendente, considerando que muitos pais ainda preferem educar seus filhos eles mesmos sempre que possível. As aulas começam cedo pela manhã e são interrompidas apenas para a realização das tarefas necessárias e a observância dos horários das refeições, com muitas crianças mais velhas acendendo uma vela até tarde da noite enquanto estudam as lições do dia. Ensinar é geralmente considerado um dever da esposa, embora certos mercadores ricos ou



nobres educados preferiam lidar com esse assunto sozinho, principalmente quando os filhos crescem, deixando suas esposas cuidarem de seus negócios nesse meio tempo. Ler, escrever, aritmética, história local, geografia e práticas religiosas são assuntos com os quais se espera que as crianças sejam pelo menos familiarizadas, e aqueles que se mostram promissores e têm meios para prosseguir seus estudos geralmente estudam filosofia, teologia e ciências. Algumas aldeias maiores construíram escolas onde as crianças locais podem se reunir e serem ensinadas em grupo por um único professor. Essa inovação ainda tem um longo caminho a percorrer em Mordent, pois a maioria das pessoas comuns educa seus filhos em casa não apenas por orgulho, mas também por necessidade. Se as crianças precisam viajar para a cidade para as aulas, elas não são úteis para ajudar nos campos ou cuidar da loja quando são necessárias. Mordent não oferece institutos de ensino superior; aqueles que desejam prosseguir seus estudos a tal grau devem ir para Dementlieu ou encontrar um professor particular.

Namoro e casamento em Mordent são, como em muitas coisas, um assunto muito prático. Embora o papel do coração não seja negado, ambos os sexos são encorajados a procurar cônjuges que também possam fornecer uma base sólida para uma futura família, bem como continuar os negócios da família quando possível. Quando os rapazes e moças mordentianos atingem a idade de começar a considerar tais escolhas, eles podem socializar com o resto da cidade na taverna local à noite, embora nunca sem o olhar atento de um acompanhante. Aqueles que gostam um do outro muitas vezes começam a escrever cartas e aparecer durante o chá ou outros intervalos, e aqueles que provaram sua devoção um ao outro através de uma proposta de casamento também podem passear juntos, com seu acompanhante seguindo fora do alcance da voz. Se o casamento for considerado especialmente impraticável ou mal considerado, no entanto, os pais de qualquer uma das crianças têm o direito de recusar a permissão para se casar. Espera-se que a igreja honre esta decisão. Além de fugir, o que praticamente garante que o casal nunca mais será bem-vindo em casa, há pouco que os dois jovens possam fazer em tal situação. As famílias não podem realmente forçar o casamento de um jovem casal, embora, é claro, sejam livres para aplicar qualquer pressão que possam reunir para “persuadir” um casal, se assim o desejarem. Esse curso de ação é mais comum quando um encontro ilícito produziu um filho, embora esse não seja o único motivo. Uma vez casados, espera-se que o casal permaneça junto até a morte; o divórcio é igualmente inédito e, portanto, a maioria dos mordentianos escolhe seus parceiros com muito cuidado.

Devo também notar que o povo mordentiano valoriza muito o respeito pelos mais velhos, a tal ponto que esse respeito às vezes supera outras considerações sociais, muitas vezes para surpresa de estrangeiros acostumados a hierarquias mais rígidas. Um curtidor idoso, mas sábio, por exemplo, é mais provável que sua opinião tenha peso em uma disputa do que um jovem nobre obstinado; da mesma forma, a palavra do nobre mais velho em uma área é muitas vezes uma forma não oficial de lei, caso ele queira exercer tal autoridade. Embora a nobreza possa optar por fazer valer seu direito de primogenitura de forma mais oficial para anular um residente digno em tais assuntos, a maioria detesta fazê-lo. A população local vê tal ação como grosseira e deselegância – sem mencionar que poucas pessoas do povo vão prestar atenção à palavra de um nobre após esse tipo de comportamento. Os anciãos são sempre referidos por seu título completo, mesmo por membros da família, até que deem permissão para fazer o contrário, e aqueles que atacam ou prejudicam ou assediam um ancião sem motivo terrível podem esperar uma reação rápida e violenta da população local.

Atitudes em Relação à Magia

O povo mordentiano tem uma atitude curiosa em relação à magia, especialmente magia arcana. Embora não neguem que possa ter efeitos benéficos, eles cuidam de manter os praticantes à distância, como se estivessem sempre com medo de que a qualquer momento eles liberem algum tipo de energia escura ou maldição terrível. “Não visite o mal, e ele não o visitará” é a resposta comum que os nativos dão quando questionados sobre essa atitude em particular. Embora eles não assumam que todos os conjuradores arcanos estejam em aliança com forças nefastas, que a magia arcana deriva de forças sobrenaturais além do conhecimento mortal é uma premissa aceita. Portanto, aqueles que procuram comandar tais poderes estão, na melhor das hipóteses, abertos à corrupção dessas mesmas forças, não importa quão poderosas ou disciplinadas elas pareçam.

Aqueles que mostram talento para estudos arcanos são todos potencialmente perigosos, não importa quais sejam seus motivos. Os feiticeiros são ainda mais desconfiados, devido à natureza inata de seu dom, e são comumente chamados de “tocados por fadas” (não confundir com meio-elfos, que geralmente recebem o mesmo nome) ou “tocados por espíritos”. Gerar um filho com potencial mágico não é motivo de grande escândalo, mas também não é algo para comemorar, e aqueles que se aprofundam nas artes arcanas rapidamente se distanciam de seus vizinhos, muitas vezes até de seus amigos próximos e familiares. É claro que, dada a inclinação na-



tural para o isolamento exibida por muitos praticantes do ofício, essa situação às vezes é uma vantagem em prosseguir os estudos em paz e sossego, mas as consequências sociais nunca devem ser negligenciadas, especialmente em uma terra tão pequena e unida.

A Igreja de Ezra

Por outro lado, a magia divina é considerada uma parte relativamente normal e até aceita da vida cotidiana. Naturalmente, grande parte dessa atitude se deve à extensa presença da igreja de Ezra, que será abordada com mais detalhes posteriormente, e à ajuda que ela fornece para acalmar os muitos espíritos inquietos que assombram o solo agitado de Mordent. De muitas maneiras, as artes divinas são consideradas um dos únicos caminhos seguros para a proteção espiritual e uma vida após a morte tranquila, duas qualidades que são muito importantes para o povo de Mordent. Assim, aqueles que praticam as artes divinas recebem muito respeito e até admiração; nesta vida difícil, aqueles com força espiritual para se dedicar ao divino devem ser muito mais dotados de força interior e devoção. Talvez eu deva notar que, ao me referir às práticas divinas de Mordent, estou me referindo quase exclusivamente aos se-

guidores de Ezra; outras religiões são representadas tão raramente e tão distantes entre si que são essencialmente irrelevantes. De fato, o respeito dado aos de fé às vezes é totalmente invertido se for revelado que a pessoa em questão segue uma divindade diferente. A maioria do povo mordentiano adota a visão muito tradicional dos ensinamentos de Ezra e acredita que os seguidores de outras religiões devem ser convertidos à verdade de Ezra para seu próprio bem. A única outra fé a estabelecer qualquer tipo de base na terra é a das bruxas de Hala. Como de costume, sua presença permanece secreta e isolada, confinada a covens em lugares remotos e às mulheres sábias ocasionais que ajudam sua comunidade com assuntos mundanos e remédios mágicos menores.

Naturalmente, dada a prevalência com que as Bru-mas se espalham por esta terra, também não é surpresa que Mordent seja o lar de talvez os seguidores mais devotados de Ezra em qualquer lugar dos Reinos do Medo. A própria Mordentshire é o lar orgulhoso da seita de Ezra mais abertamente dedicada a fazer o bem em toda a sua fé, sem as “conversões forçadas” de sua fé irmã





em Fontes de Nevuchar. De seu lar regional na Igreja dos Corações Puros em Mordentshire, os anacoretas de Ezra viajam em missões de misericórdia por toda a terra, curando os doentes, ministrando aos fiéis e, às vezes, liderando esforços para exorcizar ou destruir espíritos malignos que assolam uma comunidade. Como a maioria dos assuntos mordentianos, a fé de Ezra não é uma observação abertamente alegre, mas sim mais uma celebração silenciosa do poder da vida para resistir ao mal e para a luz da fé perfurar as profundezas impenetráveis das Brumas. Ultimamente, tem havido sinais de inquietação dentro da igreja também, embora seja como resultado de alguma luta interna ou devido a algum plano

maior sendo posto em movimento, eu não posso dizer com certeza.

Embora este assunto esteja fora do âmbito dos negócios oficiais da igreja, sinto que também devo mencionar que todos os assentamentos de qualquer tamanho têm um anacoreta de Ezra, que atende às necessidades espirituais da população e muitas vezes atua como conselheiro dos funcionários nomeados da cidade. Esses anacoretas frequentemente exercem uma influência muito maior do que se poderia suspeitar, dada sua formação como eclesiásticos humildes. Um anacoreta bem quisto pode até mesmo reverter a decisão de um magistrado ou um decreto do prefeito, embora aqueles que o fizerem devem estar preparados para apoiar suas ações com a dou-

Costumes fúnebres Mordentianos Comuns

Aqui estão os costumes mais comuns observados na época da morte, velório e enterro de uma pessoa mordentiana. Exorto os leitores a lembrarem que esta lista está longe de ser exaustiva e, em caso de dúvida, sempre perguntar discretamente sobre quaisquer costumes locais adicionais que também exigem observância.

Qualquer relógio em uma casa deve ser parado no momento em que uma pessoa morre, para dar-lhe tempo para partir. Da mesma forma, esses relógios devem ser reiniciados imediatamente após a pessoa ser enterrada, a fim de mostrar ao falecido que seus entes queridos continuam com a vida.

Todas as portas e janelas devem ser destrancadas e deixadas ligeiramente abertas até que o corpo saia da casa, para que o espírito possa encontrar a saída. Algumas lendas também sugerem que depois que o cadáver é removido da casa, as janelas externas e as maçanetas devem ser bem fechadas e esfregadas com gordura animal para torná-las escorregadias, para que o espírito não possa voltar.

Todos os espelhos de uma casa em que se encontra um cadáver devem ser cobertos, para que o espírito do falecido não se confunda com a visão de si mesmo e permaneça lá.

Os visitantes devem sempre bater duas vezes para entrar em uma casa com um cadáver dentro; uma batida é para o agente funerário, três batidas são para a própria morte, e mais batidas significam que os espíritos estão tentando pregar peças naqueles dentro.

Os cães devem ser colocados do lado de fora de uma casa com um corpo dentro, para que possam ajudar seu dono a encontrar o caminho; os gatos devem ser mantidos dentro de casa, onde podem proteger os recém-mortos de espíritos malignos até que eles possam seguir em frente.

Todos os mortos, especialmente os recém-mortos, desejam companhia. Os olhos de um cadáver devem estar fechados, porque se forem deixados abertos, ele tentará levar alguém que vê com ele. Da mesma forma, se os mortos aparecem para aqueles que o conhecem na estrada ou em sonho e pedem que essa pessoa os acompanhe, deve-se sempre recusar ou morrerá logo em seguida.

Apenas os pertences do falecido devem ser enterrados com ele, mas o falecido deve ter os itens que mais valorizou em vida (ou no caso de itens grandes, alguma peça ou representação). Colocar uma posse pessoal sua com o cadáver significa que o falecido voltará para assombrá-lo, mesmo que apenas para devolver o item. A não inclusão de um item que o falecido amava pode fazer com que os mortos atrasem sua jornada para procurá-lo.

Ouvir seu nome completo atrai um espírito de volta ao mundo. Nunca se deve falar o nome dos mortos recentemente, ou eles podem vir e se vingar por mantê-los do Outro Lado. Aqueles que falam dos mortos devem sempre usar um apelido ou um título para evitar chamar sua atenção. Essa tradição também vale para espíritos especialmente desagradáveis, não importa há quanto tempo estejam mortos – daí o costume mordentiano de se referir a velhos fantasmas temerosos com nomes como “Velho Jack”, “Ossos da Maria Louca” ou “o Demônio Douglas.”



trina da igreja ou um sólido raciocínio popular se quiserem ser bem-sucedidos. Mais importante para alguns, a posição de anacoreta também é onde as mulheres podem exercer o poder mais evidente em uma comunidade mordentiana. Muitas cidades consideram os outros cargos de magistrado e xerife muito grosseiros para o sexo feminino, e poucas mulheres são escolhidas como prefeitas, uma vez que o cargo passa pelos homens de linhagem familiar. Devo confessar que achei essas opiniões um tanto chocantes, dada a visão bastante igualitária que os mordentianos assumem em outros assuntos, mas enquanto algumas das cidades maiores e mais viajadas estão lentamente abandonando essas antigas tradições, elas permanecem vivas e bem em outros lugares do reino. Incluí uma espécie de cartilha sobre Ezra em minhas notas anexas para aqueles que desejam saber mais sobre as origens da seita.

A Adoração de Hala

Sinto que também se deve reconhecer o impacto da adoração de Hala nessas crenças. Algumas comunidades remotas contam secretamente com a ajuda de uma das bruxas astutas de Hala – conscientemente ou não – para fornecer pequenas poções e remédios para dores diárias. A combinação particular de magia divina e arcana das bruxas é considerada marginalmente aceitável (se não realmente encorajada) pela população, desde que não causem danos a ela. No entanto, não se deve confundir isso com aceitação aberta, e para cada vilarejo que depende das habilidades silenciosas de uma mulher sábia para ajuda, outra vê isso como um sinal de magia negra e tentará expulsar os praticantes da área. Como regra, a adoração de Hala está longe de ser um assunto aberto – desde que os seguidores mantenham sua fé para si mesmos. Muitas vezes, as bruxas se esforçam para disfarçar seu trabalho como simples herbalismo.

Devo também notar neste momento que enquanto o povo mordentiano se orgulha de sua fé, uma área que observei como notavelmente deficiente dessa sensibilidade foi sua atitude em relação à superstição popular, principalmente as superstições relacionadas aos mortos inquietos. Muitos mordentianos vivem com medo terrível dos mortos inquietos, acreditando que eles são capazes de infligir todo tipo de sofrimento aos vivos, mas ao mesmo tempo os mordentianos não assumem automaticamente que *todos* os espíritos têm intenções malévolas em relação aos vivos. Alguns estão apenas perdidos, eternamente procurando um caminho para casa, enquanto outras almas tristes nem percebem o fato de sua morte e tentam continuar com uma imitação mortal de sua existência anterior. Assim, apesar do fato de que

eles certamente não vão se esforçar para atrair a atenção dos mortos, o povo mordentiano também não os considera automaticamente dignos de destruição. No entanto, ninguém nunca sabe que mudanças podem ter sido feitas até mesmo nos espíritos mais agradáveis durante o trauma da jornada para o Outro Lado. A maioria de suas superstições reflete essa mistura cautelosa de atitudes e visa simplesmente fazer com que os espíritos possam atravessar o mais rápido e facilmente possível.

De nota especial adicional é a celebração conhecida como Noturno, que incorpora ambos os aspectos das crenças mordentianas em relação ao mundo espiritual. Os mordentianos acreditam que a fronteira entre o mundo dos vivos e o Outro Lado fica tênue na noite da primeira lua nova de outubro, e os espíritos podem ser atraídos para casa para visitar suas famílias – ou para tentar escapar do castigo da vida após a morte. Pessoas solitárias que realmente desejam a visita de seus entes queridos mortos deixam a porta da frente destrancada e uma taça de vinho na varanda. Eles são advertidos, no entanto, que, uma vez que tal convite seja feito, é melhor que estejam preparados para esperar pelo convidado pretendido. Espíritos que chegam em casa com um sinal de boas-vindas apenas para encontrar seu anfitrião dormindo ou desaparecido costumam ter uma raiva terrível com tal demonstração de desrespeito. Por outro lado, aqueles que não querem que os mortos voltem para casa para visitar penduram lanternas de lata ornamentadas com desenhos de rostos sinistros e medonhos em suas portas da frente, na esperança de assustar os espíritos. Enquanto a maioria dos nativos mordentianos, independentemente da posição social, dão a este feriado uma adesão sombria, certos nobres cansados são conhecidos por dar bailes na noite do Noturno. Espera-se que os participantes venham mascarados “para que os espíritos não os reconheçam” ou mesmo vestidos como fantasmas famosos, dependendo do gosto dos indivíduos em questão. Embora tais festas sejam consideradas bastante escandalosas pela sociedade educada, seu apelo proibido as tornou bastante populares entre alguns nobres mais jovens; as histórias de tais festas sendo realmente visitadas por espíritos só as tornam mais misteriosas e atraentes.

O Reino



próprio tempo aparentemente conspirou para desgastar as famílias nobres outrora poderosas que governavam esta terra encoberta; como descrito anteriormente, das famílias maiores, apenas os Weathermays permanecem, e até mesmo seus números são pequenos ao extremo. Essa situação não significa, porém, que o gover-



O Herói Mordentiano

Raças: Dada a esmagadora composição racial do domínio, talvez não se surpreenda que a maioria dos heróis mordentianos sejam humanos. A maioria é oriunda de ações bastante comuns, impelidas a seguir o caminho do aventureiro pelo desejo de viajar ou pela tragédia, embora um bom número de nobres em busca de diversão ou para recuperar a glória de sua família também possam ser encontrados nesta profissão. A maioria dos heróis estrangeiros em Mordent são marinheiros que chegam ao reino pela Baía de Arden ou pelo tráfego do Rio Arden, embora esses pontos de acesso não sejam de forma alguma a única maneira de eles chegarem. De todas as outras raças, apenas meio-elfos são representados com frequência suficiente para contar como uma minoria significativa, e mesmo eles são poucos e distantes entre si. A maioria das outras raças evitam morar em Mordent por muito tempo; ou se o fizerem, eles formam um número tão pequeno da população de aventureiros do reino que é essencialmente irrelevante.

Classes: Embora se possa considerar improvável dada a sua reputação austera, o povo mordentiano valoriza muito os bardos como guardiões de histórias e tradições. A habilidade de um bardo de entreter pode ajudar a aliviar muito do tédio e da depressão que pode destruir as comunidades durante os longos invernos passados ao redor das fogueiras das tavernas.

Com sua forte devoção a Ezra, os clérigos também são altamente valorizados em Mordent, especialmente aqueles que têm o hábito de enterrar espíritos errantes e outros mortos inquietos. Poucos druidas são encontrados aqui. Aquelas que existem associam-se à fé de Hala, mantendo a verdadeira extensão de seu conhecimento em segredo de seus vizinhos.

Muitos guerreiros vêm das fileiras do povo comum para ajudar a defender suas cidades contra ataques de animais selvagens, bandidos e inimigos monstruosos ocasionais. Rangers são um pouco menos comuns; os de linhagem mordentiana têm pouco diferencial quando lidam com seus pântanos, charnecas e outras áreas de planície. Paladinos são extremamente raros, dada a visão um tanto fatalista do povo mordentiano como um todo, embora aqueles poucos que emergem recebam grande respeito por aqueles que os conhecem.

Dada a natureza pequena e insular de Mordent, os ladinos tendem a permanecer constantemente em movimento. Não demora muito para que os contos de seu passado os alcancem ou para o povo local lançar olhares suspeitos para o estranho de fora da cidade quando os itens desaparecem. Alguns vivem como salteadores, atacando com emboscadas e roubando nobres ricos em viagem.

Poucos magos aprendem seu ofício em Mordent, e aqueles que o fazem tendem a ser nobres com meios para contratar um tutor particular, já que não existem academias conhecidas de aprendizado mágico nesta terra supersticiosa. Os feiticeiros surgem com pouca frequência e muitas vezes estão sujeitos a muito medo e abuso de seus companheiros da cidade até que aprendam a controlar seus dons.

Bárbaros e monges nativos são tão raros que são desconhecidos em Mordent; a cultura e a história locais simplesmente não suportam muito bem nenhum estilo de vida.

Perícias Recomendadas: Adestrar Animais, Alquimia, Cavalgar (cavalo), Conhecimento (monstros, religião), Cura, Diplomacia, Equilíbrio, Natação, Observar, Obter Informações, Ofícios (relojaria, construção naval, tecelagem), Procurar, Profissão (pescador, herborista, pastor, homem da lei, marinheiro, escriba), Senso de Direção, Usar Corda.

Talentos Recomendados: Acuidade em Arma (pistola, florete), Assombrado*, Legado Ancestral**, Empatia Etérea*, Expulsão Adicional, Foco em Arma (pistola, florete), Foco em Perícia (conhecimentos de monstros), Gélido*, Grande Fortitude, Lutar às Cegas, Preparar Poção, Prontidão, Quebra Feitiços**, Tolerância, Usar Armas Exóticas (armas de fogo), Visão Espectral*.

Nota: *Indica o talento descrito em **Cenário de Campanha de Ravenloft**

Denota o talento descrito no **Van Richten's Arsenal

Nomes Mordentianos Masculinos: Alfred, Allan, Allistair, Andrew, Arthur, Benjamin, Brian, Charles, Christopher, Cyrus, Daniel, Douglas, Edward, Elias, Elijah, Francis, George, Giles, Henry, Hugh, Ian, Irving, Isaac, James, Jeremiah, Jonathan, Joseph, Lawrence, Martin, Matthew, Nathaniel, Neville, Nicholas, Oliver, Owen, Peter, Richard, Robert, Samuel, Silas, Simon, Stephen, Thaddeus, Theodore, Thomas, William.

Nomes Mordentianos Femininos: Abigail, Alice, Alyson, Anne, Annabeth, Beth, Bridget, Candace, Charity, Chastity, Constance, Deborah, Dorothy, Elizabeth, Emily, Esther, Faith, Gennifer, Grace, Hannah, Helen, Hope, Jane, Judith, Julianne, Katharine, Lacey, Laurie, Lillian, Lucille, Lydia, Margaret, Martha, Mary, Mercy, Meredith, Nell, Patience, Prudence, Rebecca, Ruth, Sarah, Susanna, Tabitha, Virginia.

Sobrenomes Mordentianos (Comum): Abbot, Archer, Bennett, Brumfield, Capper, Carpenter, Chandler, Collier, Dodds, Dole, Emry, Fisher, Fletcher, Garrett, Golding, Laxon, Laydon, Lewis, Mutton, Powell, Post, Reade, Sexton, Smith, Sullivan, Sykes, Thatcher, Towtales, Unger, Ward, Weaver.

Sobrenomes Mordentianos (Nobre): Ambrose, Bayard, Creede, Denmarsh, Doyle, Fleming, Hotspur, Houlgrave, Galloway, Livingston, Midwinter, Radcliffe, Rodes-Taving, Rowantree, Saxon, Sickelmoore, Thornedale, Throgmorton, Uffington, Ulminster, Weston-Smythe, Wellington, Wickinson, Wyffrin.



no da família esteja à beira do colapso, como estaria em tantos outros países se tal debilidade fosse evidente. Pelo menos no que diz respeito ao público, os Weathermays continuam uma tradição ousada e heroica, e até mesmo o doente Lorde Jules recebe grande respeito por seus longos anos de governo justo. Essas lendas podem servir para evitar o inevitável por mais algum tempo, mas no final, Mordent evidentemente está à beira de uma grande mudança. Ou a geração mais jovem de Weathermays aceitará seu destino e tomará as rédeas da liderança, ou então eles sacrificarão seu nome de família e a última das famílias governantes de Mordent em busca de alguma glória que eles não podem realmente esperar obter.

Quanto ao lorde do pavor desta terra, mal posso acreditar que Lorde Jules se encaixe nos critérios que estabeleci em rumações anteriores. Eu só posso supor que a escuridão vem da Mansão do Grifo de uma forma ou de outra. No momento, não posso investigar completamente esse assunto, mas arriscaria um palpite de que uma presença fantasmagórica conseguiu assumir o controle do reino e Lorde Jules e sua família lutam até agora para evitar sua terrível influência.

Enquanto isso, a vida cotidiana da terra ao redor deles continua como há centenas de anos. Os fazendeiros trabalham duro para conseguir o sustento dos pântanos implacáveis e traiçoeiros, e os marinheiros navegam nas ondas traiçoeiras do Mar das Mágoas. Barcos fluviais trazem o comércio de terras vizinhas pelo longo e sinuoso rio Arden até a baía e vice-versa, enquanto comerciantes empreendedores ou nobres visitantes fazem a longa e desconfortável jornada terrestre na desgastada Estrada do Moinho para chegar à pequena mas movimentada capital de Mordentshire. Povos supersticiosos da aldeia se reúnem em torno de suas lareiras após um dia de trabalho duro e trocam histórias de fantasmas e assombrações ouvidas milhares de vezes antes, dando-lhes um bom ânimo e levantando seus espíritos antes de ir para a cama para descansar, levantar e repetir o trabalho do dia na próxima manhã. Aristocratas perseguem sonhos de glória desvanecidos enquanto observam nervosamente as propriedades vazias e as mansões pelas quais passam em seu caminho pelo campo, imaginando qual família pode ser a próxima a partir ou desaparecer. Isso não acontece há muito tempo, dizem eles, mas isso significa que parou completamente ou simplesmente que qualquer sede dos nobres de Mordent está simplesmente esperando outro alvo digno de sua atenção?

Acima de tudo, no alto da colina com vista para a cidade que ela observa desde sua infância, fica a Mansão Grifo, ainda inalterada e sempre vigilante, olhando impassível enquanto as pessoas abaixo vêm e vão e os anos

lavam a área abaixo, gradualmente desgastando tudo como as ondas contra a costa. Se tiver uma opinião sobre os assuntos relativos à família Weathermay, o estado precário da nação ou qualquer outro assunto diante dela, a Casa se manteve em silêncio – por enquanto.

Depois de toda essa especulação sobre as famílias do reino, você não dá nome a esse governante fantasmagórico? Realmente, sua erudição parece ter se esgotado em genealogia e romantismo. Ou você está dizendo que a própria casa é um lorde do pavor?

Governo

O governo em Mordent sempre foi um assunto bastante informal. No passado, as famílias nobres que moravam em cada região em particular administravam essa área. Atualmente, a pequena população do domínio e a disposição obediente significam que o governo da família Weathermay por si só é suficiente para orientar o curso da nação. Os raros assuntos oficiais de estado são conduzidos nos espaçosos salões da Mansão Heather, a propriedade ancestral dos Weathermay, e os dignitários visitantes costumam comentar como essas reuniões são um alívio bem-vindo das intermináveis apunhaladas pelas costas e boatos que acontecem em assuntos semelhantes em Dementlieu ou Richemulot.

Oficialmente, Lorde Jules tem o poder de tributar a nação, bem como convocar a população a levantar um exército para sua defesa, embora na realidade o primeiro raramente seja exercido e o segundo nunca. Ele também pode entrar em acordos com potências estrangeiras em nome do reino ou autorizar representantes a fazê-lo, embora mais uma vez a necessidade disso seja muitas vezes mínima, já que Mordent geralmente prefere manter-se a menos que seja provocada por eventos externos. Ocasionalmente, Lorde Jules emite decretos sobre outros assuntos, mas ele aprendeu ao longo dos anos que aqueles poucos decretos considerados infundados ou desnecessários pela população recebem respeito simbólico na melhor das hipóteses ou simplesmente ignorados pelas pessoas que discordam deles. Ele aprendeu a fazer tais decretos apenas quando sente que terão algum peso. Como seria de esperar, a família Weathermay também se reserva o direito exclusivo de nomear prefeitos em Mordentshire; dada a sua recém-descoberta reputação de justiça, tais nomeações geralmente não são problemáticas.





Embora no papel a única autoridade verdadeira em Mordent seja o próprio Lorde Jules Weathermay, não fiquei surpresa ao descobrir que essas pessoas práticas desenvolveram um sistema de governo não oficial, mas não menos observado ao longo do tempo. Na maioria das áreas, a autoridade máxima é do prefeito, ou “Lorde Prefeito”, como o cargo é chamado em alguns dos assentamentos maiores. Apesar do floreio adicional, no entanto, esse título geralmente não indica verdadeira nobreza. A forma como se assume esta posição depende da região em geral e da cidade em particular. Ao longo da costa e a sudeste, o prefeito é normalmente escolhido por maioria de votos dos proprietários de terras locais e serve até que outra votação seja convocada para removê-lo. No norte e correndo para o sul através do coração do reino, o cargo de prefeito é uma posição quase hereditária: mantida por uma determinada família até o momento em que eles não o desejam mais, sendo tirado à força (bastante raro, mas não totalmente inédito), ou a linhagem morre e a posição é passada para outra família digna.

Os poderes e responsabilidades de um prefeito variam de acordo com o tamanho da cidade e os interesses de seus cidadãos. Em geral, esses poderes incluem áreas como supervisionar novas construções, estabelecer a validade e execução de quaisquer decretos feitos por Lorde Jules, falar em nome do município a quaisquer agentes estrangeiros ou associações comerciais e assim por diante. O prefeito também tem o privilégio de nomear os outros dois cargos de poder encontrados em um assentamento mordentiano: o magistrado e o xerife. Em cidades menores, um prefeito às vezes pode ser encontrado desempenhando as funções de um desses outros cargos também, mas nunca todos os três – exercer tal autoridade absoluta é considerado um convite muito tentador para promover a crueldade.

O magistrado arbitra todas e quaisquer disputas que possam surgir entre os cidadãos do município, desde contratos comerciais e pequenas reclamações civis até crimes mais hediondos. No caso de questões particularmente difíceis ou crimes atrozes, um tribunal de magistrados locais pode ser convocado de cidades vizinhas, mas este passo é reservado para as circunstâncias mais raras e desprezíveis. A maioria dos magistrados serve por pelo menos dez a vinte anos, mesmo que esse tempo os leve a vários mandatos de prefeito diferentes. A opinião mordentiana comum sustenta que a sabedoria de um magistrado é proporcional a quanto tempo ele manteve sua posição, e destituir um magistrado de longa data e popular é uma maneira segura de promover a agitação entre a população. Todas as decisões proferidas por um magistrado são consideradas vinculativas, sendo possível recurso apenas através de petição direta a Lorde Jules ou

provando sem sombra de dúvida que uma decisão anterior estava errada devido à ausência de fatos críticos ou alguma forma de corrupção judicial. Dado que os magistrados podem aplicar multas a quem tenha apresentado uma queixa frívola ou sem fundamento perante o tribunal, estas práticas servem para manter o número de casos julgados pelo magistrado bastante reduzido, para não falar de reforçar a prática de resolver assuntos privados entre as partes sempre que possível. Os estrangeiros às vezes se surpreendem ao se encontrarem em alguma disputa com um nativo, apenas para que a parte ofendida dê a volta e ofereça a chance de “reconciliar-se junto ao fogo”, uma referência ao local mais próximo da lareira onde essas discussões geralmente ocorrem em uma casa mordentiana. A maioria dos magistrados está bem ciente desse costume e geralmente faz vista grossa, muitas vezes até tomando o cuidado de acompanhar os termos de tais acordos não oficiais, caso as partes decidam posteriormente resolver a questão em tribunal aberto.

Se o prefeito é o chefe e o magistrado é o corpo da lei local, então o xerife é seu alcance. Um xerife é responsável por manter a ordem no município, o que inclui rastrear e prender criminosos, organizar defesas contra os ataques de bandidos ou animais selvagens e investigar qualquer atividade suspeita ou criminosa nas proximidades. Para o efeito, o xerife também tem poderes para nomear adjuntos, patrulheiros ou outros investigadores para auxiliar no exercício de suas funções; a maioria desses vigias são voluntários, embora o xerife possa pressionar outros a servirem se a necessidade for grande. Da mesma forma, a permanência de tais cargos é relativa às necessidades de um xerife, pois a maioria das cidades não precisa mais do que talvez um par de auxiliares semi-regulares, enquanto alguns acham necessário empregar vários cidadãos em tempo integral em tais cargos. Existem apenas duas regras não oficiais, mas estritamente observadas para tais cargos: primeiro, que todas as nomeações podem ser canceladas a qualquer momento por ordem do xerife; segundo, que apenas os nativos mordentianos podem servir como auxiliares em capacidade permanente. Os estrangeiros podem oferecer assistência temporária, caso a caso, como agentes e investigadores, mas apenas os nativos podem fazer carreira. Curiosamente, não existem tais restrições ao cargo de xerife em si (nem prefeito ou magistrado, aliás), embora o costume comum e as estatísticas simples tornem esses estrangeiros a menor das minorias.

Assim, enquanto os cargos de prefeito e magistrado gozam de algum grau de consistência – em função, se não sempre em escopo – a posição de xerife pode ser muito diferente dependendo de onde no reino a pessoa esteja. Um vilarejo sonolento na Charneca Cinzenta





pode exigir apenas um homem da lei solitário, enquanto o xerife de uma vila remota na fronteira Verbrek no Vale do Crepúsculo pode agir mais como um comandante de milícia do que qualquer outra coisa. Nenhum deles ouviu muita semelhança com os Iluminadores de Mordentshire, uma força de elite de vigias e investigadores que patrulham as ruas envoltas em névoa da cidade a mando de seu xerife, Owen Finhallen. Como o xerife costuma ser o primeiro funcionário local com quem aventureiros e outras personalidades itinerantes entram em contato, para o bem ou para o mal, é importante ter em mente as diferenças regionais que podem impactar essa posição. Para que ninguém se esqueça de si mesmo e acabe no lado errado da forca, lembre-se de que mesmo um xerife solitário para uma cidade de apenas três dúzias de almas ainda é uma figura local com bastante poder à sua disposição, caso tenha motivos para usá-lo.

Também sinto que devo observar que, apesar de ter sido nomeado pelo prefeito, uma vez no cargo tanto o magistrado quanto o xerife são considerados em pé de igualdade com o prefeito em assuntos relativos às suas esferas de influência. Por exemplo, as decisões do magistrado não podem ser revertidas por capricho do prefeito, e se o prefeito for tão patife que sua captura para julgamento seja considerada necessária, ele não pode ordenar ao xerife que o deixe em paz. Naturalmente, um prefeito corrupto pode simplesmente nomear outros que compartilhem de sua disposição, mas tais incidentes são inéditos, mesmo nas partes mais remotas de Mordent. Esses indivíduos perversos ainda são apenas três contra um município inteiro, e se minhas viagens aqui provaram alguma coisa, é que o povo mordentiano tem uma disposição natural para resistir a essa tirania mesquinha, mesmo que não seja um povo excessivamente ambicioso em outras vias políticas.

Os vigias mordentianos são conhecidos localmente por sua coragem e tenacidade em busca de todos os tipos de bandidos e vilões. Eles são notoriamente difíceis de subornar ou coagir, já que a maioria é residente vitalício de suas cidades e, portanto, sua própria família e amigos sofreriam com atividades criminosas. A alta estima que os vigias recebem deve-se em grande parte à sua vontade, noite após noite, de enfrentar as brumas traiçoeiras que varrem esta terra para proteger seus cidadãos.

Aplicação da Lei

A maioria dos vigias mordentianos são desconfiados por natureza e ansiosos para investigar qualquer coisa fora do comum; no entanto, eles também são extremamente supersticiosos, e a evidência de atividade sobrenatural os levará a procurar ajuda imediatamente. Eles são extremamente cautelosos com estranhos e estrangeiros que saem depois de escurecer e muitas vezes os prendem pela menor das causas, a fim de verificar suas verdadeiras intenções. Eles não são abusivos ou ignorantes por natureza, mas o produto de uma cultura bastante insular com uma grande quantidade de superstição; aqueles que se aproximam deles educadamente, especialmente com um bom domínio do idioma, muitas vezes os acharão tão prestativos e educados quanto se poderia esperar.

Vigia Mordentiano: Humano Com1; ND 1/2; Humanoide Médio (humano); DV 1d8+2; PV 6; Inic +1 (Des); Desl 6m; CA 11 (toque 11, surpresa 10); Ataq corpo a corpo +4 (1d6+2, crítico 18-20/x2, florete); Face/Alcance 1,5m/1,5m; Tend. NB; TR Fort +4, Ref+1, Vont +1; For 15, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

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

Pertences: Lanterna, florete, chifre para alerta sonoro.

Ainda é possível encontrar uma série de diferenças de região para região e de cidade para cidade, mas após uma série recente de façanhas sensacionais envolvendo os famosos homens da lei, tornou-se cada vez mais popular para os vigias em todo o reino imitar as vestes dos Iluminadores de Mordentshire. Aldeias podem até enviar um pedido para um dos verdadeiros homens da lei visitar e ajudar as autoridades locais a capturar algum vilão que os atormenta. Pode-se reconhecer um vigia de plantão por seu longo casaco preto — sempre abotoado até o topo — e chapéu de três pontas combinando, bem como um lenço branco como a neve usado aberto durante o dia e enrolado na metade inferior do rosto à noite para afastar o frio. Os verdadeiros membros empossados dos Iluminadores usam um broche prateado e preto em forma de lanterna, usado na lapela, para completar a roupa — uma adição ousada, dada a típica visão mordentiana





de joias descrita anteriormente. A maioria também carrega uma lanterna furta fogo preta “olho de touro” como um distintivo de escritório e geralmente se arma com uma espada. Algumas almas mais abastadas ou aventureiras chegam a carregar um par de pistolas emulando Sir Samuel Cosse, cofundador dos Iluminadores e ainda seu investigador de mais alto escalão, perdendo apenas para o próprio Owen Finhallen. No entanto, a suspeita em relação a essas armas às vezes não confiáveis reservou esse floreio apenas para os homens da lei mais ricos e ousados.

Economia

Mordent se orgulha de sua auto-suficiência em questões econômicas. Embora um acordo comercial lucrativo tenha sido possibilitado pelo Tratado das Quatro Torres com Dementlieu, Richemulot e Borca, Mordent faz todo o possível para garantir que não dependa excessivamente de nenhuma potência estrangeira para bens e serviços essenciais. Felizmente para esta terra bastante distante, a pequena população e a natureza remota dos assentamentos naturalmente ajudam nesse objetivo. A maioria dos agricultores e artesãos comuns não têm interesse em itens de muito além de sua aldeia e não podem esperar as semanas necessárias para obter itens pelo comércio fluvial quando a colheita estiver pronta. Acrescente o orgulho que o povo mordentiano tem de viver a vida em seus próprios termos, e você tem uma veia independente que é difícil de negar.

O comércio mais significativo de Mordent vem do mar, pois frutos do mar frescos são vendidos a um preço alto em Dementlieu e geram grande parte da renda anual de Mordent. Outra fonte tradicional de lucro é a venda de navios. Embora o tamanho de Baía de Arden e as outras amarrações espalhadas no reino signifiquem que apenas alguns navios são construídos por ano, a qualidade do produto e a raridade dos números produziram um mercado pequeno, mas muito lucrativo, para os navios de Mordent vendidos no exterior. Embora não sejam os maiores ou mais rápidos navios nas ondas, eles são conhecidos por sua excelente durabilidade em condições climáticas adversas, bem como por suas quilhas de design exclusivo, que lhes permitem navegar em águas muito mais rasas do que outras embarcações de tamanho comparável. Outra exportação costeira é o calcário, facilmente disponível nas altas falésias ao longo da costa, pois esta substância única é muito procurada por universidades, companhias de teatro e até mesmo alquimistas ocasionais. Embora a mineração do calcário possa ser um trabalho perigoso, já que a maioria dos mineradores simplesmente trabalha as faces do penhasco diretamente através de um elaborado sistema de polias e arreios,

também é bastante lucrativo, garantindo que, para cada acidente trágico, vários outros trabalhadores estejam dispostos a correr o risco.

Enquanto a maior parte da agricultura feita em Mordent vai diretamente para sustentar a população nativa, uma certa quantidade é exportada todos os anos para obter um preço respeitável no exterior. Embora a carne de Mordent seja geralmente considerada bastante dura para a maioria dos paladares estrangeiros (a razão pela qual as pessoas locais a preferem em ensopados, como aprendi rapidamente), os grãos e a farinha cultivados aqui são realmente excelentes, especialmente considerando o solo difícil de onde são extraídos. Naturalmente, onde cevada e lúpulo excelentes estão disponíveis, logo também se encontra cerveja, e se Mordent tem outra exportação notável, é o álcool. Não especialmente conhecidos por seus modos de beber (embora certamente não sejam estranhos às tavernas), o povo mordentiano, no entanto, aperfeiçoou uma excelente cerveja. Um pouco amarga, tem um sabor espesso e rico e uma tendência bem-vinda, embora um tanto inquietante, de se provar fria por algum tempo, mesmo que tenha ficado exposta em um dia quente. Outra receita popular é servir esta cerveja aquecida e misturada com açúcar ou especiarias, especialmente durante os meses mais frios e feriados; versões fortemente diluídas desta cerveja açucarada são servidas até mesmo para crianças nessas ocasiões, embora sempre sob supervisão cuidadosa. A cerveja de Mordent é a favorita dos marinheiros que frequentam climas frios e ganhou um mercado pequeno, mas leal fora das fronteiras do reino, novamente alimentado em parte pelo fato de que relativamente pouca cerveja é exportada a cada ano, com a maioria sendo consumida dentro da própria Mordent.

O último dos ativos econômicos significativos de Mordent é a lã. Embora mais uma vez um grande volume da lã produzida a cada ano seja usado para vestir a população desta terra amarga, a demanda pelo material é especialmente alta em Dementlieu e outros territórios do norte, onde alcança um excelente preço por seu calor e durabilidade.

Diplomacia

Como regra geral, Mordent tem o mínimo possível a ver com as terras além de suas fronteiras nebulosas. A única exceção é o Tratado das Quatro Torres, que alinhou Mordent com Dementlieu, Richemulot e Borca. Embora não seja especialmente isolacionista, Lorde Jules ainda é mais do que um pouco cauteloso com os vizinhos ao redor de seu pequeno domínio e os mantém à distância para desencorajar qualquer um deles de ter muitas ideias sobre como pode ser fácil tentar levar





seu pequeno protetorado. Mesmo aqueles mordentianos que desejam maior contato com nações estrangeiras reconhecem que a paisagem solitária de seu domínio e os habitantes menos acolhedores representam uma barreira substancial para aumentar o contato e o comércio com outros reinos.

Borca: As relações com Borca continuam surpreendentemente boas, considerando a reputação da terra de falsidades e traição. É do melhor interesse de ambas as terras permanecerem unidas contra a constante ameaça de invasão de Falkóvnia, e assim o povo de Mordent raramente vê muito da natureza oleosa pela qual este domínio é conhecido. De fato, muitos consideram que o povo de Borca sofre sob uma reputação injusta, embora isso seja rapidamente curado para os diplomatas que realmente viajam para Borca no exercício de suas funções. Ainda assim, como o mais próximo dos dois de seu inimigo mútuo, é mais provável que Borca precise de ajuda direta de Mordent do que o contrário. Os borquenses se esforçam muito para orquestrar as coisas para apresentar a melhor face possível ao seu aliado, então os mordentianos nunca adivinham a extensão do problema nesta terra oprimida.

Dementlieu: Por mais diferentes que pareçam na superfície, Mordent e Dementlieu estão ligadas por várias alianças antigas e ancestrais comuns entre muitas de suas famílias menos nobres, e ambos foram rápidos em explorar essa conexão quando precisaram de ajuda dos outros. Assim, eles desfrutaram de uma parceria bastante desconexa e um tanto enganosa. Em tempos de paz, eles podem trocar piadas às custas um do outro, mas em um momento de verdadeira necessidade, Mordent fornece uma espinha dorsal rígida e mão firme para apoiar as forças um pouco menos valentes de Dementlieu. A parceria é mais funcional do que parece na superfície – tanto que pegou os inimigos de surpresa em várias ocasiões. Embora nenhum deles queira compartilhar muito da cultura um com o outro, ambos estão prontos para defender seu primo caso ele peça ajuda.

Falkóvnia: Como a ameaça externa mais clara e direta à soberania de Mordent, esta terra brutal não recebe nem a menor consideração oficial e, apesar da relativa falta de qualquer agressão direta contra o povo Mordent, o sangue ruim contra Falkóvnia é profundo em todo o reino. De sua parte, Falkóvnia não considera Mordent um alvo digno de sua atenção, o que provavelmente é a única razão pela qual Drakov não montou uma invasão completa no passado – a opulenta Dementlieu ou a rica Borca são alvos muito melhores para os famintos falkovnianos, não para mencionar seu inimigo ancestral Darkon. Os estrategistas de Mordent sabem, portanto, que é melhor tomar cuidado para não puxar a cauda

do dragão. Enquanto seus aliados certamente ajudariam a equilibrar as probabilidades, o poderio militar de Falkóvnia poderia causar uma quantidade devastadora de danos à terra se Drakov estivesse realmente determinado a tentar tomar Mordent, uma situação que os mordentianos prefeririam não provocar.

Richemulot: Eles podem não ter laços de sangue como têm com Dementlieu ou a ansiosa parceria de Borca, mas os mordentianos ainda gostam de Richemulot à sua maneira. Enquanto o primeiro de seus aliados frequentemente os trata como um primo atrasado e o último às vezes parece um pouco ansioso demais para permanecer em suas boas graças, os richemulenses geralmente são diretos com eles, e os mordentianos retribuem o favor de bom grado. Embora sejam sinceros, no entanto, eles ainda são cuidadosos em fornecer exatamente as informações solicitadas, e nada mais – o que os richemulenses podem fazer mesmo com a menor fofoca é lendário em Mordent e, embora muito direto, a comunicação oficial entre as duas nações é sempre apenas isso, oficial. Os diplomatas que se encontram estacionados em Richemulot muitas vezes percebem, pouco depois de sua estada, que devem ser extremamente cautelosos com o que dizem em torno de seus anfitriões. Embora geralmente não seja um problema para o mordentiano taciturno, ele ainda pode causar muitos problemas aos incautos muito rapidamente.

Valachan: Oficialmente, a única relação que existe entre Mordent e Valachan é de acordos comerciais e patrulhas mútuas de fronteira. Extra-oficialmente, Valachan ocasionalmente tenta aprofundar os laços políticos com seu vizinho, mas Mordent não tem intenção de aprofundar seu relacionamento com essa terra “não civilizada” mais do que o absolutamente necessário. Felizmente para ambos os lados, tais tentativas são, na melhor das hipóteses, esporádicas, pontuadas por longos períodos de orgulhosa independência por parte de Valachan. Esta situação combina muito bem com o povo mordentiano. A única queixa persistente reside no rapto ou assassinato de viajantes perto da fronteira, que ocorre várias vezes por ano. As autoridades em Valachan provaram ser incapazes ou relutantes em acabar com isso, o que só serve para aumentar a percepção mordentiana dos valachani como “selvagens” que não entendem verdadeiramente o estado de direito.

Verbrek: Se Valachan é considerada incivilizada pelos mordentianos, então Verbrek é absolutamente selvagem. Um pedaço de fronteira que obriga Mordent a aceitar uma pequena quantidade de comércio e viajar deste reino inquietante a cada ano. Mesmo assim, os mordentianos se mantêm ansiosos para restringir todo o contato ao mínimo possível. Os nativos desta terra





são recebidos com suspeita que beira a paranoia quando decidem visitar. Muitas lendas sombrias circulam pelas tavernas mordentianas sobre os costumes bárbaros desse povo, e os relatórios periódicos de cidades fronteiriças de uivos selvagens na noite e de grandes animais espreitando a floresta pouco fazem para aplacar seus medos. A proximidade pode forçar os mordentianos a permitir uma certa quantidade de contato, mas muito cuidado é tomado para garantir que tal contato permaneça o mais isolado e bem contido possível.

O Mar das Mágoas: Este corpo de água forma a outra grande fronteira de Mordent. Do seu ponto de acesso na protegida Baía de Arden até meia dúzia de pontos de atracação ao longo da costa, onde navios menores podem atracar, o mar é uma das grandes rotas comerciais de Mordent. Ele fornece uma fonte de renda estável, se não espetacular, para muitos nativos na forma de pesca e outras atividades marítimas. Como todos os marinheiros, as tripulações mordentianas são altamente supersticiosas em relação às águas envoltas em neblina, e contos de navios fantasmas e outros horrores abundam nas tavernas ao longo da costa. Existem algumas pequenas comunidades compostas por descendentes de Mordent que habitam as ilhas espalhadas no nevoeiro, mas além de sua ascendência eles pouco se importam com seus primos do continente, preferindo uma vida ainda mais isolada do que a maioria dos mordentianos. Esta atitude é retribuída em espécie, desde que seja prestada assistência ocasional para erradicar os piratas quando solicitada.

Locais de Interesse



mbora existam muitas pequenas aldeias e pequenas vilas com histórias interessantes e lendas locais por toda esta terra, apenas alguns locais de tamanho e distinção suficientes me obrigam a observar suas características aqui. Quanto ao resto da terra, aconselho aos viajantes que mantenham os ouvidos atentos e lembrem-se de que cada aldeia aqui tem as suas próprias tradições e superstições, que podem oferecer uma riqueza de informações interessantes aos atentos, bem como dar pistas sobre os perigos locais ocultos.

Mordentshire

Situado em diques acima do porto natural protegido de Baía de Arden, mas abaixo dos altos penhascos que marcam ambos os lados do porto, de longe, Mordentshire parece ser ao mesmo tempo tão intemperizada e atemporal quanto as próprias ondas, como tantas outras cidades portuárias. A Via Costeira corre ao longo da orla em um longo caminho de madeira escura, com inú-

meras escadas subindo do cais para se juntar ao passeio principal, onde uma casa de navegação, várias pequenas tabernas e alguns armazéns empoeirados esperam para receber o tráfego marítimo e os marinheiros vindos do trabalho. Pode-se, então, aventurar-se mais profundamente na cidade propriamente dita, onde se encontra o mercado geral e muitos negócios diários são realizados. As poucas ruas formais de Mordentshire são ruas de paralelepípedos que vagam entre casas e empresas sem direção específica, criando muitos becos sem saída e cantos esquecidos que os viajantes devem tomar cuidado após o anoitecer. A construção na cidade é feita principalmente com as mesmas madeiras escuras com as quais grande parte da área do cais foi construída. A madeira absorve grande parte do clima com o passar dos anos, dando a Mordentshire um cheiro perpétuo do ar salgado do oceano, mesmo em dias calmos. Também é perpetuamente frio, pois a Baía de Arden parece esfriar os ventos e levantar a neblina que cobre a cidade todas as noites, e ver os moradores vestindo casacos pesados e cachecóis grossos o ano todo, principalmente depois de escurecer, não é incomum.

A maior parte da atividade em Mordentshire que pode ser observada é a prática comum de comerciantes e pessoas relacionadas ao comércio marítimo, seja recebendo mercadorias e preparando-as para o mercado ou embalando itens para a longa viagem a portos distantes. Encontra-se também o número habitual de negócios necessários, como ferreiros, moleiros e curtidores, e junto com o lote muitas vezes áspero que tripulam os navios mercantes, o centro da cidade à beira da baía pode ficar bastante barulhento à noite, embora sempre atrás das portas fechadas das tavernas.

A habitação nesta zona é bastante pequena mas ainda assim arrumada, com casas estreitas a partilhar longos quarteirões e crianças a brincar nas inúmeras ruelas e poucos remendos naturais que restam. É um toque estranho e exclusivamente mordentiano que, mesmo no bairro supostamente áspero perto das docas, a maioria das pessoas ainda seja bastante civilizada umas com as outras quando passam na rua. Enquanto estranhos recebem sua cota de olhares frios e longos silêncios, o medo do crime comum nas ruas permanece relativamente calmo. Na verdade, corre-se mais risco de se perder nas ruas envoltas em neblina e ter problemas para encontrar um morador para pedir informações do que ser roubado ou agredido na maioria das noites. Quais crimes são cometidos nesta área supostamente “notória” são do tipo cometido a portas fechadas ou em conferências secretas, embora aparentemente isso seja suficiente para manter o xerife Owen Finhallen e seus homens bastante ocupados.





Em contraste com os bairros escuros mais próximos da baía, à medida que se sobe mais perto da borda das falésias que se erguem acima de Mordentshire no interior, os negócios e residências ficam cada vez mais caros, até que finalmente se chega à casa do prefeito, que fica de costas para o próprio penhasco. Este distrito é o coração da pequena mas altamente ativa classe alta de Mordentshire e apresenta o requintado restaurante Luz do Porto, bem como um pequeno teatro e uma boutique de roupas da moda. Tanto Lorde Jules quanto o prefeito Foxgrove costumam fazer suas recepções oficiais neste distrito, e a visão de carruagens serpenteando pelas ruas enevoadas para um jantar tardio tornou-se bastante comum. Devo observar que a loja de ervas de Van Richten, agora mantida por suas sobrinhas, fica nos arredores deste distrito. Da mesma forma, a casa da família de Sir Samuel Cosse, braço direito de Finhallen e líder de fato dos Iluminadores, também pode ser encontrada aqui. Ver os oficiais dessa ordem de elite indo e vindo a qualquer hora do dia para manter Sir Samuel atualizado sobre suas várias investigações não é incomum.

Outro local de interesse é a Capela dos Corações Puros, onde os fiéis de Mordentshire se reúnem para homenagear Ezra, a guardiã das Brumas. Uma bela capela branca, especialmente em contraste com a madeira escura e os edifícios de pedra maçante de Mordentshire propriamente dito, fica na extremidade da cidade em um pequeno mirante, onde apenas a visão pode oferecer alguma esperança e consolo aos moradores locais. Também proeminente é a mansão da família Weathermay, a Mansão Heather, que tem uma vista deslumbrante da baía e da cidade abaixo, mesmo quando se ergue nas falésias proibitivas à beira-mar. Ao contrário das casas senhoriais desertas que pontilham o campo, esta antiga residência senhorial ainda mantém a sua vitalidade, embora o clima tenha definitivamente deixado a sua marca na casa ao longo dos anos. De fato, a impressão que se tem de Mordentshire como um todo é de uma certa dignidade estoica e desgastada, que os moradores quase encarnam.

A única exceção a essa atmosfera - e é realmente uma grande exceção - é a infame Casa da Colina do Grifo, que fica em um penhasco no interior e vigia a cidade como uma sentinela silenciosa e pensativa. Fiz minha própria expedição a esse marco proibitivo, que detalharei em breve. Basta dizer que um vislumbre daquela residência amaldiçoada, especialmente em uma noite em que a lua está alta e o vento carrega os uivos dos pântanos, é suficiente para enviar até os moradores mais cosmopolitas e destemidos de Mordentshire correndo para a segurança de suas casas.

Onde ficar em Mordentshire

Embora várias pequenas tavernas atendam exclusivamente aos marinheiros que trabalham no porto, e algumas pensões atendem aos trabalhadores rurais que vêm ao porto vender seus produtos, Mordentshire tem três pousadas verdadeiramente notáveis, principalmente para aqueles da classe aventureira. A Velha Estalagem de Ardósia Preta (comida de boa qualidade, quartos de boa qualidade) fica fora do mercado e está aberta há séculos, com uma atitude bastante ativa para combinar. Ainda assim, as acomodações e a comida são excelentes e valem o preço em moeda e serviço indiferente. Para aqueles que desejam um local de hospedagem um pouco mais tranquilo do que o resto das barulhentas pousadas do cais, a Sereia Encalhada (comida de qualidade comum, quartos de qualidade comum) é um alívio bem-vindo. Enquanto os aposentos e o repasto passam justos, as paredes robustas e o taciturno estalajadeiro garantem que se possa ter uma boa noite de descanso após uma longa viagem. Por fim, uma senhora idosa chamada Lady Prudence Jennings opera uma pousada muito exclusiva, a Rosa Azul (comida de boa qualidade, quartos de boa qualidade), em uma mansão convertida no distrito mais rico da cidade. Os preços são exorbitantes e as reservas geralmente exigem meses de antecedência para os melhores quartos, mas o serviço é nada menos que palaciano. Parte da razão pela qual as reservas podem demorar tanto é que Lady Jennings faz um grande esforço para garantir quaisquer necessidades particulares que seus convidados possam ter, sem mencionar o fato de que ela está atenta a todos os melhores rumores da cidade e focas da sociedade. Aqueles que podem pagar um lugar lá devem cuidar melhor de suas maneiras e manter seus equipamentos limpos, mas podem aprender um ano de informações locais em pouco tempo se prestarem atenção e fizerem as perguntas certas.

A Casa da Colina do Grifo

Embora fique a pouco mais de um quilômetro e meio de Mordentshire propriamente dita, essa maldita propriedade pode muito bem estar em outro mundo no que diz respeito à população local, pois é provável que eles não a visitem em vida. Todos os tipos de histórias horríveis e malignas são atribuídas a ela, cada uma se transformando em um conto bastante simples: visitantes ou moradores desavisados se mudam para a casa, apenas para serem submetidos a todos os tipos de horrores até fugirem aterrorizados, jurando nunca mais voltar. É, portanto, surpreendente notar que apenas um pequeno número de mortes reais deve ter ocorrido no local, começando com a trágica morte da esposa e filha de Lorde





Wilfred Godefroy e depois seu próprio suicídio um ano depois. Alguém poderia pensar que em uma terra tão supersticiosa como Mordent, os nativos culpariam uma estrutura tão sinistra por tudo, desde o mau tempo até as mortes na família, mas esse não é o caso. Embora eles possam ter inventado muito mais habitantes azarados em contos do que a casa real já viu, mesmo os contos mais loucos param de cruzar para o verdadeiramente lúgubre e grotesco. É quase como se os moradores locais tivessem medo de ir longe demais e... e o quê? Irritando a casa? Por mais absurdo que pareça, isso é o mais próximo que eu poderia chegar de explicar a visão dos cidadãos em relação a esse marco proibitivo.

Com o tempo, a própria Casa tornou-se quase inacessível no folclore local. Com muita persuasão e muito suborno, finalmente consegui convencer um dos moradores mais velhos a me mostrar o início do que antes era a grande estrada até a mansão. A entrada agora está tão coberta de vegetação que é quase indistinguível da floresta ao redor, e a própria estrada caiu em tal ruína que

é quase impossível navegar por qualquer outro caminho a não ser a pé. Este caminho pode ser encontrado ramificando-se da estrada local do Caminho do Agricultor pelas ruínas da antiga fazenda Soddenter. Mesmo com essa direção, posso garantir que podem ser necessárias várias tentativas para localizar esse rastro escondido, pois é tão densamente arborizado que apenas aqueles com os sentidos mais aguçados serão capazes de reconhecê-lo sem uma busca extensa.

Deixe-me assegurar ao leitor que mesmo uma vez localizado o caminho, a jornada não é de forma alguma certa. A estrada serpenteia pela floresta densa e silenciosa em um caminho altamente elíptico em direção à Casa, contornando a beira da charneca o tempo todo. Logo descobri por que os construtores originais se esforçaram tanto para evitar a charneca quando tentei atravessá-la para ir diretamente para a própria Casa. Quase imediatamente, fiquei atolada no lodo e na lama, e a névoa que paira perpetuamente sobre esse pedaço de terra arruinado se intensificou tanto que só posso suspeitar que





alguma influência sobrenatural estava em ação, embora nenhuma magia aberta pudesse ser detectada. Depois de várias tentativas frustradas de atravessar o descampado, voltei à estrada para completar o trajeto até a Casa.

Chega-se aos portões da Casa da Colina do Grifo e percebe-se a intenção do construtor original em construí-la neste local preciso: quando o nevoeiro está baixo, pode-se ficar no topo da colina e contemplar Mordentshire abaixo. Só posso imaginar que a vista dos andares superiores ou da grande torre que se ergue da casa deve ser bastante espetacular nas circunstâncias certas. Posso supor, neste ponto, que o leitor está se perguntando, tendo feito o resto da viagem, realmente entrei na Casa. Devo informar que não. Tão impressionante quanto a vista da casa e seus terrenos, foi uma sensação palpável de mal que emana dessa estrutura. Desde o momento em que passei pelos portões de ferro enferrujados, meu coração se tornou uma batida de tambor em meus ouvidos e os cabelos finos da minha nuca se arrepiaram com as ameaças invisíveis que eu quase podia ver à espreita atrás das janelas escuras. Na verdade, estou quase envergonhada de admitir esses medos irracionais – quase, mas não inteiramente. Independentemente da credibilidade que se dá a qualquer uma das histórias que circularam sobre esta casa no passado, certamente nem mesmo o camponês mais inconsciente ou o aventureiro endurecido poderia permanecer nestes terrenos infames e deixar de sentir a maldade esmagadora que habita dentro. Enquanto lamento a passagem de um pouco da minha objetividade devido aos efeitos deste lugar, sinto que pode ser igualmente valioso notar os muitos sinais de perigo que fizeram isso comigo. Espero que outros que não estejam preparados para lidar com o mal que este lugar representa talvez voltem atrás em vez de marchar para a destruição certa.

Vou, portanto, relatar tudo o que pôde ser apurado a partir de um levantamento exterior da Casa e seus terrenos. A frente da casa mais proeminente apresenta enormes portas duplas de carvalho, com o brasão Godefroy esculpido em relevo maciço. De acordo com a inscrição na placa de latão desgastada encontrada ao lado delas, essas portas são uma adição originalmente colocada lá pelo próprio Lorde Wilfred Godefroy, o que torna a dedicatória gravada nela ainda mais irônica: “Passe Por Essas Portas e Entre na História”. Cortinas de renda fina, cuidadosamente fechadas, podem ser vistas em todas as janelas, mesmo nas dos andares superiores; se o que me disseram em Mordentshire estava correto, cada janela tinha “cortinas diurnas” e “cortinas de tempestade” de tecido mais pesado para o mau tempo. Não tenho certeza se é mais ameaçador que as cortinas diurnas perma-

neçam ou que as próprias janelas permaneçam intactas depois de todo esse tempo. A outra característica saliente no térreo é a ampla entrada do porão, provavelmente projetada para entregas de carroças, com um caminho de terra inclinado para baixo que termina em enormes portas de ferro. Embora abandonada há séculos, não há marcas de qualquer tipo de tentativa de arrombamento em nenhuma das portas, seja por vândalos mortais, animais curiosos ou qualquer outra coisa. Olhando para cima, a característica mais notável são as quatro torres cilíndricas que se erguem de cada canto da casa, embora mesmo esses floreios impressionantes empalidecem em comparação com a magnífica torre da capela que se eleva do centro da casa. Quando se olha para aquela torre, fica a impressão indelével de que a Casa não estava apenas adormecida, mas observando de alguma forma, um sentimento que não desaparece até muito tempo depois que a Casa e sua torre desapareceram de vista.

Também sinto que é digno de nota que um cemitério familiar pequeno e tristemente negligenciado fica no terreno ao sul da Casa, suas lápides desgastadas, seus monumentos rachados e quebrados. Apenas dois túmulos ainda estavam legíveis, os da esposa de Lorde Wilfred Godefroy, Estelle Weathermay, e sua filha Lilia; eles parecem relativamente intactos, especialmente em comparação com o resto da terra. Não fiquei muito tempo no cemitério. Tive uma visão muito perturbadora da grama alta começando a se contorcer e sussurrar ao vento, bem como imagens peculiares de um tempo e lugar diferentes, como se eu estivesse revivendo a vida de outro, e fugi antes que esses perigos pudessem dominar-me. Além dos remanescentes de seus ancestrais assistindo em silêncio antecipação, no entanto, a Casa da Colina do Grifo repousa sozinha no topo de seu poleiro, e quaisquer criaturas terríveis que possam permanecer lá dentro, façam isso sem companhia viva.

Não posso dizer que fiquei inteiramente satisfeita com minha inspeção da Casa. No entanto, dadas as circunstâncias e a poderosa aura do mal que ressoa das próprias paredes da Casa, sinto que era tudo o que eu poderia fazer sem incorrer em riscos indevidos. Vou deixar para aventureiros mais numerosos e bem preparados do que eu arriscar uma exploração mais aprofundada desta propriedade amaldiçoada; tais almas corajosas são aconselhadas a usar o máximo de cautela, no entanto. Se os registros servirem de base, eles não terão sido o primeiro grupo a tentar expurgar aquela casa de sua corrupção – e podem não ser os últimos.





Mordentshire (cidade grande): Convencional; Tend. LB; limite de 3.500 PO; Ativos 94.690 PO; População 2.600; Miscigenada (humano 94%, meio-elfo 4%, outros 2%).

Figuras de Autoridade: Prefeito Daniel Foxgrove, humano Ari6; Xerife Own Finhallen, humano Gue9/Ilum6*.

Personagens Importantes: Lorde Jules Weathermay Ari10 (veja as Notas em Anexo); Sir Samuel Cosse, humano Gue6/Lad2/Ilum9*. Veja também as entradas para George Weathermay e Gennifer e Laurie Weathermay-Foxgrove no **Van Richten Arsenal Volume I**.

*Consulte as Notas em anexo para obter detalhes sobre a classe de prestígio Iluminadores (Lpl).

Travessia de Blackburn

Atuando como um centro para o comércio fluvial, bem como o governo local para grande parte da região sul de Mordent, está a vila de Travessia de Blackburn, localizada no local onde os dois braços do rio Arden correm juntos a caminho do mar. Uma cidade movimentada e um tanto cosmopolita, especialmente por seu tamanho, carece do certo ar de sofisticação e história que Mordentshire possui, mas se esforça para compensá-lo em energia e senso de aventura. Para o povo mordentiano normalmente calmo, isso significa algo de fato. O único elemento fora do lugar é a casca da mansão da família Blackburn-Bruce. Ela literalmente fica montada no rio, com uma enorme passarela voadora de dois andares de pedras vermelhas polidas conectando os agora silenciosos salões de ambos os lados, uma vez simbólico das duas grandes famílias se unindo, agora apenas testemunho de uma fortuna há muito perdida e uma linhagem de sangue que desapareceu. A Travessia orgulha-se de ser a primeira parada de referência para muitos visitantes de fora do reino e, portanto, é um pouco mais relaxada do que muitas outras cidades de Mordent no que diz respeito ao tratamento de estranhos e à indiferença de seu povo.

De acordo com a população local, a Travessia foi fundada há vários séculos por dois mestres alquimistas, Brian Blackburn e Ian Bruce, que se aposentaram após carreiras lucrativas como aventureiros para explorar os limites de sua ciência esotérica. Originalmente, cada um deles trabalhava sozinho, correspondendo como pares em seus vários experimentos, até que ambos perceberam que tinham queixas comuns sobre a falta de suprimentos

prontamente disponíveis da qualidade alquímica necessária. Juntando seus intelectos combinados, eles encontraram uma solução que lhes permitiria adquirir os materiais de que precisavam, além de continuar ganhando a renda necessária para fornecer experiências futuras. Eles viajaram para o local atual da Travessia de Blackburn, então uma vila sem nome de duas dúzias de almas, e começaram a construir um centro comercial rivalizado apenas pela própria Mordentshire. A única coisa que restou ao acaso foi o nome da própria cidade – para evitar ressentimentos, os dois alquimistas decidiram resolvê-lo com um sorteio, e Travessia de Blackburn nasceu oficialmente. Quando a cidade começou a prosperar, eles tiveram a previsão de trazer suas famílias para a cidade para solidificar o acordo para as gerações futuras, e em pouco tempo a cidade aceitou seu governo em troca da prosperidade que eles promoveram. Eventualmente, as duas famílias tornaram-se ligadas pelo casamento, bem como pela perspicácia nos negócios, e com o passar do tempo elas se tornaram uma.

Embora a família que governou Travessia de Blackburn tenha passado para a história há muito tempo, a cidade manteve viva sua tradição original de receber todos os negócios igualmente, tanto estrangeiros quanto locais, e perde apenas para Mordentshire na quantidade de comércio realizado a cada ano. Os visitantes da cidade hoje em dia geralmente ficam surpresos com a quantidade de atividade movimentada que veem, bem como os membros de várias raças diferentes que moram lá – uma verdadeira raridade nesta terra. Ainda mais fora de lugar é a atmosfera aberta que acompanha a maioria das interações sociais e de negócios aqui, em oposição às maneiras reservadas e taciturnas do povo comum mordentiano. Embora certamente não seja gregário para os padrões de muitas outras terras, é uma mudança dramática de outros assentamentos neste reino e bastante bem-vinda para estrangeiros que se acostumaram com a recepção um tanto fria e muitas vezes francamente suspeita comum em Mordent. Devo também notar que esta cidade está ativa em quase todos os momentos do dia e da noite. Ultimamente, os moradores têm sido consumidos por rumores de que se fala em colocar uma guarnição permanente de Iluminadores aqui para combater alguns dos elementos ilegais que florescem em qualquer centro comercial. Embora eu não tenha visto nenhuma incidência generalizada de vício, os nativos geralmente aceitam que uma boa parte do comércio no mercado negro acontece a portas fechadas – uma afeição mordentiana pelo crime, se é que alguma vez existiu.



Além disso, devo observar que, embora a própria aldeia possa ser hospitaleira para pessoas de todas as raças e ocupações, ter a Travessia como local de origem não é necessariamente bem vista em outras partes da terra, particularmente nas áreas mais rurais. Embora Mordent-shire tenha uma certa dignidade e consideração histórica, a Travessia é vista por muitos nativos como um lugar perigoso, onde a ética é frouxa e a moeda é o fator orientador em todas as interações. Essa percepção talvez não seja surpreendente, dada a desconfiança natural de uma população mais tranquila em relação a uma mais ativa, mas que deve ser considerada com cuidado ao viajar por Mordent, especialmente como estrangeiro.

Onde ficar em Travessia de Blackburn

Travessia de Blackburn tem muitas tavernas requintadas, um legado de seu papel como centro de comércio e tráfego fluvial. A Dama Dançarina (comida de boa qualidade, quartos de boa qualidade) é um bom lugar antigo perto da mansão abandonada e supostamente a pousada original onde Blackburn e Bruce planejaram a transformação da vila. Tanto a comida quanto o serviço permanecem excelentes lá, e as acomodações, embora caras, são proporcionais ao seu preço. É também onde a prefeita recém-eleita, Lily Vidicus, uma feiticeira meio-elfa com um olho afiado para negócios e um interesse (muito discreto) em alquimia, às vezes contrata aventureiros para guardar remessas importantes ou ajudar a cidade. Embora amplamente apoiada pela população local, sua eleição apenas cimentou ainda mais a percepção do resto da terra de que a Travessia é um lugar estranho e não confiável. Do outro lado da cidade, a Concha Dourada (comida de qualidade comum, quartos de qualidade comum) continua sendo um local popular para viajantes e comerciantes que não desejam tributar sua bolsa e apresenta concursos tradicionais de contação de histórias em cada lua cheia e nova. O Coração do Salgueiro (comida de boa qualidade, quartos de boa qualidade) é a menor pousada da cidade e desencoraja ativamente o trânsito barulhento com seu pequeno bar e quartos aconchegantes; tornou-se popular entre aqueles que procuram privacidade por uma razão ou outra. Por último, o Corredeiras Rugindo (comida de qualidade comum, quartos de má qualidade) serve os marinheiros do comércio fluvial e continua a ser o mais áspero de todos os lugares da cidade, mantendo-se barulhento e obsceno quase até o amanhecer.

Travessia de Blackburn (aldeia): Convencional; Tend. NB; Limite de 550 PO; Ativos 52.720 PO; População 472; Miscigenada (humano 90%, meio elfo 4%, anão 2%, halfling 2%, elfo 1%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Prefeita Lily Vidicus, meio-elfa Mag9/Fal4 (Para mais informações sobre a classe de prestígio Filósofo Alquímico, veja **Van Richten Arsenal**).

Personagens Importantes: Xerife Jonathan Abrahams, humano Gue4/Lad3. Magistrado Cold Cerulean, elfo Aris5. Capitão Desmond Bryant, Gue3.

Desmoronada

Por todos os motivos, Desmoronada é considerada um lugar que deve ser evitado pela civilização, um refúgio para aqueles que preferem ser esquecidos pelo mundo em geral. Aninhada nos destroços de pedra em ruínas de uma cidade antiga cujo nome foi esquecido há muito tempo, no coração da Floresta sem Luz, Desmoronada é talvez o único lugar para reabastecer depois de ter caminhado para o coração deste deserto em particular. Os viajantes são aconselhados a tomar cuidado com a multidão de rumores malignos e fofocas cruéis que cercam o local como moscas em uma carcaça. Muitos dizem que muito pode ser aprendido sobre tópicos terríveis demais para serem discutidos em outro lugar, mas acho justo lembrar àqueles ansiosos por investigar esses estoques de conhecimento proibido que tal conhecimento raramente sai barato, especialmente no lugar áspero e sinistro que é Desmoronada. No entanto, durante minha jornada pela Floresta sem Luz, parei neste antro de má reputação para verificar se tais rumores eram verdadeiros ou não.

Ao chegar em Desmoronada, a pessoa fica imediatamente impressionada com o cheiro do lugar — uma combinação dos odores naturais do pântano, bem como gordura cozida no fogo, cerveja amarga e os negócios de bronzeamento que sustentam esta cidade. É curiosamente quieta, no entanto, especialmente considerando sua reputação. Os únicos ruídos que estragam o zumbido do pântano são os sons estridentes que saem de trás das portas fechadas das tavernas e os sons dos comerciantes trabalhando. Estranhos passam com olhares de avalia-





ção ou olhares endurecidos. Não fazem nada para deixar o viajante à vontade. Demorou um pouco para que eu percebesse o que mais estava faltando enquanto eu andava pelas ruas lamacentas: enquanto as crianças mordentianas nunca são o que se poderia chamar de sempre presentes, em Desmornada elas são como fantasmas, raramente vislumbradas, exceto em momentos fugazes, quando seus pais exigem sua presença na cidade em alguma tarefa. Dada a natureza dos negócios realizados na cidade, isso talvez seja o melhor.

Determinar exatamente o que era aquele lugar ocupou grande parte da minha atenção nas primeiras noites em que fiquei lá. Enquanto as casas em ruínas que cercam o centro da cidade parecem se misturar ao próprio pântano, o comércio é aparente quando se sabe onde procurar. Um ferreiro, três curtumes, uma boutique de itens “exóticos” e um cambista são os negócios mais aparentes, assim como várias pousadas menores e casas prazeres. Só depois de passar bastante tempo nesses estabelecimentos é que descobri quais seriam os negócios da cidade. Aparentemente, embora um prefeito seja nominalmente necessário, os verdadeiros poderes na cidade são os empresários, que se reúnem em um conselho para tomar quaisquer decisões importantes em nome da cidade antes de passar essas decisões ao prefeito para serem “oficiais”. Embora não sejam totalmente opressivos, os moradores expressaram hesitantemente uma certa quantidade de medo relacionada à desobediência a esse conselho não oficial e citaram empresas ou moradores anteriores que foram expulsos da área ou até “desapareceram” nos pântanos uma noite.

Depois de ver pessoalmente o prefeito, um homem bêbado que cumpre suas funções com um fatalismo desconsolado, compreendi algumas dessas preocupações. Admito que tenho uma certa curiosidade sobre porque um grupo de mercadores expressaria tanto interesse em um local miserável e distante como este, quando certamente aqueles com tal impulso poderiam facilmente se estabelecer em outro lugar. Na verdade, o único indício que eu tinha de um propósito maior para a existência desta cidade eram várias referências passageiras, ouvidas como sussurros e nada mais. Eles falaram de como esses mercadores acreditavam que algum grande estoque de riquezas estava escondido no pântano, talvez deixado pela família arruinada que costumava deter esse território imundo. Tesouro... e talvez algo maior. O que poderia ser, eu nunca soube, e não muito depois de saber que fui informada muito discretamente, mas não menos firmemente, de que minhas boas-vindas na cidade estavam terminando. Embora eu certamente não temesse o que as pessoas simples deste lugar poderiam fazer comigo, isso

marcou o fim de qualquer vontade de falar comigo, e então senti que seguir em frente era o melhor. Ainda assim, talvez um dia eu volte e saiba exatamente o que tornou esta cidade tão resiliente por tão pouca razão aparente.

Onde ficar em Desmornada

Desmornada abriga várias pousadas, desde a suspeita até a absolutamente miserável. O Bobo Malicioso (comida de qualidade comum, quartos de qualidade comum) e a Dama Chorona (comida de qualidade comum, quartos de qualidade comum) são as mais luxuosas, se é que esse pode ser o termo para elas, visto que são sujas e de qualidade moderada em melhor comparação com as pousadas arrumadas em outras partes da terra. Aconselha-se manter a guarda, especialmente nas primeiras noites, pois os ladrões são conhecidos por fazer tentativas a objetos de valor até serem devidamente desencorajados. A outra taberna de alguma nota é o Diabo Feliz (comida de má qualidade, quartos de má qualidade), que funciona como uma casa de má reputação e é também o suposto local de encontro deste conselho municipal secreto. Minha única tentativa de chegar perto o suficiente para determinar a precisão desse relato foi repreendida por vários bandidos que bloquearam meu caminho e, não querendo chamar muita atenção para mim, passei silenciosamente em vez de lhes dar tantos argumentos quanto eu gostaria.

Desmornada (povoado): Incomum; Tend. N; Limite de 120 PO; Ativos 13.720 PO; População 294; Isolada (humanos 98%, meio-elfos 1%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Prefeito Alfred Montrose, humano Ari3.

Personagens Importantes: William Tanner, humano Lad6; Langley Westmoore, meio-elfo Brd5; Simon Abbot, humano Clr2/Lad4; Francis Mutton, humano Gue6/Lad2.





Pensamentos finais



o partir desta terra fria e envolta em neblina, não posso deixar de pensar que ela tem um papel maior no esquema das coisas do que é imediatamente aparente quando se coloca os olhos pela primeira vez em seu terreno devastado e abandonado. Sua pequena população ainda se apega às suas tolas superstições, como ilhas nas brumas sempre presentes; suas milhas ondulantes permanecem cheias de nada além de casas senhoriais vazias e decadentes e charnecas assombradas e varridas pelo vento. Certamente, esta terra meio esquecida não pode ter sido uma vez anfitriã do tipo de poderes e personagens sugeridos nas profundezas de sua história? E, no entanto, a evidência é muito difundida e intrigante para ser tão facilmente descartada. Eu sei que os nativos falam mentiras quando afirmam com confiança saber o que aconteceu aqui ou para onde as grandes casas nobres

foram, mas a verdade por trás de suas mentiras é muito mais fantástica. Se nada mais, o fato de que Van Richten achou por bem voltar correndo para cá depois de suas muitas façanhas deve dizer algo sobre este lugar — pois, embora ele fosse muitas coisas na vida, nenhuma delas era tola. Talvez ele tenha visto esta terra e seus espíritos à espreita por trás de cada esquina e viu algo que eu não consegui identificar... mas, novamente, talvez Mordent simplesmente se adequasse à sua própria imaginação febril, sempre saltando em sombras de coisas do passado.

Com um Weathermay mais uma vez em uma cruzada tola e mais duas jovens esperando nos bastidores para assumir o manto sem esperança de sua família, sem nada mais os personagens que emergem desta terra merecem atenção. Por mais humilde que pareça aos olhos e por mais minúsculo que pareça em comparação com as nações que a cercam, Mordent já surpreendeu os poderosos uma vez — e ainda pode fazê-lo novamente.





Relatório Três Richemulot

*Abaixo de mim, lá, está a aldeia, e vejam que quieta e pequena!
E ainda borbulha como uma cidade, com fofocas, escândalos e
rancor;*

*E Jack em seu banco de cervejaria tem tantas mentiras quanto
um Czar;*

*E aqui do lado da terra, junto a uma rocha vermelha, brilha o
Salão;*

E no alto do jardim do salão eu a vejo passar como uma luz;

*Mas a tristeza se apodera de mim se alguma vez essa luz for mi-
nha estrela principal!*

— Alfred, Lord Tennyson, Maud, Parte I



Quando os pântanos sombrios de Mordent desapareceram de vista e cruzei a fronteira para Richemulot, inicialmente encontrei poucos sinais do reino movimentado sobre o qual tanto ouvira falar. Em vez disso, encontrei apenas florestas tranquilas e salpicadas de sol e campos de trigo balançando. Às vezes, eu passava por carroças de fazendeiros carregadas de maçãs ou jarras de leite, e o cocheiro me dava um aceno educado, mas cauteloso. O caldeirão turvo de vigor urbano e intriga aristocrática que eu imaginei parecia estar a mil milhas de distância.

À medida que me aproximava de Pont-a-Museau, no entanto, logo ficou claro que as verdadeiras fronteiras de Richemulot não se situavam em seu campo pastoral, mas nos limites de suas cidades. As pistas de que me aproximei de uma cidade próspera incluíam não apenas uma onda de tráfego nas estradas e o odor inconfundível de humanidade suja, mas também um barulho curioso. Conforme me aproximei, esse som aumentou até que eu pudesse separá-lo em seus componentes. Havia o ranger e o suspiro de madeira e pedra, o barulho áspero de homens fazendo seu trabalho e o murmúrio incessante de milhares de vozes. Todos esses sons ecoavam pelas avenidas largas e fachadas imponentes, o que amplificava a comoção e a transformava em um gemido surdo e latejante. Era, imaginei, o som de uma cidade respirando.

Enquanto caminhava pelas ruas e becos da cidade, porém, percebi outro som muito abaixo desse plano. Inicialmente, era bastante fraco, como se emanasse de trás de uma parede grossa. À medida que o barulho da cidade diminuía com o crepúsculo, no entanto, este outro ruído surgiu para tomar seu lugar. Tinha uma qualidade suave e agitada que era de alguma forma perturbadora, como uma risadinha malvada de uma colegial. Quando questionei uma tropa de vigias sobre o assunto, eles identificaram esse som com uma certeza sombria: os ratos da cidade, guinchando e vasculhando os esgotos sob as ruas. Os richemulenses adormecem todas as noites ao som dessa horda se contorcendo, inescapavelmente pensando nos terríveis segredos que jazem enterrados em suas antigas cidades.

Paisagem



Richemulot possui uma paisagem idílica — um mosaico de florestas virgens exuberantes, vales fluviais suavemente agitados e terras agrícolas e pastagens abertas. As áreas rurais do reino permanecem relativamente desabitadas quando comparadas aos movimentados centros urbanos, dando ao campo um ar sonolento, quase

Resumo de Richemulot

Nível Cultural: Cavalaria (8)

Ecologia: Completa

Terreno/Clima: Florestas, colinas e planícies/
Temperado

Ano de Formação: 694 CB

População: 45.330; 4.390 homens-rato

Raças: Humanos 93%, Halflings 5%, Meio-Vistani 1%, Outros 1%

Grupos Étnicos Humanos: Richemulense 78%, borquenses 9%, falkovnianos 7%, nova vaasis 3%, darkonianos 2%, outros 1%

Idiomas: Mordentiano*, balok, falkovniano, halfling, vaasi, darkonês

Religiões: Ezra*, Hala

Governo: Aristocracia Hereditária

Governante: Jacqueline Renier

Lorde Negro: Jacqueline Renier

solitário. De dia, viajar pela zona rural de Richemulot pode ser agradável, mas à noite a atmosfera se torna angustiante. Embora poucas pessoas da cidade saibam disso, avistamentos de fantasmas não são incomuns no país, onde lamentos e risos distantes e misteriosos enchem o ar noturno. Enquanto acampava no campo ao luar, muitas vezes via figuras efêmeras rastejando por entre as árvores ou vagando pelas margens do rio Musarde.

O poderoso Musarde é o marco definidor do reino, a espinha dorsal e a força vital do comércio aqui. O rio é largo através de Richemulot, e sua corrente é forte e constante. As onipresentes barcaças fluviais e ocasionais pedalinhos movidos a vapor transportam um fluxo constante de mercadorias dentro e fora do reino. Além de servir como uma artéria comercial para as cidades, o rio também divide Richemulot em leste e oeste, uma divisão significativa no que de outra forma é uma paisagem teidiosa de retalhos de florestas, prados e fazendas.

As pessoas referem-se à região a oeste do rio Musarde como *les Champs Silencieux* (os Campos Silenciosos). Este é o coração agrícola de Richemulot, onde vinhedos, pastagens e campos de grãos farfalhantes quebram uma planície de inundação arborizada. Em contraste com as florestas ameaçadoras de Verbrek, as florestas dos Campos Silenciosos são refúgios agradáveis, cheios de raios de sol e ervas aromáticas. As árvores são antigas e altas,



mas não tão densas a ponto de envolver o chão da floresta em sombra perpétua. Arbustos e videiras aromáticas florescem no solo rico e marrom da região, o que confere uma doçura distinta aos vinhos tintos locais. À medida que se viaja para o oeste, os pântanos do leste de Mordent gradualmente engolem a paisagem dos Campos Silenciosos, a terra tornando-se argilosa e preta e as árvores mais esparsas e retorcidas.

Centenas de lagoas rasas e cobertas de vegetação pontilham os Campos Silenciosos, muitas vezes acompanhados por moinhos de vento construídos com pedras lisas do rio. *Le Lac Halètements* (o Lago Ofegante) fica no coração da região, suas águas turvas escondem abundantes cardumes de peixes velozes. O lago não tem entradas ou saídas significativas e, portanto, a forma de sua costa é fortemente dependente da variação sazonal das chuvas. Durante as secas, as águas recuam dramaticamente, revelando sapos e juncos encaçados que sufocam amplos lodaçais. Por outro lado, as fortes chuvas podem quase dobrar a área do lago, inundando as fazendas próximas e transformando as florestas circundantes em florestas de pântanos assustadoras.

Apesar de toda a sua singularidade pastoral, os Campos Silenciosos têm uma reputação crescente como território de bandidos. A proximidade com o Musarde, as escassas ameaças sobrenaturais e a falta de uma forte aplicação da lei criaram um ambiente ideal para os criminosos. Acredita-se que várias empresas mercenárias notórias, incluindo a Chama Amarga e as Serpentes da Perdição, se escondem nos Campos Silenciosos quando não estão ocupadas no exterior. Ainda mais preocupantes para alguns nobres richemulenses são os rumores de uma complexa rede de escravidão de bens móveis de Nova Vaasa que percorre todo o núcleo ocidental, uma rede com um suposto nexos nos Campos Silenciosos. Se eles existem, esses supostos escravistas ainda não se voltaram para vitimizar o campesinato local richemulense, que pode ser o único fator que mantém os soldados Renier fora da região.

A leste do rio Musarde encontra-se uma região densamente florestada situada em um planalto de calcário, ligeiramente mais alto em altitude do que os Campos Silenciosos. Os habitantes locais chamam esta região de *La Maison des Savants* (Casa dos Sábios). Embora dificilmente poderia ser chamado de região montanhosa, esta área é muito mais acidentada do que as terras ocidentais. Fazendas e chalés isolados quebram as florestas antigas apenas ocasionalmente; em vez disso, há clareiras repletas de paralelepípedos incrustados de líquen, cavernas de eremitas situadas em encostas baixas e as ruínas de castelos, abadias e torres antigas. Aqui encontram-se, por

exemplo, os restos do Solar Tinctnoire, onde o badalar do sino da torre silenciou numa noite fatídica, libertando sombras ancestrais vingativas. O lendário Castelo sem Portão supostamente fica nesta região também, onde uma bela e sem nome Donzela espera ser libertada de sua prisão encantada. As águas calmas e cristalinas do Rio dos Sacrifícios drenam a Casa dos Sábios, juntando-se ao Musarde perto de Pont-a-Museau.

A Casa dos Sábios está mergulhada em estranheza esotérica desde que Richemulot apareceu pela primeira vez em 694 CB. Enquanto criminosos comuns podem encontrar refúgio nos Campos Silenciosos, a Casa dos Sábios abriga aqueles cujos credos e atos são desagradáveis para o mundo além. Grupos religiosos não ortodoxos, incluindo ordens enclausuradas, cultos de mistério e heresias diretas surgem na Casa dos Sábios com uma frequência curiosa. Embora conjuradores arcanos sejam incomuns na sociedade richemulense em geral, muitos feiticeiros e magos vivem em reclusão nesta região, reunindo poder arcano e aprimorando suas habilidades. De fato, alguns richemulenses dizem que toda a região está repleta de poder mágico. Os nobres cujas terras estão dentro da Casa dos Sábios são vistos com desconfiança, pois acredita-se que patrocinam secretamente grande parte da atividade desagradável na região.

Em um testemunho da primazia da vida urbana aqui, a única estrada verdadeira no reino é *la Route des Chuchotements* (Estrada dos Sussurros). Esta larga estrada de lajes vai para o sul de Silbervas na Falkóvnia através de todas as três principais cidades de Richemulot. Mercadores, mercenários e peregrinos lotam perpetuamente sua extensão. Agricultores, pastores e outros viajantes se contentam no campo rústico com estradas de terra estreitas, mas bem conservadas.

Embora eu detalhe as características individuais das cidades de Richemulot abaixo, posso fazer algumas generalizações sobre a paisagem urbana do reino. O único recurso que os visitantes notam primeiro é o vazio, e geralmente percebem pelos sons. Os ecos dos passos de alguém ressoam nitidamente nos prédios altos e vazios. Quando bandos de pombos maltrapilhos voam em um beco estreito, o som é estrondoso; a cacofonia de vozes tagarelas em uma vasta praça é vertiginosa. A julgar estritamente pelo número de casas e lojas desocupadas, as cidades richemulenses poderiam facilmente sustentar três vezes sua população atual. O mistério irritante dos construtores originais dessas cidades maravilhosas — e de seu destino final — está no coração da história falsa de Richemulot, que exploro em detalhes abaixo. A peculiaridade do fato à parte, apresenta uma questão de segurança distinta. Depois de uma curva errada, pode-se



facilmente se perder e se separar de aliados em meio às intermináveis avenidas e ruas laterais. Aqueles que vagam sozinhos por quarteirões vazios das cidades tendem a desaparecer.

Independentemente disso, o legado que os antigos arquitetos urbanos deixaram é impressionante. As ruas de pedra são estreitas; em ambos os lados dos pedestres, edifícios de pedra cor de creme com torres de dois a quatro andares. Os pedreiros originais eram artesãos magistrais, mas o tempo e os elementos cobraram seu preço. As fachadas de muitas estruturas estão lascadas e desgastadas e muitas vezes incrustadas com heras lenhosas e líquenes escamosos. Os nativos dão uma nova camada de cal nos caixilhos das portas e janelas dos prédios ocupados todos os anos. Os telhados são cônicos ou com empenas íngremes e normalmente terminam em telhas de madeira quadradas e finas da cor do carvão. Pináculos estreitos e altos salpicam o horizonte. Paredes antigas, pontes e aquedutos são pontos turísticos comuns, embora jardins públicos e outros espaços verdes sejam uma raridade.

É claro que nenhuma discussão sobre as cidades richemulenses estaria completa se eu não mencionasse seus notáveis sistemas de esgoto. Em escala e design, eles superam qualquer coisa no Núcleo, mesmo em reinos tecnologicamente mais avançados. Engenhosamente construídos para suportar tanto as águas pluviais quanto as águas residuais, os esgotos são acessíveis em grades nas ruas da cidade e em sanitários e ralos de cozinha até mesmo nas casas mais humildes. Amplos dutos de tijolos transportam os resíduos e a água nas profundezas das cidades, descendo em espiral através de um labirinto de túneis de acesso e reservatórios subterrâneos.

Como os richemulenses afirmam que não são os construtores originais, eles só podem especular sobre o destino do esgoto. Locais com inclinações arquitetônicas ou de engenharia fantasiosas postulam que uma fenda colossal sob todo o reino pode permitir que os resíduos sejam drenados para o centro do mundo. Os de natureza mais razoável sugerem que uma explicação mais simples seria que o rio Musarde lava os resíduos à medida que flui pelos esgotos e os envia para jusante. Independen-



temente disso, os benefícios do sistema são observáveis. O lixo e a sujeira que apodrecem nas ruas dos grandes assentamentos em outros lugares não arruinam as cidades richemulenses. No entanto, se o espaço subterrâneo disponível para o desperdício de Richemulot é finito, os nativos estão sentados em um pesadelo fétido que, sem dúvida, vazará em suas vidas um dia. Durante minhas explorações dos esgotos de Pont-a-Museau, descritas abaixo, tive o desprazer de testemunhar a genialidade de sua engenharia e seus produtos resultantes de uma multidão de ratos. O mundo subterrâneo que encontrei é muito mais medonho do que a maioria das mentes poderia compreender.

O clima de Richemulot é temperado, mas extremamente ameno. As temperaturas são sempre agradáveis ou pelo menos toleráveis, embora possam oscilar erráticamente em questão de dias. Neves mais pesadas que rajadas leves são inéditas no inverno. As pancadas de chuva são breves e agradáveis durante a maior parte do ano, mas o final do verão traz violentas trovoadas. Embora essas tempestades apresentem exibições espetaculares de raios e trovões, as chuvas que as acompanham raramente são substanciais.

flora

Durante os meses mais quentes, o campo de Richemulot é a própria definição de beleza pastoral. As florestas dos Campos Silenciosos apresentam abundantes amieiros, freixos, carvalhos negros, castanheiras e samambaias reais, enquanto a vegetação rasteira e os prados estão cheios de orobanches, linho, videira, polígalas e ervilhacas. As orquídeas nativas exibem uma impressionante variedade de cores e formas, normalmente uma raridade em tais terras temperadas. As florestas selvagens da Casa dos Sábios abrigam uma variedade ainda maior de árvores e arbustos, incluindo pinheiros, álamos, carvalhos perenes, carvalhos brancos e abetos. As fragrâncias de amêndoa selvagem, damasco, ameixa e cereja agridem os sentidos quando a floresta está em flor. A lavanda é onipresente nos prados rochosos, onde também se encontram arbustos de zimbro, a amora e o tomilho selvagem.

fauna

Richemulot possui o complemento usual de vida selvagem temperada comum em grande parte do Núcleo. Animais de caça e peles significativos incluem texugos, castores, javalis, gamos, veados, arminhos, lebres, doninhas e lontras. Texugos, ursos marrons, gatos selvagens, raposas e lobos são contados entre os predadores. Estudiosos locais muitas vezes apontaram que muitas es-

pécies proeminentes de vida selvagem — especialmente lobos — são muito menos comuns em Richemulot do que em reinos vizinhos. A caça é menos significativa em Richemulot do que em qualquer outro lugar, então a razão por trás das populações marginais existentes ser baixa é um mistério. O naturalista Inard Milhavet sugere em seu mais recente trabalho controverso, *Luta e Vitória no Reino Animal*, que o rato preto comum ocupa o lugar mais elevado na Árvore da Vida. Ele cita a abundância da criatura e a escassez de outros predadores de alta ordem em Richemulot como evidência.

Como já mencionei, a zona rural de Richemulot está repleta de fantasmas e outros mortos-vivos espectrais, mas parece notavelmente livre de outros terrores sobrenaturais. Vampiros errantes, licantropos e outras criaturas de domínios vizinhos podem ocasionalmente aterrorizar o campesinato rural. As cidades, no entanto, são o verdadeiro terreno de desova do sobrenatural em Richemulot. Com muitas propriedades urbanas vazias, há amplos cantos e recantos onde predadores não naturais podem se esconder. Criaturas que podem passar por humanos obviamente levam vantagem na paisagem urbana; licantropos, doppelgangers, vampiros, homens-gato e horrores semelhantes são numerosos, pelo menos de acordo com folcloristas locais. Além disso, os famosos sistemas de esgoto do reino servem como terreno fértil para plantas vis, fungos, limos e coisas estranhas.

Claro, eu seria negligente se não mencionasse os mestres indiscutíveis da paisagem urbana richemulense: os homens-rato. Sábios que se consideram autoridades em licantropia há muito sustentam que as cidades ri-

Animais Locais e Horrores Nativos

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 — gavião; cobra, víbora (pequena); ND 1/2 — texugo; águia; ND 1 — lobo; ND 2 — javali; ND 4 — urso, marrom.

Monstros: ND 1/3 — rato atroz, gremishka*; ND 1/2 — geist*; ND 1 — fungo, guardião; ND 2 — espreitador da carniça*, licantropo, homem-rato; ND 3 — allip; gato, da meia-noite*; doppelganger, assombrado*; fungo, violeta; personificador*; planta, raiz sanguínea*, sombra; ND 4 — gárgula; limo, cinzento; cria vampírica; vampyre*; ND 5 — limo, gosma ocre; paka*; aparição; ND 6 — chama espectral*; viúva escarlate*; vampiro, vrykolaka; ND 7 — fantasma; limo, pudim negro; espectro; vampiro; vampiro, nosferatu*; ND 9 — tenebris*; ND 10 — dhampir*; golem assombrado, gárgula.



chemulenses são os maiores criadouros de homens-rato no Núcleo e talvez no mundo conhecido. Eu me aprofundo nas atitudes richemulenses em relação a esses vermes, bem como a sociedade das próprias criaturas, em mais detalhes abaixo. Por enquanto, basta dizer que os viajantes em Richemulot devem ficar fora das ruas à noite, dormir na companhia de aliados confiáveis sempre que possível e evitar entrar nos sistemas de esgoto, a menos que estejam armados com armas e magia potentes.

História



falsa história de Richemulot apresenta um problema desconcertante. Para ser franca, o reino não parece ter nenhuma história falsa. Os richemulenses não sabem nada da história de sua terra antes de seu surgimento das Brumas. Isso não quer dizer que eles são simplórios andando em uma fuga. Em vez disso, muito parecido com os amnésicos seletivos que os alienistas documentaram, o povo richemulense é mentalmente funcional em quase todos os aspectos, mas carece de conhecimento histórico. Baseado em minhas entrevistas com idosos richemulenses que se lembram da aparência do reino, eles aparentemente emergiram das Brumas com pleno conhecimento de suas próprias identidades e costumes sociais de seu reino. Os eventos reais que antecederam aquele dia fatídico, no entanto, permanecem um mistério.

A história desaparecida de Richemulot não está apenas ausente das mentes de seus nativos, mas também de todos os registros escritos. Um vasto corpus de conhecimento enche as bibliotecas richemulenses, mas em nenhuma prateleira se pode encontrar um único texto descrevendo eventos históricos antes de 694 CB. Mesmo a evidência histórica oblíqua está estranhamente ausente ou corrompida. Livros escritos antes da aparição de Richemulot não fazem referência a datas, e os anos gravados nas pedras angulares estão sempre com erosão além da legibilidade.

Aparentemente, o único conhecimento sobre as origens do reino é que quando a terra apareceu pela primeira vez, suas cidades estavam vazias e abandonadas. As histórias pessoais não remontam a mais de algumas gerações. Imigrantes chegaram em busca de um novo começo, e a ascensão da aristocracia ocorreu devido a uma corrida pela terra, pois os primeiros a chegar eram os primeiros a governar.

Embora esse fenômeno elimine a tarefa árdua de vasculhar registros históricos falsos, ele levanta questões desconcertantes. Se as leis do nosso mundo foram escritas com propósitos malignos, como passei a acreditar

Sondando as Brumas do Tempo

Nenhuma personagem pode usar a perícia Conhecimento (história), conhecimento de bardo ou qualquer outra habilidade para determinar fatos sobre antes de 694 Richemulot. Em teoria, PJs de nível moderado podem tentar usar magia para mergulhar na história falsa de Richemulot. De um modo geral, todas essas tentativas falharão. As adivinhações sempre falham se for feita uma tentativa de discernir informações sobre Richemulot antes de 694 – Nenhum efeito, nem mesmo um *milagre* ou *desejo*, pode restaurar qualquer coisa nativa de Richemulot a um estado anterior a 694. Por exemplo, usar o *consertar* de um anel que foi quebrado desde a aparição de Richemulot removeria a corrosão que ocorreu nas últimas seis décadas, mas não consertaria o anel. Qualquer criatura que tenha perecido em Richemulot antes de 694 não pode ser ressuscitada. O Mestre é encorajado a mitigar o tédio de repetidas falhas de magias, fazendo com que tais efeitos saiam pela culatra de maneiras verdadeiramente espetaculares.

Em vez de frustrar os jogadores, os resultados devem mistificá-los e horrorizá-los. Por exemplo, se um personagem conjura *falar com mortos* em restos desenterrados de uma sepultura secular, o falecido pode responder normalmente no início. Quando o personagem faz uma pergunta sobre os detalhes de Richemulot pré-694, no entanto, dezenas de ratos vivos e guinchando podem surgir do chão, espalhando os restos mortais.

com crescente certeza, qual é a razão da história perdida de Richemulot? Meus pensamentos iniciais eram de que o passado do reino, como tanto em Richemulot, poderia estar meramente enterrado sob camadas de sigilo, talvez esperando ser descoberto em algum tomo perdido e precioso.

À medida que minhas semanas neste reino passavam, no entanto, uma explicação tão rósea começou a soar vazia. A história de Richemulot, se é que existe, é agora claramente inacessível nos dias modernos. Suspeito que Richemulot, assim como Lamórdia, seja uma terra destinada a olhar para frente e não para trás. De fato, a população em expansão de Richemulot, a riqueza crescente e a sociedade liberal sugerem que os dias mais prósperos do reino ainda estão por vir; os encargos políticos e sociais do passado não agrilhoam os richemulen-



ses. Talvez, como uma nação à beira de uma nova era, Richegulot tenha pouco uso para o que aconteceu antes.

Atipicamente otimista e míope. A análise cuidadosa de seus próprios dados sugere uma hipótese muito mais sombria, minha pequena estudiosa. Se Richegulot está à beira de uma nova era, então essa nova era sem dúvida começará com o fim da humanidade.

Dada a *tabula rasa* da história richemulense, identificar o evento seminal que anunciou o aparecimento do reino torna-se ainda mais vital. Infelizmente, precisamente por causa da escassez de informações históricas, esse evento provou ser difícil de identificar. Para desenterrar um potencial evento seminal, deve-se, em vez disso, voltar-se para os reinos circundantes existentes em 694 CB.

O candidato mais provável é uma mera nota de rodapé na história da cidade Falkovniana de Silbervas. Os registros fragmentados da guarnição indicam que no início da década de 690, a cidade experimentou um aumento alarmante de avistamentos e ataques de homens-rato. Estes vieram à tona em 694, quando um dos licantropos atacou um oficial Talon; o homem mais tarde foi executado quando a terrível doença tomou conta dele. Os Garras responderam com implacabilidade característica, caçando a população de homens-rato em suas tocas sob a cidade. Avistamentos posteriores de homens-rato nos domínios circundantes sugerem um êxodo em massa dos licantropos na sequência dos pogroms (massacres) falkovnianos.

Dada a prevalência de ratos e homens-rato nas cidades richemulenses, é lógico que alguns dos licantropos podem ter fugido para a Fronteira Nebulosa ao sul da Falkóvnia e, assim, fornecido o ímpeto para o surgimento de Richegulot. Claro, isso leva à conclusão inquietante de que Richegulot pertence legitimamente aos homens-rato e não à humanidade.

Desde 694, a política tumultuada da aristocracia tem sido a força motriz por trás da vida cotidiana em Richegulot. No entanto, dada a natureza escorregadia de tais lutas pelo poder, seu efeito geral no amplo curso dos eventos richemulenses foi mínimo. Richegulot nunca entrou em guerra com um reino vizinho, nem uma revolução ou uma convulsão social drástica jamais atingiu. A Igreja de Ezra expandiu-se pacificamente para Richegulot poucos anos após o surgimento do reino, e a Fé Matriz desde então se espalhou por aqui.

O evento mais notável nas últimas seis décadas foi a morte — alguns diriam assassinato — em 726 CB do monarca *de fato* de Richegulot, Claude Renier. Quando Richegulot apareceu, Claude governou o reino através do medo que incutiu em outros nobres. Sem uma história falsa, no entanto, não há como determinar quanto tempo os Reniers ocuparam essa posição de supremacia.

Independentemente disso, a sucessora de Claude, Jacqueline Renier, domina a aristocracia richemulense hoje tão firmemente quanto seu avô, embora com um toque mais sutil e muito mais carisma. Apesar das suspeitas em torno da morte bizarra de Claude — seu corpo caiu de uma janela alta do Chateau Delanuit, atravessou o telhado do canil da propriedade e foi parcialmente devorado pelos cães da família, tudo aparentemente *depois* que o Renier mais velho já havia morrido pela reação de uma alergia aguda — a legitimidade da posição de Jacqueline nunca foi questionada publicamente.

Isso implica que foi questionado em particular...
algum sobrevivente disso?

Em 729 CB, Jacqueline consolidou a posição de Richegulot como um poder no Núcleo quando aprovou a união do reino com Borca, Dementlieu e Mordent no famoso Tratado das Quatro Torres. Os nobres richemulenses suspeitam que o desejo de Jacqueline por prestígio e legitimidade nacional a motivou muito mais do que uma preocupação protecionista.

População



Como Darkon, Richegulot possui uma grande proporção de expatriados estrangeiros mais do que a maioria dos outros reinos do Núcleo. A terra possui muitas características que a tornam atraente para refugiados, fugitivos e pessoas comuns que buscam uma vida melhor. A nobreza concede livremente casas e lojas desocupadas aos proprietários que desejam fixar residência nas cidades. Jacqueline Renier exige apenas que os novos cidadãos richemulenses jurem fidelidade ao próprio reino e se comprometam a defendê-lo. A sociedade dos ricos é bastante não estratificada, e há ampla oportunidade para um pobre não qualificado aprender um ofício honesto. Por outro lado, o deserto solitário e as ruas da cidade fornecem muitos esconderijos para aqueles em fuga. Os Reniers e outros nobres negam publicamente dão asilo a fugitivos de Borca, Falkóvnia e Invidia, embora os plebeus insistam que as cidades estão cheias de tais exilados.



Antigo Lorde Negro: Claude Renier

Nascido um homem-rato natural como muitos de seus parentes, Claude Renier era um monstro odioso e sádico até o âmago. Por décadas, ele dominou cruelmente sua família de homens-rato através de uma dança delicada de medo e promessas vazias. Vindo do mesmo mundo estrangeiro que gerou Mordent, onde a família Renier já foi um clã de heróis nobres, Claude e sua família entraram em Ravenloft em 691 CB. Encurralados nos esgotos por caçadores, eles fugiram cegamente para um portal enevoado. Eles surgiram na cidade Falkovnia de Silbervas, onde se estabeleceram entre outros de sua espécie. Dentro de alguns anos, no entanto, a população de ratos Silbervas tornou-se muito numerosa e descarada, e os Garras caçaram obstinadamente os licantropos. Claude fugiu para a Fronteira Nebulosa com sua família em 694. Agitados pelo coração negro que batia no peito de Claude, as Brumas revelaram Richemulot e marcaram o patriarca homem-rato como seu mestre.

Claude manteve sua posição de poder por mais de três décadas, até que a mais astuta de suas netas-rato, Jacqueline, finalmente se cansou de seus jogos maldosos. Jacqueline esperou por meses até perceber a vulnerabilidade química de seu avô: lixívia comum. Embora um criado trouxesse a Claude seu conhaque envenenado, Jacqueline se assegurou de estar presente para ver a expressão do velho rato. Quando Claude começou a convulsionar com o gole fatal, Jacqueline sussurrou obrigado por anos de valiosas lições de traição, esfaqueou-o no coração com uma adaga de prata e empurrou o Renier mais velho pela janela da torre. Quando o senhorio de Richemulot passou para Jacqueline, o único sinal externo foi um gorjeio de excitação que passou por todos os ratos do domínio.

Raças não humanas são uma raridade em Richemulot, com exceção dos guetos halflings que se escondem no coração de cada cidade. Contando várias centenas em uma cidade, os halflings mantêm uma presença discreta. Sua população está mudando constantemente, à medida que os recém-chegados se instalam nas cidades por alguns anos e outros moradores retornam à estrada quando o desejo de viajar os toma. Outros richemulenses não humanos são quase sempre refugiados fugindo da escravidão em Falkóvnia ou da ira dos Kargat em Darkon. Expulsos da Invidia pelos caçadores de homens de Malocchio Aderre, um punhado de meio-Vistani começou a se estabelecer em Richemulot nos últimos anos.

Aparência

Os nativos richemulenses são pessoas baixas e rijas com constituição atlética. Eles têm uma propensão para traços faciais finos e angulares e dedos finos e nodosos. Os tons de pele entre os richemulenses são claros, variando do pálido leitoso ao bronzeado claro. O azul é de longe a cor dos olhos mais comum, embora tons de verde e cinza também sejam vistos entre os nativos. O cabelo richemulense é sempre fino e liso, indo do loiro mel ao castanho escuro. A rara criança nascida com cabelos negros lustrosos sempre pertence a uma das famílias nobres.

O cabelo comprido é tradicional para ambos os sexos, e as pessoas de fora que usam o cabelo mais curto são tratadas com um toque de desdém civilizado. Os homens richemulenses sempre mantêm o cabelo em um único rabo de cavalo ou trança; muitos acreditam que quanto mais comprido o cabelo, mais vigoroso e viril o homem. Os habitantes locais consideram bárbaro o excesso de pelos faciais, mas muitos homens usam bigodes finos e bem cuidados. As mulheres comuns usam seus cabelos soltos e rebeldes, mas as senhoras de posição mantêm-no penteado em cachos e coques extravagantes.

Moda

Quase todos os richemulenses têm meios para se manterem com roupas limpas e confortáveis, independentemente de seu real status social. O traje richemulense tende a ser funcional, mantendo um toque elegante. Homens e mulheres usam camisas largas e blusinhas com renda na frente. Para os homens, nos meses mais quentes, com a frente da camisa aberta não é considerado imodesto. Os homens usam calças justas e as mulheres, saias plissadas que vão até o joelho. Os moradores da cidade de ambos os sexos usam botas pretas altas com solas duras, enquanto as pessoas do campo preferem sapatos simples e com fivela de couro macio. Durante o clima mais temperado, tanto homens quanto mulheres vestem





um casaco curto que aperta bem até a garganta. Capas pretas volumosas e sem capuz são considerados traje padrão para um richemulense, que deva sair à noite, principalmente os vigias da cidade. Aristocratas masculinos, soldados, magistrados e outras figuras importantes na vida cívica frequentemente usam chapéus de bicórnio altos acentuados com um único alfinete ou pena.

As roupas diárias entre os richemulenses raramente são estampadas ou ornamentadas, e as cores tendem a ser tons neutros monótonos, como branco, preto, cinza e bege. Durante festivais, casamentos, mascaradas e outras celebrações, no entanto, os moradores trazem suas roupas mais vistosas. Cores berrantes e materiais luxuosos predominam nessas ocasiões. Homens de todas as classes vestem elegantes coletes e faixas, enquanto as mulheres usam vestidos sinuosos que os estilistas demonlienses consideram escandalosamente reveladores. Os richemulenses raramente usam joias, e mesmo os nobres mais ricos preferem brincos, colares e anéis simples de ouro a adornos mais ostensivos.

Cartilha Richemulense Dialeto Mordentianos

Português	Baixo	Alto
cidade	<i>burg</i>	<i>ville</i>
esgoto	<i>âdelsçath</i>	<i>égout</i>
rato	<i>ræt</i>	<i>salaud</i>
homem rato	<i>wereræt</i>	
invasor	<i>forægend</i>	<i>intruse</i>
nobre (s)	<i>ætheling</i>	<i>savant</i>
erudito	<i>bôkere, scôlere</i>	<i>savant</i>
traidor	<i>læwend</i>	<i>chapradeur</i>
afluente	<i>byrde, welig</i>	<i>malin</i>
astuto	<i>searocræftig</i>	<i>malin</i>
fique abaixo! (uma maldição comum)	<i>begietan dun!</i>	<i>decendre!</i>



Idioma

Os richemulenses falam um dialeto alto-mordentiano semelhante ao falado em Dementlieu. Para horror da nobreza demonliense, no entanto, o discurso richemulense é polvilhado com palavras bastardizadas de balok e falkovniiano, bem como uma expressão ocasional de halfling. Muitos richemulenses falam mais de uma língua. Os moradores da cidade geralmente são alfabetizados funcionalmente em pelo menos uma língua alternativa e podem se comunicar rudimentarmente em algumas outras.

Estilo de Vida e Educação

Condizente com um reino com uma população predominantemente urbana, os richemulenses vivem principalmente do artesanato. Os agricultores locais continuam a ser uma necessidade; Jacqueline Renier insistiu que os richemulenses não suponham que um fluxo constante de grãos falkovnianos esteja sempre disponível. Em termos de número de trabalhadores, no entanto, Richemulot é principalmente um reino de ferreiros e oficinas, em vez de fazendas e pastagens. Devido à natureza incomum da aristocracia richemulense, que abordarei abaixo, tanto a pobreza miserável quanto a opulência decadente são visões raras no reino. A grande maioria dos richemulenses leva uma vida modesta e confortável. Nunca presenciei tantas pessoas que exibem gosto tanto nobre quanto caráter humilde, o tipo de indulgência grosseira que caracteriza a classe mercantil em outros reinos.

A imigração para Richemulot aumenta a cada ano e, embora fugitivos e hereges possam receber a maior parte da atenção, a grande maioria desses estrangeiros são simples plebeus em busca de oportunidades. Para muitos, uma cidade richemulense parece uma metrópole fantástica, onde as ruas estão repletas de joias esperando para serem recolhidas. É verdade que Richemulot promete um teto sobre a cabeça e uma segunda chance, mas aqueles que aceitam tais presentes devem ter a astúcia de usá-los. Apesar do sedutor véu de sucesso que paira sobre as cidades, muitos richemulenses estão se afogando em dívidas, atropelados pela concorrência feroz e práticas comerciais implacáveis de seus vizinhos. Embora não tenha escravos verdadeiros, Richemulot de fato tem uma classe baixa escondida na forma de servos contratados. Eles vestem as mesmas roupas que seus vizinhos, mas esses devedores têm pouca esperança de recuperar sua autossuficiência, a não ser vendendo seus filhos à servidão – uma prática muito comum e um dos segredinhos sujos do reino.

Os richemulenses se casam jovens, muitas vezes depois de um namoro que dura menos de um mês. Uma donzela richemulense deve apresentar um pretendente ao pai, que formal e vigorosamente interroga o jovem sobre os fatos da família em um banquete suntuoso. Essa tradição, chamada *l'Essai des Révélations Exquis* (Prova das Doces Revelações), destina-se a testar o caráter do pretendente, discernindo quanto conhecimento familiar ele descobriu da futura noiva. Os pretendentes verdadeiramente experientes revelarão presunçosamente seu conhecimento dos segredos de família mais vergonhosos no momento em que a mesa for limpa.

Os richemulenses veem o casamento como um rito de passagem. Escolher o companheiro, assim como assumir uma profissão, confirma a prontidão para entrar na comunidade e contribuir para sua produtividade. Espera-se também que os casais produzam o maior número possível de filhos, um costume reforçado pelos decretos fiscais progressivos de muitos nobres, que na verdade reduzem os impostos de uma família para cada filho que sustenta. Adultos solteiros ou sem filhos são extremamente raros aqui. O divórcio é proibido na cultura richemulense, mais pela ameaça de ostracismo do que por qualquer lei formal. Suspeito que esse tabu seja o motivo pelo qual o adultério, a embriaguez e o suicídio também parecem comuns aqui, embora estatísticas precisas sobre esses assuntos sejam obviamente difíceis de obter.

Embora as cidades richemulenses não sejam tão infestadas de pragas quanto suas contrapartes em outros reinos, as taxas de mortalidade por doenças permanecem chocantemente altas entre os recém-nascidos. Ainda mais alarmante para os pais richemulenses é o flagelo dos “sequestros”, casos de bebês que desaparecem durante a noite de casas trancadas com segurança. Embora os pais histéricos normalmente culpem os homens-rato por esses incidentes, as autoridades locais nunca chegaram a uma explicação conclusiva.

Os richemulenses valorizam a inteligência, justiça e a iniciativa e criam seus filhos de acordo. Enquanto os nobres normalmente mantêm tutores particulares para seus filhos, a maioria dos pais richemulenses dá aos seus filhos lições elementares de leitura, escrita e aritmética. Obviamente, em um reino tão fortemente ligado às tradições artesanais, o aprendizado até mesmo para crianças pequenas é vital. Com o número e a diversidade de oficinas urbanas crescendo a cada ano, aqueles jovens que não desejam seguir a profissão de seus pais podem escolher livremente seu próprio caminho.

Assim como as pessoas em outras partes do Núcleo, os richemulenses viajam pelo campo a pé ou a cavalo, confiando principalmente em bois e cavalos como ani-



mais de carga. As pessoas geralmente caminham quando fazem seus negócios nas cidades, embora haja uma série de serviços disponíveis para o explorador urbano. Serviços de cocheiro, de humildes carroças a magníficas carruagens, transportam passageiros para seus destinos, e porteiros e condutores de lanternas podem ser encontrados em qualquer esquina movimentada. Por uma taxa modesta, os guias locais da cidade terão prazer em fornecer conselhos úteis e orientar os recém-chegados sobre os locais de interesse. Os visitantes são convidados a tomar cuidado, no entanto. Embora os charlatães sejam raros, mais de um estrangeiro ingenuamente seguiu um guia em um bairro abandonado da cidade e nunca mais foi visto.

Embora não seja muito apreciada em outras terras, a comida richemulense é distinta e sempre preparada com orgulho. Embora influenciada pela cozinha demonliense, a comida richemulense é cheia de temperos fortes e saborosos, e não se importa nem um pouco com a apresentação ou sutileza. Como a maioria dos moradores pode se dar ao luxo de comer carne regularmente, encontra-se pratos repletos de carne de porco, cordeiro, veado, ganso, pato e faisão. Queijos macios, cogumelos selvagens e vegetais leves são onipresentes. Em geral, os alimentos richemulense fazem uso liberal de azeite, vinagre, alho e a rica manteiga local, bem como uma série de ervas, particularmente alecrim, sálvia, manjeriço e tomilho. Pratos simples comuns em todas as mesas familiares e pousadas incluem omeletes de legumes, *rata-touille* (sopa de legumes) e *millas* (fubá e manteiga com mel). A controvérsia gira em torno do *cassoulet*, um prato tradicional richemulense com feijão branco, temperos e carnes, pois cada cidade insiste que sua preparação exclusiva é a receita definitiva. Além dos vinhos tintos e brancos locais, que são excelentes, mas pouco conhecidos, os nativos gostam de pastis, um licor de ervas com um aroma inebriante de anis.

Embora levem suas responsabilidades a sério, os richemulense são amantes da vida no coração. Comida, bebida, música e dança são as quatro paixões dos richemulenses, embora seus gostos sejam frequentemente retirados de reinos vizinhos, particularmente Dementlieu. Enquanto a nobreza gosta de passatempos bucólicos, como caçar pombas no outono e jogos equestres, a maioria dos moradores da cidade segue seus esportes urbanos improvisados, como luta livre, corrida de cães, briga de galos, captura da bandeira e jogos violentos de chute na bola pelas ruas. Os movimentos do sol em relação aos marcos do horizonte observam os festivais locais da cidade. Esses festivais frequentemente apresentam enormes competições de dança nas praças, atraindo

milhares de participantes. A elite richemulense, por sua vez, assiste aos tradicionais bailes de máscaras e galas realizados anualmente por famílias notáveis.

A tradição demonliense do café pegou fortemente em Richemulot, combinando perfeitamente com a afeição richemulense pela vida social. Os richemulense são geralmente um povo barulhento e animado que prefere a multidão à solidão e a conversa ao silêncio. Simplificando, os richemulense adoram falar, especialmente um sobre o outro. Infelizmente, uma atmosfera sutil de paranóia colore todos os aspectos da vida social dos richemulenses. Embora possam parecer abertos e à vontade, as pessoas são cuidadosas com o que dizem e com quem falam. Mesmo entre amigos dedicados e familiares queridos, os richemulenses nunca falam inteiramente livremente.

Isso pode ser em parte porque os richemulense prosperam em fofocas e escândalos. Homens e mulheres, jovens e velhos, parecem exigir um alimento diário dos supostos delitos de seus vizinhos tanto quanto precisam de comida e água. De fato, como detalharei abaixo, boatos públicos e segredos privados – não terras, ouro ou mesmo títulos hereditários – formam a base da nobreza richemulense. Há uma corrente de hipocrisia nos boatos locais que poucos richemulenses reconhecem, no entanto. Muitos nativos protestam quando rumores perversos perturbam suas vidas, apenas para se virar e caluniar seus vizinhos no momento em que a oportunidade se apresenta.

Atitudes em Relação à Magia

Os richemulenses desconfiam dos conjuradores, mas não abrigam o medo e o ódio reacionários que caracterizam alguns outros reinos. De fato, os richemulenses parecem reconhecer que a magia é apenas uma ferramenta, embora poderosa, que pode ser desastrosa nas mãos dos sedentos de poder, dos desequilibrados ou dos incompetentes. Os moradores escrutinam os motivos dos conjuradores divinos – particularmente clérigos de deuses aceitos – muito menos do que os dos conjuradores arcanos. Os magos e feiticeiros richemulenses mantêm um perfil discreto quando estão nas cidades; nobres tratam qualquer conjurador arcano como um rival em potencial. A maioria dos magos e feiticeiros mora em reclusão na Casa dos Sábios, onde podem prosseguir seus estudos sem a interferência dos medrosos ou ciumentos.

Religião

A religião ocupa um lugar estranho na vida richemulense. Por um lado, tanto a Fé Matriz quanto a seita Mor-





dentiana da Igreja de Ezra encontraram uma base forte em suas cidades, bem como as bruxas de Hala ministram aqui sem medo de represálias de outros fanáticos religiosos. Por outro lado, fica-se com a nítida sensação de que os richemulenses não levam as questões de fé muito a sério. Muitos nativos se consideram leigos devotados a Ezra ou Hala, mas raramente permitem que a teologia se intrometa em sua rotina diária. Orações simples e alguns cobres na caixa dos pobres são tudo o que a maioria dos richemulenses contribuem para sua igreja. Não há uma visão clara da ordem universal em Richemulot; a maioria dos habitantes locais aceita sem entusiasmo qualquer cosmologia que sua fé defenda.

Ezra: A Igreja de Ezra se insinuou com sucesso em Richemulot logo depois que o reino apareceu pela primeira vez, e a fé foi enraizada desde então. Se o grande número de leigos é uma indicação, a Sé de Richemulot é a fortaleza mais poderosa da Fé Matriz fora de Borca. A seita mordentiana também tem uma presença significativa aqui, embora os templos da Fé Matriz ainda superem em número os deles. Assim como seus colegas borquenses, os nobres richemulenses têm um relacionamento próximo e simbiótico com a Igreja, vendo-a como um veículo ideal para seus próprios esquemas. As doações

para a Igreja permitem à aristocracia manter uma fachada pública de generosidade, ao mesmo tempo em que abrem caminho para a manipulação de autoridades e recursos da Igreja.

Como já mencionei, a Casa dos Sábios adquiriu a reputação de refúgio para movimentos religiosos heréticos nas últimas décadas. Muitas dessas seitas fugitivas são lascas da Igreja de Ezra, sutilmente excluídas pelas seitas ortodoxas ou declaradas anátema pelo Praesidius (protetor). Por exemplo, os *Danseurs Divin* (Dançarinos Divinos), uma ramificação do culto misterioso da seita Dementlieu, acreditam que a comunhão mística com a Deusa é possível para os fiéis que imitam ritualmente suas palavras e ações. *L'Abbee de Fléau Luisant* (a Abadia do Flagelo Brillhante) perto de Mortigny abriga uma ordem enclausurada de anacoretas que fizeram um voto estrito de pobreza, pois acreditam que a riqueza material é uma ferramenta das Legiões da Noite. Há rumores de que La Balise (a chamada "Heresia do Avatar") coordena sua busca pela Deusa mortal perdida de um antigo santuário em algum lugar nas profundezas das florestas.

Por causa de sua notoriedade em Richemulot e além, os *Échansons* (Copeiros) merecem menção especial. De acordo com alguns registros, eles se originaram

Sociedade Secreta: A Heresia dos Échansons

Os Copeiros acreditam que o dogma das seitas ortodoxas da Igreja é baseado em falácias e mitos. Eles insistem que, embora a grande maioria dos leigos e clérigos não tenham conhecimento disso, o Praesidius, Bastiões e seus comparsas perpetuaram deliberadamente essas falsidades para proteger seu poder. Como a seita de Dementlieu, os Copeiros acreditam que Ezra era uma Deusa que desceu às Brumas para oferecer socorro à humanidade. Ao contrário da seita Dementlieu, no entanto, eles sustentam que Ezra não se juntou às Brumas, mas nasceu no Reino do Pavor como uma criança. Os Copeiros afirmam que, ao se sacrificar à mortalidade, a Guardiã deu o presente de sua linhagem divina aos fiéis.

Os Copeiros acreditam que a mortal Ezra cresceu, se casou, teve vários filhos e morreu pacificamente em reclusão. O objetivo de seu sacrifício era fornecer uma linhagem divina que pudesse proteger diretamente a humanidade das Legiões da Noite. O texto sagrado da seita, *Os Vasos da Misericórdia*, é um pergaminho único e fragmentado repleto de significados criptografados. Nele, os descendentes de Ezra são profetizados para unir todos os reinos do Reino do Pavor sob uma gloriosa teocracia e levá-los a um futuro brilhante. De acordo com os Copeiros, os *Livros de Ezra* originalmente continham muitas dessas revelações, mas foram alterados por anacoretas invejosos que achavam que a verdade ameaçaria a Igreja.

Os Copeiros procuram incansavelmente pelos descendentes de Ezra, chamados de Pródigos, muitos dos quais estão perdidos desde os tempos antigos em que Ezra andava pelo mundo. Discípulos vasculham *Os Vasos da Misericórdia*, outros documentos obscuros e marcos numéricos e simbólicos espalhados pela Casa dos Sábios. A presença dos Copeiros nesta região não é por acaso; evidências indicam que muitos Pródigos se estabeleceram lá e que muitas famílias nobres richemulenses podem de fato ser linhagens sagradas. Se os Copeiros têm um líder, certamente é Fabian Périgneux (*humano Ari3/Gue3/Mag4, LN*), um nobre local que acredita que seu próprio filho está destinado a derrubar Jacqueline Renier e se tornar um rei messiás.



como uma sociedade secreta entre os leigos borquenses da Fé Matriz bem antes do aparecimento de Richemulot. Supostamente, suas crenças eram tão alarmantes para o Praesidius que ele lhes ofereceu uma escolha: provar sua validade submetendo-se ao Rito da Revelação ou ser dissolvida à força. Os Copeiros aparentemente não tinham interesse em se tornar uma seita formal e, em vez disso, recuaram para as sombras, encontrando refúgio na Casa dos Sábios quando Richemulot emergiu das Brumas. Hoje, os Copeiros não têm uma fortaleza secreta única, mas acredita-se que a nobreza local os abriga nos castelos, igrejas e aldeias da região. Os princípios reais dos Copeiros permanecem ambíguos para os de fora; a maioria dos rumores os pinta como pagãos blasfemos que praticam ritos malignos. No entanto, isso pode ser apenas a calúnia de corações ciumentos. Ao longo dos anos, surgiram rumores de que a seita possui algum tipo de tesouro fabuloso.

Hala: As bruxas de Hala desfrutam de um ministério relativamente pacífico em Richemulot, onde são vistas como anjos da guarda benignos, embora excêntricos. Embora as pessoas comuns sejam gratas pela presença de hospícios de Hala em suas cidades, a nobreza richemu-

lense nunca deu à igreja sua bênção formal. Os Reniers são conhecidos por serem profundamente desconfiados das bruxas, e essa atitude por si só pode impedir a igreja de alcançar uma aceitação generalizada. De sua parte, as bruxas não se preocupam com o proselitismo agressivo, preferindo demonstrar o poder e a misericórdia de sua Deusa por meio de sua própria benevolência.

Os Homens-Rato

De certa forma, as curiosidades em torno da população humana de Richemulot compreendem apenas metade da história. Sob as ruas da cidade há outro mundo, um mundo infestado e governado pelos homens-rato. Para o povo de Richemulot, os homens-rato – ou *les intruses* em alto-mordentista – são bichos-papões vagos, criaturas cruéis que habitam em algum lugar abaixo, lambendo os dentes ao pensar em carne humana. Os homens-rato são culpados por quase todos os infortúnios e desastres inexplicáveis, e as pessoas vivem com medo de um bando de feras que guinchando para eles a noite. As pessoas têm boas razões para permanecer cautelosas: qualquer pessoa deixada sozinha durante a noite, os jovens em particular, estão propensos a desaparecer sem deixar vestígios.



○ Herói Richemulense

Raças: Humanos predominam em Richemulot, embora halflings e meio-Vistani também morem no domínio em pequenos números. Outras raças são quase sempre refugiados ou seus descendentes. Os richemulenses tendem a aceitar não-humanos em sua sociedade mais prontamente do que outras pessoas, embora sintam que essa abertura lhes dá *carte blanche* para tratar esses estranhos com crueldade persistente e “bem-humorada”.

Classes: Bardos, clérigos, guerreiros, ladinos e magos são as classes mais comuns em Richemulot. Todos são vistos com estima em pelo menos alguns círculos da sociedade richemulenses, embora ladinos e magos devam ser cautelosos com a nobreza ciumenta e vingativa. Druidas e rangers são raros em uma terra com um caráter tão urbano, embora ocasionalmente um bravo patrulheiro se dedique à selva urbana de becos e esgotos labirínticos. Paladinos são igualmente escassos, muitas vezes começando suas vidas como profetas loucos de rua. Feiticeiros são muito mais raros em Richemulot do que em reinos vizinhos, e aqueles que existem parecem preferir a solidão. Bárbaros e monges são praticamente desconhecidos.

Perícias Recomendadas: Avaliação, Blefar, Conhecimento (nobreza e realeza, conhecimento de metamorfos), Diplomacia, Disfarce, Esconder-se, Falsificação, Furtividade, Intimidar, Mensagens Secretas, Observar, Obter Informações, Ofícios (ferraria, carpintaria, calçamento, armeiro, couro, serralheiro, ferreiro, tecelagem), Ouvir, Profissão (boticário, bibliotecário, guia, estalajadeiro, porteiro, escrivão, cavaleiro, curtidor, carroceiro), Sentir Motivação.

Talentos Recomendados: Clamor Colérico, Especialização (mais derivados), Foco em Arma (adaga, guisarme, besta de mão, besta pesada, besta leve, mosquete, ranseur, sabre, porrete, espada curta), Foco em Magia (Adivinhação), Foco em Perícia (Blefar, Obter Informações, Sentir Motivação), Invisível*, Legado Ancestral*, Magia sem Gestos, Magia Silenciosa, Prontidão, Tiro Certo, Usar Armas Exóticas (armas de fogo), Vontade de Ferro.

*Talentos descritos no **Van Richten's Arsenal**.

Nomes Masculinos Richemulenses: Arnaud, Bemart, Crespin, Esteve, Folcaut, Gauderic, Jaufres, Lambert, Michels, Peirol, Raimond, Sicart, Thibaud, Vicenc, Xavier.

Nomes Femininos Richemulenses: Aidelina, Beatriz, Cecile, Danielle, Elianor, Felise, Garsenda, Heloise, Isolina, Lilianne, Margalida, Nicole, Reina, Sibille, Verinne.

As famílias gastam uma soma significativa de riqueza e tempo protegendo suas casas contra intrusos licantropos. Pode-se distinguir facilmente os edifícios habitados dos vazios, pois os primeiros sempre apresentam novas portas e persianas, todas equipadas com fechaduras pesadas. Mesmo a luz do dia não traz nenhuma garantia de proteção, no entanto, particularmente para aqueles que vagam tolamente sozinhos nas áreas menos frequentadas de uma cidade. Embora os richemulenses raramente concordem sobre o que os homens-rato fazem com aqueles que sequestram – comê-los, torturá-los, sacrificá-los a deuses imundos – é sempre um destino desagradável.

É claro que achei essa visão limitada, filtrada como é pelos medos e especulações dos richemulenses, insatisfatória. Um estudo sério dos próprios homens-rato exigiria uma investigação da cidade no nível do esgoto, uma jornada que eu estava relutante em fazer sem um guia que conhecesse bem a paisagem subterrânea. Pont-a-Museau parecia a cidade mais promissora para procurar homens-rato, já que seu sistema de esgoto é o mais extenso de Richemulot. Minha busca por um guia experiente e confiável levou inevitavelmente a Narcis deVeyrines, uma

mercenária que ganhava a vida perseguindo os homens-rato de Pont-a-Museau em sua terra natal. Sua reputação era impecável, mesmo que seus modos fossem um pouco impróprios, e eu aparentemente tinha poucas opções de qualquer forma. Ela questionou minha sanidade em desejar um encontro em primeira mão com os licantropos, mas ela parecia aceitar tanto meu ouro quanto minha convicção.

DeVeyrines me levou em um passeio a pé pelos esgotos de Pont-a-Museau que exigia uma medida igual de vadear, escalar e deslizar. Eu certamente espero que meu patrono aprecie minha dedicação neste assunto. Minha busca me levou a alguns dos poços de miséria mais horríveis que já encontrei, acompanhados de odores que eu poderia ter perecido sem experimentar em primeira mão. Os esgotos estão positivamente infestados de ratos, algumas câmaras empilhadas a vários metros de profundidade com massas contorcidas das criaturas, e só por algum milagre consegui escapar dos esgotos sem uma febre debilitante.



Embora ela não soubesse a localização de nenhum *wamens* (ninho) verdadeiro de homens-rato – colônias onde as criaturas se alimentam, se reproduzem e fazem covis – deVeyrines insistiu que sua habilidade como rastreadora nos levaria inevitavelmente aos licantropos. Enquanto negociávamos as intermináveis voltas e reviravoltas dos túneis de esgoto, deVeyrines explicou o que sabia sobre os homens-rato richemulenses e seus costumes. Os detalhes que relaciono abaixo devem, portanto, ser temperados com o conhecimento de que são informações de segunda mão de uma fonte de confiabilidade indeterminada.

Embora muitos richemulenses pintem os homens-rato como feras imundas e famintas sem qualquer vislumbre de civilização, as criaturas na verdade possuem uma cultura complexa que até mesmo deVeyrines apenas começa a entender. Longe de ser uma horda inexpressiva, os homens-rato são evidentemente divisíveis em *castas*, agrupamentos que definem seu papel na toca. DeVeyrines encontrou o que ela acredita ser três castas distintas.

A casta *batedora* compreende aquelas criaturas escolhidas para explorar áreas desconhecidas dos esgotos e realizar missões insondáveis entre os humanos que habitam acima. Embora eles se movam em bandos soltos, os batedores são frequentemente encontrados sozinhos. Aquelas pessoas que tropeçam em um homem-rato solitário nas ruas da cidade ou nos níveis superiores dos esgotos geralmente encontram um batedor. Enquanto os batedores geralmente fogem ao primeiro sinal de humanos, eles geralmente retornam com outros batedores ou guerreiros a reboque.

A casta *guerreira* inclui os soldados homens-rato de elite que protegem as tocas e realizam ataques violentos. Guerreiros disciplinados treinados em armas humanas e táticas subterrâneas, eles são os homens-ratos mais perigosos que se pode encontrar, e seus parentes evidentemente os têm em alta estima. DeVeyrines, em várias ocasiões, testemunhou outros homens-rato curvando-se humildemente diante de seus guerreiros.

Finalmente, deVeyrines encontrou um homem-rato ocasional que só pode ser descrito como pertencente a uma casta *sacerdotal*. Essas criaturas estão vestidas com trajes obscenos e exercem magia divina. Eles também parecem ocupar um lugar especial entre outros homens-rato, pois batedores e guerreiros seguem seus comandos sem questionar. Sobre qual divindade sombria tais criaturas podem adorar, deVeyrines não encontrou nenhuma evidência e parecia detestar especular sobre o assunto.

Os ninhos de homens-rato são notavelmente cooperativos e unificados dentro de suas próprias fileiras.

A organização e eficiência que deVeyrines testemunhou entre as criaturas é nada menos que surpreendente. Eles agem como se fossem órgãos diferentes da mesma criatura, executando táticas complexas de matilha e usando pouca comunicação verbal na batalha. As relações entre ninhos, no entanto, são outra questão. Ninhos competem ferozmente por território e outros recursos que são significativos apenas para suas mentes bestiais. DeVeyrines testemunhou matilhas inteiras perderem o interesse em persegui-la ao aparecer uma matilha de um labirinto rival. Devo observar que, em geral, os homens-rato são, antes de tudo, sobreviventes em batalha. Eles sempre fogem se superados ou em menor número, usam qualquer truque sujo que possam reunir e raramente arriscam suas próprias vidas por conceitos humanos mesquinhos, como vingança ou honra.

A prática de abduzir humanos do mundo acima está entre os comportamentos mais desconcertantes dos homens-rato. DeVeyrines resgatou vários indivíduos das garras das criaturas, embora raramente suas experiências tenham esclarecido o propósito das abduções. Vários desses indivíduos foram deliberadamente infectados com licantropia, necessitando de tratamento ou destruição, enquanto outros emergiram da experiência sem sequer um arranhão. DeVeyrines teoriza que a maioria dos humanos mais jovens que são abduzidos estão infectados com licantropia para aumentar a população de homens-rato, enquanto indivíduos mais velhos podem ser utilizados em quaisquer rituais ou sacrifícios malignos que as criaturas realizem. Ela também observa, aliás, que muitos richemulenses esquecem toalmente de proteger o ponto de entrada mais vulnerável em suas casas à noite: o banheiro.

Depois de um tempo, deVeyrines pegou a trilha de um homem-rato solitário, provavelmente um batedor, e perseguiu a criatura até um túnel cego onde estava agachada em forma híbrida, reunindo fungos em um saco de estopa. Quando expressei meu desejo de examinar a criatura de perto, deVeyrines relutou, mas acabou consentindo. A criatura foi pega de surpresa, mas facilmente evitou o saco de emaranhado que joguei em sua direção. Felizmente, um virote de prata da besta de deVeyrines diminuiu a velocidade da criatura e um truque arcano de mim mesma a deteve. Contivemos cuidadosamente a fera, e eu a derrubei com um estalo rápido do punho do meu florete.

O detalhe que notei pela primeira vez foi que a criatura estava vestida com uma capa preta com capuz, esfarrapada nas bordas e remendada repetidamente. DeVeyrines observou que muitos homens-rato, particularmente batedores, usam esses mantos em forma híbrida,



Os Ratos nas Paredes

Cada cidade em Richemulot é o lar de várias tocas, colônias de homens-ratos relacionados que variam de várias dezenas a quase mil licantropos. O território de uma determinada toca pode se estender profundamente nos túneis circundantes, mas a toca propriamente dita inclui um ninho e os poços de lixo adjacentes. O ninho é tipicamente uma câmara cavernosa onde toda a ninhada pode se reunir para se alimentar, procriar ou manter a corte. Os poços de lixo são reservatórios subterrâneos de sujeira, lugares sagrados usados em cerimônias de homens-rato. Ninhos são sempre patrulhados e fortificados com armadilhas letais e tortuosas.

Ninhos competem violentamente uns com os outros por território, o que representa não apenas o privilégio de caçar e coletar na área abaixo do solo, mas também direitos sobre a presa humana acima. Mortigny e Saint Ronges possuem várias tocas poderosas travadas em uma luta pelo poder, bem como um punhado de tocas menores. Pont-a-Museau é a exceção: o labirinto de Jacqueline Renier domina a cidade, e nenhum desafiante sério à sua supremacia surgiu.

A sociedade de homens-ratos é dividida em castas. Após a primeira transformação de um homem-rato, a adivinhação mundana determina sua casta. Os métodos comuns incluem a leitura de padrões de mofo, os movimentos de ratos ou pedaços de lixo retirados dos poços de lixo. Homens-ratos não podem mudar de casta, embora reis e rainhas da praga possam, teoricamente, ascender de qualquer casta.

Perseguidores de Túnel são os batedores e sobreviventes entre os licantropos. Eles são habilidosos em exploração e reconhecimento subterrâneos, valorizando a discrição e a astúcia acima de tudo. Mais do que qualquer outro homem-rato, eles entendem os caminhos dos esgotos. Eles também são adeptos de se movimentar no nível da rua, onde espionam e cometem roubos, embora geralmente não se sintam confortáveis com humanos. Perseguidores de Túnel ficam mais à vontade com ratos normais do que com seus parentes homens-rato e podem até preferir a companhia de besouros, centopéias e outros insetos. Perseguidores de Túnel com classes de personagens geralmente são rangers/ladinos e às vezes assassinos ou dançarinos das sombras.

Os *Punhais* são os soldados, sádicos que se deliciam com a matança e que se contorcem perpetuamente com a antecipação do conflito. Eles treinam diligentemente para dominar técnicas de combate a curta distância e táticas de bando, e empunham lixo humano descartado que é retrabalhado em armas horríveis e letais. Misantrópicos e um pouco psicóticos, Punhais desprezam os humanos e não gostaria de nada mais do que se levantar e massacrar todos eles. Na batalha, eles geralmente exibem uma raiva incontrolável, temperada apenas por seus instintos de sobrevivência de homem-rato. Outros homens-rato os respeitam

amarrados ou soltos no inimigo. Punhais geralmente são bárbaros ou guerreiros, às vezes com um nível ou dois de ladino.

Os *Criadores de Sujeira* são os homens santos, homens-ratos enlouquecidos obcecados por doenças e podridão. Temidos, mas também admirados por seus parentes, os Criadores de Sujeira se deliciam com o sofrimento e a entropia, reverenciando tudo o que a humanidade insulta. Sua magia — divina e arcana — explora o poder da decadência, insetos e doenças. Eles preferem insetos e mofo a ratos e realizam experimentos estranhos nos poços de lixo das tocas. Apesar de seu temperamento desequilibrado, os Criadores de Sujeira são muito estimados por sua sabedoria; muitas vezes, seus julgamentos orientam o destino de todo o Ninho. Suas práticas mais impróprias, no entanto, perturbam até mesmo seus companheiros homens-rato. Criadores de sujeira geralmente são clérigos/magos. Seus domínios são Animal, Destruição, Terra, Mal e Água.

Os *Troca Peles* são os infiltrados, os únicos homens-rato que mais frequentemente se aventuram acima entre os humanos. Eles são os nobres da sociedade dos homens-rato, odiados e temidos pelas outras castas, mas obedecidos sem questionar. Só eles dominaram as nuances da sociedade humana e, comparados com seus parentes, são régios e compostos em seu porte. Trapaceiros implacáveis, os Troca Peles estão constantemente alertas para oportunidades e recursos que podem fazer com que suas tocas fiquem se desenvolvam. Poucos richemulenses estão cientes de quão profundamente os Troca Peles se entrincheiraram nos salões humanos do poder. Em geral, entre dez e cinquenta por cento dos nobres em uma cidade richemulense é um Troca Peles, e a política aristocrática geralmente tem mais a ver com eventos abaixo do que acima. As grandes famílias de homens-rato estão presas em lutas secretas e abertas pelo poder tanto no mercado quanto no governo, tanto entre si quanto com os poucos humanos que tentam competir. A classe de personagem que um Troca Peles possui depende da personalidade humana particular que ele assumiu, embora a maioria seja aristocrata, especialista ou combatente.

Os *Reis e Rainhas da Praga* são os mestres de cavernas inteiras. Em tocas menores, eles podem ser simplesmente homens-rato fortes que intimidaram seu caminho para o domínio. Nos maiores ninhos, homens-ratos reverenciam seus Reis e Rainhas da Peste como deuses que comandam sacrifício e devoção atípicos em seus súditos. Reis e rainhas da praga fracos são rapidamente substituídos por assassinato, enquanto governantes bem-sucedidos geralmente servem por toda a vida em tronos de ossos humanos e refugos. A maioria dos Reis e Rainhas da Praga são Troca Peles, embora qualquer homem-rato com força e vontade de dominar seus parentes possa chegar a essa posição.



evidentemente usando-os como um disfarce rudimentar no caso de se depararem com humanos. Camuflado e encapuzado, à distância e com pouca iluminação, um homem-rato em forma híbrida pode ser confundido com um humano. Os bolsos costurados na roupa estavam cheios de todo tipo de bugigangas, incluindo pequenas ferramentas, gravetos, frascos de líquidos misteriosos, animais e insetos mortos e pedras coloridas.

A criatura estava notavelmente limpa devido ao ambiente, sua pele livre de detritos, lama ou piolhos. DeVeyrines explicou que isso era típico; ela testemunhou repetidamente homens-ratos se arrumando vigorosamente. A exceção é a casta sacerdotal, seus membros vestindo sujeira endurecida como se fosse pigmento ritual. Além de seu manto, essa criatura usava apenas uma espada curta embainhada e alguns pequenos ornamentos feitos de ossos de roedores, tendões e arame.

Sendo este meu primeiro exame de um homem-rato com tanta proximidade, fiquei impressionada com o quão verdadeiramente a forma da criatura era semelhante a um rato. Enquanto as formas híbridas de outros licantropos normalmente têm algumas características humanas, essa criatura tinha apenas um leve sussurro de humanidade. Assemelhava-se a um enorme rato preto abençoado com uma estrutura levemente humanoide e dedos articulados. Seus olhos eram frios e negros, e mesmo no sono eles pareciam me considerar inimiga. Isso, supus, não era um parasita, não uma aberração da raça humana, mas uma raça à parte, uma nova tribo terrível cuja hora ainda estava por vir. Incluí alguns esboços da besta nas notas anexas.

Embora eu tenha pensado em torturar a criatura para obter informações adicionais, DeVeyrines estava ficando nervosa. Eu permiti que ela matasse a fera cativa rapidamente para reprimir seus protestos. Ela insistiu para que voltássemos apressadamente à superfície, antes que o homem-rato morto fosse encontrado e seus parentes comessem a descer na área. Nosso retorno foi uma longa e miserável jornada, mas sem intercorrências, e DeVeyrines relatou várias histórias de suas caçadas mais angustiantes.

○ Reino



Uma vasta e poderosa aristocracia hereditária governa Rlichemulot, e uma única nobre domina impiedosamente essa aristocracia: Jacqueline Renier. Embora ela não tenha qualquer mandato legal ou religioso para governar, Jacqueline é *de facto* rainha de Rlichemulot há mais de três décadas. Ela conseguiu esse feito através de um equilíbrio testado de traição, reciprocidade, intimi-

dação, tentação e violência a sangue frio. As Notas em Anexo contêm uma biografia mais extensa de Jacqueline.

Os nobres que interroguei sobre o assunto não puderam fornecer uma explicação satisfatória para o lugar único de poder de Jacqueline. De fato, muitos empalideceram quando abordei o assunto, indicando que sua lealdade *la Grande Dame* (o nome eufemístico de Jacqueline) era inabalável. Suspeito que Jacqueline retém muito de seu poder na forma de chantagem, mantendo seu conhecimento de terríveis segredos e escândalos acima da cabeça de seus colegas aristocratas. No entanto, ela também pode ter um poder mais sutil e sobrenatural. Se Jacqueline, referida como “Ela mesma” por sua própria família, não é a lorde do pavor desta terra, então um candidato alternativo adequado não consegue atrair minha atenção.

Embora Jacqueline seja sob todos os aspectos uma tirana arrogante, em um aspecto ela difere muito de suas contrapartes em outros reinos que visitei. Jacqueline Renier é amplamente reverenciada pelas pessoas comuns sob seu domínio. Os richemulenses olham para Jacqueline com orgulho, considerando-a patriota, figura materna e governante astuta. Além de sua beleza e carisma pessoal, o fator mais responsável pela popularidade de Jacqueline entre as massas é, sem dúvida, a tendência nacionalista que seu governo assumiu nos últimos cinco anos. Ela fala dos richemulenses como um povo unificado com uma cultura e herança comuns e da necessidade de Rlichemulot, como um todo, defender-se contra os agressores. Ela incentiva a imigração, promove o comércio entre e além das cidades de Rlichemulot e geralmente defende a noção de Rlichemulot como um reino soberano.

Para os plebeus, que por décadas foram impotentes sob o calcanhar inconsciente da intriga nobre local, o conceito de uma Rlichemulot unificada e poderosa é atraente. O orgulho cultural é um fenômeno novo aqui. Ainda assim, há dúvidas persistentes entre a nobreza, que sabe muito bem que Jacqueline Renier nunca parte em qualquer empreendimento sem segundas intenções.

Governo

Rlichemulot é uma verdadeira aristocracia, onde impera os caprichos da nobreza. No entanto, a observação casual revela que as massas richemulenses não sofrem de forma horrível sob este sistema. Embora as pessoas comuns sejam totalmente excluídas dos salões do poder, os eventos que ocorrem por trás das portas douradas raramente lhes causam sofrimento. Os plebeus passam a vida seguindo os detalhes do mundo aristocrático através do véu da fofoca pública, mas raramente esse mundo toca suas vidas.





Esta situação pode ser atribuída em parte à estranha natureza do poder dentro da aristocracia richemulense. Os títulos de nobreza geralmente são hereditários, mas a força de qualquer família em particular é definida não por sua riqueza ou posses, mas pelos segredos que ela conhece. A família mais poderosa de Richemulot, os Reniers, conseguiu manter sua posição tanto segurando seus próprios segredos firmemente contra o peito quanto descobrindo os esqueletos de outros aristocratas. Se examinarmos cuidadosamente qualquer linhagem nobre proeminente, descobriremos um equilíbrio semelhante de ofuscação e chantagem.

Devido a este sistema incomum, o poder pode ser uma coisa extremamente fugaz em Richemulot. Um nobre que é o rebelde do reino pode ser reduzido a um pretendente impotente em questão de meses, semanas ou mesmo dias por um boato bem colocado, uma fofoca ou segredo cuidadosamente explorado. Por outro lado, apesar da natureza tradicionalmente hereditária da nobreza, um plebeu que se depara com uma valiosa pepita de conhecimento pode encontrar-se subitamente intitulado a mando de novos nobres “benfeitores”.

As intrigas da aristocracia richemulense prosseguem a um ritmo vertiginoso; aqueles que não conseguem acompanhar são alegremente mastigados e cuspidos por diletantes mais cruéis. Durante as galas mais ilustres, como *la Mascarade Argenté* lançada anualmente pelos Reniers, a sorte de famílias inteiras pode mudar em questão de horas. As línguas abanadoras de *les harpies*, um apelido maldoso aplicado a nobres richemulenses particularmente cruéis, impulsionam a maior parte dessa guerra social. Os nobres aprendem a saborear os prazeres de suas posições enquanto ainda as mantêm; apenas os ingênuos assumem que seu estilo de vida não mudará em seis meses.

O grau de envolvimento dos nobres nos assuntos do dia-a-dia do reino varia de casa para casa. A maioria dos nobres adere às suas responsabilidades de forma marginalmente diligente, pois parecer muito interessado ou muito alheio ao bem-estar dos plebeus é socialmente letal. Em vez de sujar as mãos ao abordar o assunto pessoalmente, a solução típica do nobre para qualquer problema é jogar dinheiro nele até que ele desapareça. Assim, uma legião de burocratas é retida para fiscalizar assuntos banais, como infraestrutura pública e disputas civis. A corrupção é generalizada, mas os habitantes locais passaram a aceitá-la com notável desenvoltura. Os richemulenses entendem implicitamente que dinheiro e favores devem mudar de mãos se alguém deseja ter suas queixas ouvidas ou necessidades atendidas.

Aplicação da Lei

Um vigia richemulense pode ser usado para representar qualquer figura da lei de base a serviço de uma família nobre.

Vigia Richemulense: Humano Com1; ND 1/2; Humanoide Médio (humano); DV 1d8+1; PV 5; Inic +2 (Des); Desl 6m; CA 17 (toque 12, surpresa 15); Ataq corpo a corpo +3 (1d6+2, florete) ou corpo a corpo +3 (2d4+3, ranseur) ou à distância +3 (1d12, mosquete); Face/Alcance 1,5m por 1,5m/1,5m (3m com ranseur); Tend. LM; TR Fort +3, Ref +2, Vont +1; For 15, Des 14, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +2, Intimidar +2, Observar +3, Ouvir +3, Senso de Direção +1, Sentir Motivação +1; Prontidão, Usar Armas Exóticas (Armas de Fogo).

Pertences: Florete, ranseur, adaga de prata, mosquete, 20 balas, peitoral de aço, lanterna furta fogo, mastim.

A lei criminal é frouxa tanto na letra quanto na prática em Richemulot. Embora muitos nobres usem a lei como uma ferramenta para enganar seus rivais, sua potência não supera a da opinião pública, e as duas geralmente são melhor aplicadas em conjunto. Um criminoso pode descobrir que ele só é pego e punido quando atende às necessidades momentâneas de um nobre aleatório que ele nunca prejudicou pessoalmente. Que a paz seja mantida em Richemulot não por uma milícia pública, mas pelos soldados particulares das casas nobres não é coincidência. Quase todos os aristocratas mantêm pelo menos um quadro de executores pessoais, e algumas famílias têm o que só poderia ser descrito como pequenos exércitos privados.

A guarda da cidade é uma das poucas concessões ao bem-estar público feitas pela nobreza. Cada uma das famílias com propriedades urbanas contribui com guerreiros experientes para servir como vigias da cidade. As empresas de relógios – como a Casques Safran, Soleils Craimoisi, Lions de la Rue e la Serrure et Clé – são organizações tradicionais com um forte senso de honra, dever e pompa. A fidelidade final de cada empresa a uma casa nobre em particular garante que sempre haja alguma tensão entre as empresas. A ameaça constante de ataques de homens-rato mantém as relações de vigilância frias, mas geralmente cooperativas. No entanto, quando





ameaçados nas ruas à noite, os cidadãos astutos sempre têm em mente a fidelidade da empresa que procuram por ajuda.

Economia

Como observei, Richemulot depende de produtos artesanais para sustentar sua prosperidade. O reino, no entanto, continua a expandir sua produção agrícola de forma constante em um esforço para se libertar da dependência de seus vizinhos. Particularmente nos Campos Silenciosos, os richemulenses estão limpando as florestas para abrir caminho para os vastos campos de grãos que o reino precisa para sustentar sua crescente população. Trigo, cevada, aveia e milho são todas as culturas de base da região, complementadas por batatas, milho e trigo sarraceno. Pomares de maçãs, cerejas e castanhas são uma visão comum, bem como vinhedos locais de renome e parcelas de uma erva-de-chumbada nativa e fedorenta conhecida como *herbediável*. O solo mais rochoso da Casa dos Sábios serve melhor como pasto do que como terra de cultivo. O leite do gado leiteiro de richemulense produz alguns dos queijos e manteigas mais saborosos que podem ser encontrados em qualquer lugar, enquanto os moradores criam raças de ovelhas mordentiana por sua carne, leite e especialmente sua lã. Os apiários da região produzem um rico mel, e as florestas escondem uma infinidade de cogumelos silvestres e trufas avidamente procurados pelos nativos.

A verdadeira alma de Richemulot, no entanto, mora em suas oficinas, densas com o calor, a poeira e o clamor dos homens produtivos no trabalho. Embora Richemulot tenha madeira e suprimentos modestos de ferro, estanho e ocre, muitas matérias-primas devem ser importadas de outras terras. As guildas controlam rigidamente as tradições artesanais, protegendo a reputação de excelência richemulense tanto quanto regulando a produção e os preços. As pessoas em todo o Núcleo consideram os ofícios richemulenses entre os melhores, possuindo beleza estética e durabilidade incomparáveis aos de outros reinos. Muitas oficinas guardam zelosamente suas técnicas secretas, e as rivalidades entre mestres artesãos individuais podem se acirrar. Produtos locais proeminentes incluem têxteis, móveis, artigos de couro, cerâmica, vidro, navios, carruagens e carroças, armas, armaduras e todos os tipos de itens decorativos e utilitários de ferro e estanho.

Quase todas as casas nobres de qualquer posição cunham um número modesto de moedas richemulenses. Cada uma está estampada com o brasão da família de um lado, enquanto o outro lado traz a figura de um

ancestral proeminente ou de *Prospérité*, uma donzela richemulense que é a personificação da riqueza. Uma vez que o prestígio das casas vai e vem continuamente em Richemulot, examinar um punhado de moedas locais é como olhar para as últimas décadas da política aristocrática. As massas dão a todas as moedas richemulense os mesmos apelidos, independentemente de suas origens: o *boato* é a peça de cobre, o *segredo* é a peça de prata e o *escândalo* é a peça de ouro. Alguns comerciantes richemulenses são receptivos à pechincha, mas não se deve presumir que todos sejam tão flexíveis.

Diplomacia

As relações de Richemulot com outros reinos ocorrem principalmente através dos gestos diplomáticos de Jacqueline Renier. Seus movimentos cuidadosamente orquestrados atingem um equilíbrio entre deferência diplomática e escárnio implacável. Outros nobres normalmente não imitam os esforços abertos da Grande Dama em promover a posição de Richemulot no exterior. Ocasionalmente, no entanto, um dos rivais de Jacqueline pode tentar subverter sua autoridade aos olhos de governantes estrangeiros. Tomemos, por exemplo, a jogada imprudente que Girard Cavaillon fez em 743, quando tentou intermediar um acordo secreto com o exército da Falkóvnia. Ao saber do golpe iminente, Jacqueline respondeu com uma proposta não identificada ao próprio Vlad Drakov, então ofereceu a amante favorita de Cavaillon para o entretenimento noturno de Drakov como uma reflexão tardia.

Borca: Borca ocupa um lugar estranho nas mentes dos richemulenses, que o vêem como um gêmeo digno e uma lição prática. Por um lado, Borca é um reino forte e culto, embora um pouco colorido demais pelo caráter áspero de sua vizinha Baróvia. Ao mesmo tempo, pobreza e opressão, como os richemulense nunca experimentaram, estão espremendo a vida dos borquenses. Grande parte dessa miséria é colocada aos pés da Viúva Negra, Ivana Boritsi, e seu primo louco Ivan Dilisnya. Rivais de Jacqueline Renier gostam de apontar publicamente que, se um nobre alcançasse o poder absoluto em Richemulot, o resultado poderia parecer algo como Borca. Este pode ser o único fator que tempera a ascensão de Jacqueline à proeminência aos olhos das massas richemulenses.

Dementlieu: Os richemulenses consideram Dementlieu uma fonte de cultura e inovação. Dementlieu simboliza o farol civilizado que Richemulot se esforça para ser. As richemulenses se apegam às tendências demonlienses, muitas vezes um pouco tarde demais para estar na moda aos olhos demonlienses. Daí o ditado:





“Pont-a-Museau neste outono, Port-a-Lucine na primavera passada”. Em última análise, no entanto, os richemulenses se irritam com a arrogância demonliense, que é vista como imerecida e imprudente. Um nobre anônimo me sugeriu que Dementlieu seria um ímã cultural muito potente se fosse uma possessão richemulense.

Falkóvnia: Naturalmente, o Tratado das Quatro Torres colore o relacionamento de Richemulot com Falkóvnia. Algumas línguas abanando sugeriram que Jacqueline tem menos medo de Vlad Drakov do que sua participação neste pacto poderia sugerir. De acordo com esse pensamento, Jacqueline está mais interessada em forjar futuras alianças e aumentar o prestígio da Richemulot. Talvez a Grande Dama saiba algo que seus colegas governantes não sabem. Independentemente disso, ela parece surpreendentemente confortável em se aproximar de Drakov e seus asseclas para fins diplomáticos, apesar de sua inimizade aberta. As massas richemulenses, por sua vez, vivem em constante medo da agressão falkovniiana.

Mordent: Os richemulenses descartam Mordent como uma terra costeira sonolenta com pouco a oferecer ao mundo maior, exceto contos exagerados de mortos inquietos. No entanto, os comerciantes lucraram com o comércio com o pequeno e tranquilo reino. Alguns richemulenses estão um pouco ressentidos com a participação de Mordent no Tratado das Quatro Torres. Como um reino com uma população esparsa e sem forças armadas significativas, Mordent é visto como o reino com mais a ganhar com a proteção de seus aliados.

Verbrek: Como a maioria dos reinos que fazem fronteira com a selva de Verbrek, Richemulot está menos preocupado em estabelecer laços com a população humana do que em se defender contra lobisomens furiosos. Uma vez que os richemulenses que mais têm a temer são os agricultores e pastores dispersos do campo, a proteção nem sempre vem da nobreza.

Locais de Interesse



Qomecei minha jornada por Richemulot no oeste, caminhando arduamente desde os pântanos de Mordent até o campo pastoral dos Campos Silenciosos. Depois de satisfazer minha curiosidade sobre essa região solitária, segui para nordeste em direção a Pont-a-Museau, onde consegui uma passagem pelo rio Musarde a bordo do *le Mulet de Villet*, uma famosa balsa local que circula entre as cidades richemulenses. Meu objetivo era seguir o curso do Musarde para o sul, parando em cada uma das cidades do reino ao longo do caminho.

Pont-a-Museau

Costuma-se dizer que Pont-a-Museau não foi construída ao longo das margens do Musarde, mas foi construído sem se importar com ele. Aninhada em uma pequena curva do rio, ao norte de onde o Musarde engole o Rio dos Sacrificios, Pont-a-Museau se estende por ambas as margens. Barragens imponentes, de até quinze metros de altura, ficam nas duas margens do rio, protegendo a cidade de inundações. Pontes de pedra maciças conectam ambas as margens a uma agregação de ilhas artificiais, cada uma também apoiada em um dique independente. O design astuto é evidente em todos os aspectos deste intrincado casamento de água e cidade. Embora as docas estejam no nível da água, uma rede de rampas, escadas em ziguezague e plataformas acionadas por polias permite que cargas e passageiros cheguem facilmente ao nível da rua. Pontes levadiças nas principais calçadas permitem que os navios do Musarde naveguem livremente pela cidade.

Pont-a-Museau é indiscutivelmente o porto fluvial mais vital para todo o núcleo ocidental. A cidade é um ponto de encontro para compradores e vendedores ricos de Kartakass a Darkon, todos em busca de oportunidades e os melhores preços no atacado. Além dos negócios de comércio – e do comércio concomitante, como armazenamento, usura, contrabando e proteção – Pont-a-Museau também possui bons ferreiros, funileiros, armadores, boticários e oficinas onde são feitos queijos, doces e confeitados distintos. As ruas de Pont-a-Museau são estreitas e labirínticas, especialmente nos bairros do sul da cidade, que parecem ser muito mais antigos que o resto. O *Le Grande Théâtre de Musarde* tem vista para a *Place d'Etoiles* (a Praça das Estrelas), um mercado lotado onde os Vistani podem ser encontrados frequentemente. *L'Académie de Richemulot* oferece diplomas universitários para a elite richemulense, que recebe um treinamento clássico em filosofia, literatura, linguística e ciências naturais. A Sentire Carelia Douzains, supervisiona as atividades da Igreja de Ezra em Richemulot *la Cathédrale de Destine Peste* (a Catedral da Praga Ordenada), construída a partir dos restos de uma antiga casa de banhos.

No centro literal da cidade, agachado em uma grande ilha no meio do Musarde, está o Chateau Delanuit, a mansão ancestral dos Reniers e a casa da própria Grande Dame. Pont-a-Museau é fortemente colorido pela proximidade de Jacqueline. A cidade pertence a ela em espírito, se não por lei, e os outros nobres que moram aqui são lamentavelmente fracos ou implacavelmente astutos. Jacqueline recentemente dedicou seus subordinados a uma série de projetos ambiciosos em Pont-a-Museau, incluindo a construção de uma enorme muralha da cidade,





completa com eclusas para controlar o tráfego fluvial, e a restauração de vários blocos decrepitos de cortiços para acomodar o influxo de refugiados em Richemulot.

Onde ficar em Pont-a-Museau

Os visitantes de Pont-a-Museau têm uma variedade de hospedagens para escolher, mas o destaque é, sem dúvida, o Rato Preto Gordo (quartos de qualidade boa a comum, comida de boa qualidade). A limpeza da pousada, a atenção da equipe e sua boa culinária local atraem ricos comerciantes estrangeiros, embora até tarifas de quarto modestas estejam disponíveis. Hóspedes experientes terão tempo para provar o fígado de ganso, uma especialidade da casa que talvez seja a melhor do Núcleo. As vagas são difíceis de encontrar, então os viajantes podem precisar procurar alternativas razoáveis, como o Fumo de Sebo (quartos de qualidade comum, comida de qualidade comum) e o Dérivant de Pétales da Ilha Traïtrise (quartos de boa qualidade, comida de boa qualidade) que atende para forasteiros com seus guias particulares da cidade e meninos lanterna.

Saint Ronges

Saint Ronges não tem a atmosfera urbana de Pont-a-Museau, mas compensa isso na indecência do submundo. Por mais que os nobres locais detestem admitir, o elemento criminoso em Saint Ronges está a um passo do descontrole. Não há guildas organizadas do submundo aqui. Em vez disso, legiões de gangues de rua realizam furtos de carteiras, roubos, arrombamentos e jogos de azar. As empresas de relógios se esticaram até a exaustão tentando acompanhar a cultura explosiva das ruas. Rumores perenes de um elaborado anel de escravidão

assustam os cidadãos honestos e a ralé das ruas. Talvez, como um nobre observador me sugeriu, Saint Ronges está perto o suficiente de Pont-a-Museau para se alimentar de seu lixo social, mas não tem o efeito moderador da presença de Jacqueline Renier.

Ao contrário de outras cidades richemulenses, Saint Ronges é murada. As muralhas de pedra parda e seis portões fortificados parecem ainda mais antigas do que a própria cidade. St. Ronges estende-se de forma um tanto ao acaso ao longo da margem ocidental do Musarde, derramando-se para fora das muralhas e para a paisagem idílica circundante. Bens artesanais geram a maior parte da riqueza da cidade, embora um comércio robusto de pesca fluvial prospere nas docas, e várias balsas que atendem a extensão do Musarde estão baseadas aqui. Artigos de couro fino, ferramentas de qualidade para agricultores e trabalhadores, bem como sabonetes perfumados são produtos locais exclusivos. Os artesãos mais famosos de Saint Ronges, no entanto, são seus ferreiros, que produzem lâminas de excepcional fio e equilíbrio de aço Rongaise. A maior parte dos ferreiros de Saint Ronges são devotos religiosos, e os anacoretas tecem suas orações durante os últimos dias da criação de uma espada Rongaise. A lenda diz que quem atingir outro homem com tal lâmina sem piedade em seu coração sofrerá a ira de Ezra.

A identidade do homônimo Saint Ronges é um mistério, presumivelmente perdido junto com a história falsa do reino. Certamente, nem a Igreja de Ezra nem qualquer fé conhecida no Núcleo reconhece tal santo. Paredes por toda a cidade exibem pinturas desbotadas de uma figura estranha e aureolada com a cabeça de um cão de caça, segurando relíquias curiosas. Outros pontos turísticos notáveis incluem os antigos arcos monumentais que pontilham a cidade e *Les Jardins Vieux* (os Jardins An-

Pont-a-Museau (cidade grande): Convencional/Monstruoso; Tend. CM; limite de 40.000 PO; Ativos 33.100.000 PO; População 16.550; Isolada (humano 91%, halflings 7%, meio-Vistani 1%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Jacqueline Renier, mulher-rato natural humana Ari6/Lad5; Jules Audrix, humano Ari2/Gue6 (comandante da companhia de relógios Casques Safran).

Personagens Importantes: Carelia Douzains, Humana Clr10 (Sentire de Richemulot); Narcis deVeyrines, humana Rgr8/Lad4 (caçadora de humanos); Tecin "o Seixo", halfling macho homem-rato natural Esp3/Lad3 (homem de confiança e contrabandista)



tigos), muitos dos quais jazem marrons, murchos e sufocados por cardos. Esforços recentes de cientistas naturais do vizinho *l'Herbier*, recentemente restaurado, estão lentamente devolvendo aos jardins sua antiga glória. Saint Ronges também abriga as espetaculares catacumbas ancestrais da família Renier, onde os mortos da família de Pont-a-Museau são enviados, preservados e enterrados.

Sociedade Secreta:

O Culto de Simon Hudaire

As catacumbas dos Renier escondem mais do que os restos mortais de nobres falecidos. Eles também são o santuário de uma conspiração perversa contra Jacqueline Renier e seus parentes homens-rato. Em 735 CB, Pierre e Gerard Renier, sobrinhos humanos de Jacqueline, passaram a desprezar a forma como os membros humanos de sua família – particularmente os homens – eram usados para reprodução e depois destruídos por suas esposas, mães e irmãs homens-rato. Eles correram para Saint Ronges para desenterrar os restos mortais do pai de Jacqueline, Simon Audaire, a quem os irmãos consideravam o mártir arquetípico da ambição dos homens-rato. Fazendo um pacto com um deus blasfemo chamado Rato Murchado, os irmãos criaram seu tio como um dos mortos ancestrais, com o objetivo de derrubar os homens-rato Renier do poder.

Nos anos seguintes, Pierre (*humano Rgr4/Lad4, NM*) e Gerard (*humano Ari2/Clr5, LM*) reuniram em torno deles um círculo de homens descontentes da família Renier. Eles reverenciam Simon (*humano morto ancestral de grau 3 Ari7/Gue5, LM*) como seu anjo vingador, colocando-o cuidadosamente sobre poderosos inimigos homens-rato. Só Pierre e Gerard conhecem o ritual necessário para restauração e repouso seu antigo tio. O mal-humorado Pierre descobriu um par de artefatos poderosos nas catacumbas, forjados com o propósito explícito de matar homens-rato. *Dente de Cachorro* é um *sabre +2 anti-criatura (licantropos)* que pode conjurar a *luz do dia* a comando, enquanto *Garra de Gato* é uma *adaga +2 defensora anti-criatura (animal)* que emite *escuridão* a comando. Quando reunidas, as duas lâminas podem usar *controlar os ventos* e *localizar criatura* para encontrar qualquer homem-rato. O extrovertido Gerard, por sua vez, tornou-se um fanático adorador do Rato Murchado, que fala com ele em sonhos febris. Os domínios de clérigo de Gerard são Morte e Proteção.

Hço Rongaise e Inumano da Lâmina

Se uma espada mágica de aço Rongaise for criada com o talento Criar Armas e Armaduras Mágicas por um clérigo de Ezra, a espada carregará automaticamente uma terrível maldição. Se o portador de tal lâmina matar uma criatura inteligente sem provocação, o personagem fica fascinado com a espada (como o efeito de uma falha de Horror; veja o **Cenário de Campanha Ravenloft**) e se recusará a abandoná-la. A fascinação não termina a menos que o personagem receba uma magia de *penitência* de um clérigo de Ezra, que normalmente exigirá uma missão para provar o arrependimento do personagem.

Se o personagem não receber penitência e morrer antes que sua Sabedoria ou Carisma caia abaixo de 3, ele se ergue em 1d4 dias como um *Inumano da Lâmina*, uma temível criatura morta-viva que existe apenas para a batalha. Inumanos da Lâmina têm as mesmas características que inumanos normais (veja o *Livro dos Monstros*), com as seguintes exceções. Um inumano da lâmina tem o mesmo número de Dados de Vida que o personagem vivo. O inumano da lâmina é proficiente com a espada mágica à qual está ligado e é destruído se sua espada for destruída. Se ainda não os tiver, a criatura ganha os seguintes talentos, independentemente de atender aos requisitos normais: Reflexos de Combate, Especialização, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada aplicável), Desarme Aprimorado, Ataque Poderoso, Saque Rápido, Especialização em Arma (espada aplicável). Inumanos da Lâmina também possuem as seguintes habilidades especiais:

Desafio (SM): Três vezes por dia, como uma ação padrão, o inumano da lâmina pode emitir um *comando* para uma única criatura viva, desafiando o inimigo a enfrentá-la em um único combate. Esta habilidade funciona como a magia conjurada por um feiticeiro de 9º nível, exceto que a duração é igual ao DV do inumano da lâmina. A CD de resistência é 10 + 1/2 do DV do inumano da lâmina + o modificador de Carisma do inumano da lâmina.

Velocidade (SM): Uma vez por dia, como uma ação padrão, o inumano da lâmina pode usar *velocidade* em si mesmo, como a magia conjurada por um feiticeiro de 9º nível.

Toque Enferrujante (SM): Uma vez por dia, como uma ação padrão, o inumano da lâmina pode usar *toque enferrujante*, como a magia conjurada por um feiticeiro de 9º nível.

Esses poderes aumentam o ND de um inumano da lâmina em +2 do ND de um inumano padrão, conforme listado no *Livro dos Monstros* (após qualquer avanço).



Onde ficar em Saint Ronges

O elemento mais importante para a hospedagem em Saint Ronges é segurança, e a Pousada do Último Suspiro (quartos de qualidade comum, comida de qualidade comum) atende bem a esse requisito. Com suas políticas de checar armas e trancar as portas após o pôr do sol, pode-se sentir um pouco mais seguro dentro de seus muros do que fora. A faixa social que frequenta a pousada é de convívio áspero, mas o pão de trigo sarraceno é assado diariamente e as camas são confortáveis. A taverna no andar de baixo tem a reputação de ser um local de recrutamento para clientes desesperados e aventureiros azarados.

Saint Ronges (cidade pequena): Convencional/Monstruoso; Tend. CN; Limite de 15.000 PO; Ativos 4.877.500 PO; População 6.530; Isolada (humano 91%, halflings 7%, meio-Vis-tani 1%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Emili Traidou, mulher-rato natural Ari8 (nobre poderosa).

Personagens Importantes: Bethilie Bresson, Humana Esp4/Gue3 (mestre ferreira); Quinault Sumène, humano Esp10 (botânico e pesquisador visitante); Valeray, o Manso, humano Lad3 (rei ouriço).

Mortigny

Mortigny estende-se ao longo da costa nordeste do Musarde, onde o rio faz uma curva acentuada antes de se juntar ao rio Luna de Borca. Afrescos fragmentários sugerem que uma sucessão de bárbaros e conquistadores militantes varreu Mortigny no passado, mas a datação e os detalhes permanecem ambíguos. Como suas cidades irmãs ao norte, Mortigny tem a reputação de ser um próspero centro comercial, embora o artesanato que produz também seja famoso. As oficinas produzem tecidos de lã, móveis finos de madeira, porcelana delicada e os vidros *mélancolie* azul-claro locais, apreciados pelos aristocratas em todo o Núcleo.

Relativamente longe da sombra carrancuda de Jacqueline Renier, Mortigny tem a sensação de uma cidade cheia de potencial. A aristocracia aqui é forte, vibrante e implacável, obcecada em superar uns aos outros com galas deslumbrantes. A vida na corte da nobreza de Mortigny é a mais bizantina de Richemulot, embora raramente tenha o caráter letal que mancha as intrigas de Pont-a-Museau. As diversões exigidas pelos nobres aqui atraíram uma série de artistas, atores, dançarinos e – em

Sociedade Secreta: La Serrure et Clé

Desde a aparição de Richemulot, o Chave e Fechadura permaneceu envolto em mistério, os nomes, rostos e tradições de seus membros escondidos do escrutínio público. As máscaras que os vigias usam, que se assemelham a animais grotescos e palhaços, escondem um segredo significativo: todos os vigias do Chave e Fechadura são calibans. Ao esconder seus rostos distorcidos e aderindo a um rígido código de honra e justiça, os membros forjaram uma reputação inigualável entre os cidadãos de Mortigny. Na verdade, o Chave e Fechadura segue tradições esotéricas, de rituais misteriosos a intromissões na filosofia alquímica (veja **Van Richten's Arsenal**). Todas essas práticas apontam para uma ética de perfeição e respeito por si mesmo. Embora a família Lavigny patrocine ostensivamente a empresa, o Chave e Fechadura é geralmente autônomo e pode ser a coisa mais próxima em Richemulot de uma força de lei incorrupta. Os vigias caliban têm um Grau de Rejeição 0 enquanto suas identidades permanecerem em segredo. O comandante da companhia é Arguis Groissiat, *caliban masculino Gue4/Mag6/Alp2, LB*, (para mais informações sobre a classe de prestígio Filósofo Alquímico, veja **Van Richten's Arsenal**), conhecido do público apenas como *la Tour* (a Torre), devido a sua máscara preta e bicuda.

Infelizmente, sem o conhecimento de Groissiat e do resto da liderança, os tentáculos do Abismo de fato se infiltraram na empresa. O vigia Rogier Le Cauchet (*caliban masculino Gue5, CM*) tem suplicado secretamente a um demônio chamado Baphomet, sob a ilusão de que o lorde demônio pode curar suas deformidades. Le Cauchet construiu cuidadosamente uma cabala de condiscípulos ao seu redor e criou um ídolo terrível na forma do rosto de Baphomet. Recentemente, o cabeça começou a falar com Le Cauchet. Pode ser apenas uma questão de tempo até que o pavoroso processo de transposição diabólica comece a reivindicar o desesperado caliban.



particular – trovadores talentosos de Kartakass e além. A Igreja de Ezra é forte aqui, embora se acredite que muitas das heresias que se escondem na Casa dos Sábios também tenham um ponto de apoio em Mortigny. A ilustre empresa de relógios *Serrure et Clé* (Chave e Fechadura) – cujos membros se escondem atrás de máscaras grotescas – vem se defendendo no ano passado de acusações de blasfêmia. Alguns anacoretas zelosos se apegaram a rumores de que as tradições secretas da empresa escondem pactos diabólicos.

Características notáveis da cidade incluem *l'Estimé Capitale*, uma estrutura elegante construída pela nobreza Mortigny no final dos anos 700 para servir como prefeitura. As tentativas de tornar Mortigny mais republicano desmoronaram quando Claude Renier mandou selar os instigadores dentro de barris de metal e enterrá-los na lama no fundo do Musarde. Hoje, *l'Estimé Capitale* é dividido em vários quartéis para as várias empresas de vigilância da cidade. *La Maison des Cent Papillons* (Casa das Cem Mariposas) é ostensivamente um observatório astronômico particular, embora a maioria dos moradores saiba que é na verdade uma faculdade arcaica “secreta”, a única do tipo em Richemulot. Os nobres Mortigny patrocinam o observatório para mantê-lo por perto e atentos ao surgimento de magos ambiciosos.

Onde ficar em Mortigny

As Dores da Donzela (quartos de boa qualidade, refeições de qualidade comum) é sem dúvida o melhor alojamento que se pode ter em Mortigny, embora sem dúvida seja o mais distinto. Instalado na catedral restaurada de uma fé desconhecida, o Dores oferece uma espécie de santuário aos seus hóspedes, pois suas sentinelas armadas são instruídas a manter fora todos os intrusos indesejados, sejam eles homens-ratos ou vigias da cidade. Os quartos de hóspedes modestos, mas confortáveis, estão alojados no que já foi a reitoria. Refeições de saborosos purês de grãos e sopas de legumes são servidas na sala cavernosa, onde ocorrem habituais apresentações animadas de menestréis locais.

Mortigny (cidade pequena): Convencional/Monstruoso; Tend. N; Limite de 15.000 PO; Ativos 6.210.000 PO; População 8.280; Isolada (humanos 92%, halflings 6%, meio-Vistani 1%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Evrard Lavigny, humano Ari7 (nobre poderoso).

Personagens Importantes: Isodard Yvoire, humano Div5 (Mago Adivinhador) (astrólogo e mago); Mabile the Crimson, mulher meio-Vistani Brd8 (mestre trovadora).

O Santuário da Senhora Esquecida

Embora eu pudesse facilmente ter continuado a les-te em Borca a partir de Mortigny, optei por fazer um desvio a pé até a Casa dos Sábios, cujos mistérios se mostraram muito atraentes para passar por cima.

Pouco antes da fronteira borquense, no extremo sul da Casa dos Sábios, ergue-se uma capela em ruínas no centro de um prado pedregoso. Conhecida como a *Sanctuaire de la Dame Oubliée* (o Santuário da Senhora Esquecida), a capela coberta de hera é dedicada a Hala, uma raridade em uma fé que parece preferir santuários humildes e bosques florestais intocados para seus locais de culto. As treze serpentes do símbolo sagrado da deusa aparecem, erodidas, mas inconfundíveis, acima da porta da capela. A estrutura permaneceu em seu estado atual desde o aparecimento de Richemulot. O telhado desmoronou em escombros, deixando apenas uma procissão em ruínas de arcos góticos ansiando pelo céu.

Quando entrei no prado onde fica o Santuário, os pássaros canoros dos bosques ao redor pareceram silenciar, e uma quietude ansiosa tomou conta de mim. Esse desenvolvimento me deixou em perigo, mas o zelador da capela rapidamente me tranquilizou. A benevolente clériga chamada Balihnda, uma matrona bonita e cega com vestes puídas e cabelos desgrenhados, me recebeu com calor. Intrigada com meus esforços, ela fez muitas perguntas sobre suas colegas bruxas em outros lugares de Richemulot e além. Embora ela parecesse saber pouco da história da capela, ela tagarelava incessantemente sobre a força de sua deusa. Eventualmente, seu comportamento amável tornou-se cansativo, e comecei a me perguntar se sua enfermidade não a havia tornado um pouco confusa. Quando ela se ofereceu para me abrigar durante a noite dentro das paredes caídas da capela, achei prudente recusar.



Possibilidade Medonha:

O Santuário Corrompido

Embora o Santuário da Senhora Esquecida possa ter sido dedicado a Hala em algum momento, desde então foi totalmente corrompido por Balihnda, que não é uma clériga humana, mas uma annis de terrível poder. Nativa de Richemulot desde sua aparição, Balihnda teve um encontro inesperado com o falecido Rudolph van Richten em 736 CB, o que a levou a fugir da casa que ela manteve por séculos. Ela tropeçou no Santuário em seu voo e alegremente fez do local seu novo covil, profanando-o com sua própria presença. Em pergaminhos antigos selados no altar da capela, Balihnda descobriu muitas das doutrinas da fé desconhecida, incluindo sua inimizade declarada contra todas as bruxas. Desde então, Balihnda (annis grau seis Bbr4/Clr4, CM) tornou-se profundamente interessada em desenterrar o conhecimento sobre a igreja de Hala. Ela se apresenta como uma clériga zeladora da capela, recebendo peregrinos, bruxas e viajantes aleatórios e questionando-os longamente. Sua nova obsessão temperou um pouco sua natureza sanguinária, e visitantes não afiliados à fé de Hala podem ser recebidos com cortesia se agradarem a fantasia de Balihnda. No entanto, tanto os clérigos quanto os leigos que professam sua fé na deusa são cruelmente torturados e devorados. A calma antinatural do prado é um produto da aura corruptora da annis (veja "Bruxas" no Capítulo Seis do Van Richten's Arsenal). Os domínios clericais de Balihnda são Destruição e Enganação.

Mansão Tinctnoire

Um dos locais amaldiçoados mais notórios em Richemulot, a Mansão Tinctnoire sofreu sob uma terrível maldição pelo que deve ter sido séculos, embora suas origens exatas estejam perdidas nas profundezas da história richemulense. Quando eles faleceram, cada Tinctnoire se juntou às fileiras dos mortos inquietos, erguendo-se como um fantasma vingativo e cheio de impulsos rancorosos de destruir seus parentes mortais. Na torre da mansão pendia um enorme sino encantado que, se tocado, arrastaria os espíritos ancestrais para o ventre da terra,



prendendo-os. Embora o sino do Tinctnoire funcionasse apenas uma vez a cada hora, soava pontualmente a cada hora por incontáveis gerações, mantendo assim a maldição. O destino finalmente alcançou os Tinctnoires em 721 CB, quando um encontro ilícito supostamente atrasou o toque do sino. As sombras ancestrais, é claro, desceram sobre a mansão e seus habitantes mortais.

Hoje, a Mansão Tinctnoire encontra-se em um estado lamentável, ao norte do Rio dos Sacrificios, no centro da Casa dos Sábios. Arbustos espinhosos e flores silvestres cresceram demais no terreno, e as paredes da própria mansão começaram a desmoronar. Embora a maldição tenha se concretizado, seu legado ainda paira sobre a propriedade, e os moradores evitam a área a todo custo.

Os Tinctnoires eram uma linhagem excêntrica de nobres quando ainda viviam e respiravam. Eles estavam estranhamente consumidos pela cor preta, cobrindo todos os cômodos e salões da mansão no tom, e sua corte produziu alguns dos mais ilustres escriturários do Sul do Núcleo. Agora os moradores sussurram que os Tinctnoires são o epítome dos mortos-vivos ciumentos, que nutrem ódio por toda a vida. Desnecessário será dizer que não fiquei aqui depois do pôr-do-sol.

Mansão Tinctnoire

A Mansão Tinctnoire é um sorvedouro do mal de grau três, decorrente da atmosfera de desespero e ódio puros que queimam em seus habitantes mortos-vivos. A maioria dos Tinctnoires ressuscitou dos mortos como aparições, embora muitos dos que morreram em 721 tenham se tornado fantasmas. Os fantasmas Tinctnoire são geralmente aristocratas, embora alguns tenham níveis como bardos, ilusionistas, necromantes ou até mesmo dançarinos das sombras. Habilidades salientes comuns dos fantasmas de Tinctnoire incluem aura de desespero, mortalha de ébano e gemido aterrador. Ao longo dos anos, a mansão atraiu outras criaturas das trevas, incluindo allips, sombras e mantores das sombras.

O *sino de guarda* de Tinctnoire (veja o **Van Rich-ten's Arsenal**) ainda está pendurado na alta torre da propriedade, silencioso agora, mas funcional. Sobreviver aos perigos da mansão o tempo suficiente para remover o *sino*, que pesa 1000kg, seria um desafio formidável.

Pensamentos finais

Depois de minha jornada pela Casa dos Sábios, voltei a Mortigny para conseguir passagem em um navio rumo ao leste para Borca. Depois de algumas negociações exasperantes, consegui um lugar a bordo da barcaça de um comerciante local que estava subindo o rio Luna naquela noite em busca de mármore premium.

Richemulot deve ser observada de perto. Embora Jacqueline Renier não pareça ter inclinações expansionistas, ela não é nada senão ambiciosa, e o destino de Richemulot parece depender de sua ambição. Embora não tenha um governo central organizado e militar, Richemulot tem muitos ativos, principalmente população, riqueza e um caráter astuto e engenhoso. Pode-se obter o controle de Richemulot forjando uma aliança com a Grande Dama e usando os recursos do reino contra outros inimigos. Exceto isso, uma remoção decisiva de Jacqueline e seus parentes seria um primeiro passo necessário antes de reivindicar Richemulot.

Tendo atravessado esses três reinos, achei prudente enviar ao meu patrono o que encontrei de cada um antes de prosseguir para o reino da Viúva Negra. Dispensio dizer que estou menos do que satisfeita por estar voltando à sombra das Montanhas Balinok, que parecem tão cheias de pecados antigos. No entanto, um estudo formal desse reino também é necessário. Talvez você ache adequado me confiar plenamente a natureza daquilo que procura nos próximos dias, meu querido patrono. Até lá, você tem meu

Cumprimentos,

S



Notas Anexas

As informações a seguir são para o Dungeon Master (DM). Se você pretende jogar neste cenário e não deseja estragar nenhuma surpresa incluída aqui, pare de ler agora.



A Igreja de Ezra



Igreja de Ezra é uma das religiões mais influentes e difundidas em Ravenloft, tendo uma presença significativa em Mordent e Dementlieu (neste dicionário geográfico), bem como na vizinha Borca, que será abordada no **Ravenloft Gazetteer Volume IV**. Assim, o material do jogo é compilado aqui para facilitar a referência. Esta seção expande as informações apresentadas no **Cenário de Campanha de Ravenloft**. Detalhes adicionais sobre a seita leal e maligna de Fontes de Nevuchar são encontrados no **Ravenloft Gazetteer Volume II**.

Mito de Origem

Antigamente, em uma terra envolta em Brumas, havia uma mulher, e Ela era Ezra.

Ezra era uma curadora dos doentes e protetora dos fracos. Tal era o seu destino na vida. Tal era o seu papel no grande esquema.

Ezra se orgulhava do papel que o destino lhe dera. Seu dever era Sua alegria.

Por muitos anos, Ezra curou os coxos e cuidou de Seu povo. No entanto, com o passar do tempo, Ezra começou a ver o Vazio.

Das Brumas da Morte vieram os horrores da noite. Eles eram o bebedor de sangue e o ladrão de fôlego e a besta que despedaça. Muitos eram suas legiões. Muitos foram os papéis desempenhados pela escuridão no Grande Esquema.

Ezra sabia que a Morte viria para ela, como tudo acontece com o tempo. Quando Ezra entrasse na Terra Cinzenta, não haveria guardião para preencher Seu papel. Não haveria ninguém para ficar entre Seu povo e as Legiões da Noite.

Ezra partiu em uma busca para encontrar um guardião para Seu povo. Ela buscou o Coração Puro que assumiria Seu papel.

Ezra buscou o Coração Puro em muitas terras, mas ela sempre buscou em vão.

Com o tempo, Sua busca levou Ezra ao fim de todas as coisas. Atrás de Ezra se estendiam todas as terras do mundo. Antes que Ezra surgisse apenas as Brumas da Morte.

Ezra falou com as Brumas. Ela perguntou: "O mundo é seu. Você define sua forma. Por que você permite que seu povo vagueie, perdido e com medo?"

No entanto, as Brumas não responderam.

Novamente Ezra falou. "Por que você encheu seu mundo com as Legiões da Noite?"

No entanto, as Brumas não responderam.

Uma terceira vez Ezra falou. "Todas as coisas têm seu papel no Grande Esquema. As Legiões da Noite têm seu lugar, mas os Guardiões e Guias têm seus papéis por sua vez."

Ainda assim, as Brumas não ofereceram resposta.

Ezra falou mais uma vez. "Eu procurei por toda a vastidão de suas terras, mas não encontrei Guardiões para meu povo. Não encontrei guias para os perdidos."

Novamente as Brumas ficaram em silêncio.

Pelo tempo perdido falou Ezra. "Você falhou no Grande Esquema. Você criou um Vazio que deve ser preenchido. Se você não cuidar de seu povo, essa tarefa caberá a mim."

Após a quinta súplica, as Brumas da Morte responderam. Das Brumas veio uma Voz, e a Voz falou, dizendo: "Volte, Mortal. Você não sabe nada do Grande Esquema. Você não sabe nada das Brumas. Você chegou ao fim do Seu mundo. Continue e você encontrará apenas sua destruição, nada mais."

No entanto, Ezra se manteve firme contra as Névoas, dizendo: "Você não pode me convidar a entrar, mas eu não posso me afastar. Eu me ofereço a vocês para que conheçam o sofrimento do Meu povo. Se devo ser destruída por eles, então é isso que deve ser."

As Brumas da Morte ficaram em silêncio. Então a Voz falou mais uma vez. "Entre nas Brumas se precisar, Mortal, mas não como você é. Sua espécie não tem lugar aqui. Para entrar nas Brumas, Você deve se tornar uma com as Brumas. Nunca mais você deverá deixá-las. Você vai se sacrificar para sempre para cuidar desses poucos mortais?"

Falou Ezra: "Esse é o meu papel no Grande Esquema. Assim deve ser."

E com essas palavras Ezra se tornou Nossa Guardiã nas Brumas.

– Os Livros de Ezra, Livro I. i.-xix.

Hierarquia e Terminologia

A Igreja de Ezra segue uma hierarquia básica que enfatiza a responsabilidade pessoal e comunitária. Os jovens anacoretas são encorajados a viajar, espalhando os ensinamentos de Ezra para terras distantes. Melhorar a posição eclesiástica, porém, depende de criar raízes e apoiar uma congregação dedicada.

Anacoreta é um termo geral para o clero de Ezra, independentemente de sua classe ou posição. Os Guardiões são clérigos evangélicos errantes que sacrificam o poder eclesiástico para espalhar a palavra de Ezra. Torets são anacoretas que estabelecem ou trabalham em pequenos templos, enquanto os Sentires são os líderes de congregações significativas. Um único Bastião lidera cada grande seita. Os bastiões são geralmente autônomos, mas devem, em última análise, submeter-se ao único Praesidius (se masculino) ou Praesidia (se feminino) da Igreja. Esses títulos podem se sobrepor: por exemplo, Praesidius Levin Postoya é também o Bastião da Fé Matriz e o Sentire de Levkarest. Para se qualificar para o cargo de Praesidius, um candidato em perspectiva deve ser membro da Fé Matriz e demonstrar que Ezra a guiará com segurança através das Brumas. Em termos de jogo, o anacoreta deve



ter uma habilidade de Caminhar nas Brumas, como a magia de 6º nível no domínio do clérigo das Brumas ou a habilidade Passo Largo das Brumas adquirida por um Anacoreta das Brumas de 5º nível (veja o **Van Richten's Arsenal**).

Numerosos indivíduos se apresentaram ao longo dos anos, alegando ter sido visitados por Ezra e exigindo que suas reivindicações fossem reconhecidas como canônicas da igreja. Após a Primeira Cisão de 698, a Igreja desenvolveu uma cerimônia chamada Rito de Revelação para separar os videntes dos loucos.

Para ser reconhecido como um novo bastião, um peticionário deve completar várias tarefas. Primeiro, e mais simplesmente, o suplicante deve escrever pessoalmente seu novo *Livro de Ezra* e entregar uma cópia à Grande Catedral para revisão. A Grande Catedral tem uma biblioteca completa desses textos, a maioria repleta de heresias dementes.

Segundo, o peticionário deve manifestar uma nova variedade do *escudo de Ezra* (disponível apenas para clérigos com o domínio das Brumas), demonstrando que a deusa revelou um novo aspecto de sua proteção.

Por fim, o suplicante deve apresentar cinco anacoretas, geralmente seus seguidores, que manifestam a mesma, nova variedade do *escudo de Ezra*, demonstrando que a deusa deseja que este novo capítulo de seus ensinamentos se espalhe. Se o suplicante passar nos três testes, ele é reconhecido como líder de uma nova seita. Todas as petições, exceto três, foram desconsideradas no passado, algumas vezes reveladas como tentativas propositais de subverter a fé. Muitos anacoretas, no entanto, acreditam que um dia *aparecerá* uma quinta seita. Esta, a Seita Final, finalmente revelará os aspectos finais do Grande Esquema de Ezra e anunciará que está finalmente chegando à sua realização final.

Adoradores

Ezra (EZ-ra)

Símbolo: Uma espada longa de prata sobreposta a um escudo de pipa de alabastro e adornada com um raminho de beladona. Ícones religiosos retratam a própria Ezra como uma linda mulher de cabelos escuros usando esses apetrechos.

Tendência: LN. As quatro seitas da Igreja são divididas em linhas filosóficas moldadas por suas diferentes interpretações dos ensinamentos de Ezra. Cada uma dessas seitas corresponde aproximadamente a um dos quatro alinhamentos disponíveis para os clérigos de Ezra. A Fé Matriz em Borca é leal e neutro, a seita mordentiana é leal e boa, e a seita demonliense é puramente neutra. Contudo, os anacoretas não precisam aderir ao ethos predominante de sua seita.

Domínios: Brumas, Cura, Destruição, Ordem, Proteção. O domínio das Brumas é exclusivo dos anacoretas; veja o Capítulo Dois do **Cenário de Campanha de Ravenloft** para detalhes. Anacoretas normalmente selecionam o domínio das Brumas, então escolhem um segundo domínio de clérigo baseado em sua seita. Os anacoretas borquenses costumam selecionar Ordem, os anacoretas mordentianos preferem a Cura, enquanto os anacoretas demonliense preferem a Proteção. Estas são apenas tendências, no entanto, não requisitos.

Arma Predileta: Lâmina de Ezra (espada longa).

Os anacoretas rezam por suas magias ao nascer do sol. Cultos de adoração que consistem em hinos e sermões são realizados uma vez a cada cinco dias, sempre ao meio-dia para renovar os votos de proteção de Ezra sobre sua congregação. Os leigos que não frequentam os cultos por mais de cinco dias correm o risco de sair do alcance espiritual de Ezra até retornarem. Ao participar dos cultos, espera-se que os fiéis leigos se vistam inteiramente de branco, enquanto os clérigos usam vestes cerimoniais verdes com detalhes em branco; quanto mais larga a guarnição visível, mais alta a posição do anacoreta dentro da igreja.

Os clérigos de Ezra atuam como guardiões e curandeiros, servindo como emissários pessoais de sua deusa. Devido à história de epifanias espirituais de sua religião, os anacoretas dão grande valor à predestinação (o "Grande Esquema") e à adivinhação. Outros se concentram na preponderância incomum do número cinco em todos os escritos religiosos de Ezra e, assim, estudam a numerologia. Os clérigos de Ezra, portanto, ocasionalmente são multiclasse como adivinhos, guerreiros ou ladinos. O clero mais amplo inclui plebeus, especialistas e combatentes.

Novos Talentos



Os seguintes talentos são particularmente apropriados para o cenário de Ravenloft. Os jogadores devem consultar seu Mestre para ver se ele permite esses talentos antes de selecioná-los. Mestres não devem permitir automaticamente o uso desses talentos em outras configurações, a menos que sintam que são realmente apropriados.

Resiliência Sobrenatural Aprimorada

Pré-requisitos: Um dos seguintes talentos: Apático, Coragem, Fortitude Maior, Mente Aberta, Reflexos Rápidos ou Vontade de Ferro — o que for apropriado para o tipo de teste de resistência normalmente exigido para resistir ao tipo de poder, habilidade ou condição em questão (veja abaixo).



Seja devido a uma dádiva antiga, longas horas de estudo, uma condição natural ou mesmo uma maldição conflitante de algum tipo, você é excepcionalmente resistente a uma habilidade, maldição ou efeito sobrenatural ou similar a magia *específico*, gerado por um monstro. Poderes sobrenaturais incluem habilidades como a capacidade de dominar de um vampiro, ressuscitar como morto-vivo, contrair licantria amaldiçoada ou sofrer podridão de múmia. A condição específica à qual você é resistente deve ser nomeada quando este talento é adquirido e não pode ser alterado depois disso. Além disso, o poder sobrenatural deve ser aquele que normalmente permite um teste de resistência para evitar seus efeitos – portanto, não pode ser algo como “ser atacado pelas garras de um vampiro”, embora você possa escolher ser resiliente ao dreno de nível associado a o ataque pancada do vampiro. Este talento não protege contra magias reais conjuradas por monstros, embora habilidades similares à magia sejam permitidas.

Você recebe +3 de bônus divino em todos os testes de resistência feitos contra este poder ou habilidade, independentemente das circunstâncias em torno do teste de resistência; no entanto, você nunca pode optar por desistir de seu teste de resistência contra essa condição, se por algum motivo você desejar fazê-lo. Muitos grandes caçadores de um tipo específico de criatura exibem algum nível dessa resiliência, embora personagens que se tornem conhecidos por isso possam ser alvos de destruição pelas criaturas por causa da grave ameaça que representam.

Esse talento geralmente está disponível apenas durante a criação do personagem, embora também seja possível desenvolver uma resiliência específica posteriormente em resposta a um contato e/ou recuperação bem-sucedida do poder ou habilidade em questão. Alguns heróis nem percebem que são resistentes a uma determinada condição até mais tarde em sua carreira, quando são confrontados com ela em primeira mão (ou seja, escolha esse talento mais tarde na campanha). Os jogadores devem observar que, dependendo da natureza da resiliência, seus personagens podem nem estar cientes de sua condição de resistência; assim, os jogadores devem interpretar as reações de seus personagens de acordo, a menos que os personagens estejam de alguma forma cientes de sua resistência.

Especial: Este talento pode ser adquirido mais de uma vez. Cada vez que for selecionado, um poder ou condição de resistência diferente deve ser escolhido.

Imunidade Sobrenatural Maior

Pré-requisitos: Con 15+ (condições físicas) ou Sab 15+ (poderes mentais); Resiliência Sobrenatural Aprimorada;

sobreviva a um confronto com grave risco de vida envolvendo uma criatura capaz de gerar o poder ou habilidade a que você é resistente.

O mesmo que Resiliência Sobrenatural Aprimorada, exceto que o bônus divino aumenta para +6, e agora você recebe um teste de resistência contra a condição ou habilidade escolhida mesmo que a idade ou nível de poder de uma criatura normalmente não permitisse que um teste de resistência. Nesse nível de resiliência, você tem o potencial de representar um poderoso inimigo de criaturas que normalmente dependem de tais habilidades. A desvantagem é que você pode ter certeza de que as criaturas farão um grande esforço para garantir que uma tão resistente a seus poderes esteja preparada o mais rápido possível.

Especial: Este talento pode ser adquirido mais de uma vez. Cada vez que for selecionado, um poder ou condição diferente deve ser selecionado e os pré-requisitos devem ser atendidos para cada seleção separada.

Voz dos Espíritos

Pré-requisitos: Empatia Etérea, Car 17+

Você tem uma afinidade natural para chamar espíritos. Ao chamar o nome de um espírito em particular e fazer um teste padrão de expulsão, como se você fosse um clérigo de dois níveis acima, você pode obrigar um espírito na área a vir até sua localização e fazer sua presença ser conhecida. (Se você for um clérigo, simplesmente adicione este benefício ao seu teste normal de expulsão.) Se afetado, o espírito viaja para sua localização pelos meios mais diretos possíveis e se manifesta ou realiza alguma outra ação não ofensiva para indicar que ele chegou. Observe que o espírito não tem obrigação moral em obedecer a você depois que ele chega, e de fato muitos dos espíritos mais poderosos serão altamente agressivos com aqueles que os obrigam de maneira tão direta. Deve-se notar que o espírito não passará por áreas ou outros efeitos que possam prejudicá-lo em seus esforços para chegar até você. Ele contornará esses obstáculos o mais rápido possível ou, se não conseguir chegar ao local sem causar danos a si mesmo, chegará ao ponto mais próximo e fará sua presença lá.

Novas Classes de Prestígio



As propriedades e dificuldades únicas de cada reino exigem experiência dedicada a lidar com suas situações ou personificar seus traços mais comuns. Abaixo estão três novas classes de prestígio projetadas para uso com

os reinos apresentados neste livro.



Guia da Escuridão

Embora um sistema de esgoto melhore a qualidade de vida dos moradores da cidade, também oferece amplo abrigo para as criaturas mais repugnantes da noite. Aqueles caçadores que estão dispostos a se aventurar abaixo para erradicar esses males ganham elogios por sua coragem. Caçadores que passam muito tempo nos túneis sem luz, no entanto, tendem a adquirir uma reputação desagradável. Pele pálida, roupas esfarrapadas e um odor repugnante distinguem facilmente essas almas assombradas, coloquialmente chamadas de guias da escuridão. Em última análise, os *guias da escuridão* ficam mais à vontade embaixo do que em cima, e poucas pessoas percebem quando eles desaparecem por semanas a fio no deserto sob a cidade.

Quase todos os guias da escuridão começam suas carreiras como rangers com um talento atípico para rastreamento urbano ou subterrâneo. Guerreiros e ladinos também são conhecidos por se voltarem para o caminho do guia da escuridão quando provocados por vingança contra habitantes do esgoto. Embora sejam raros, os bárbaros/guias da escuridão de caliban não são inéditos. As pessoas da cidade costumam contar histórias de pessoas malformadas que vivem sob suas ruas, sobrevivendo com o lixo da civilização. Muitos guias da escuridão fizeram fama nos esgotos de Richemulot, embora outros venham de Dementlieu, Darkon ou da lendária cidade crepuscular de Nossos.

Dados de Vida: d10.

Requisitos

Para se qualificar para se tornar um guia da escuridão (GrT), um personagem deve preencher todos os critérios a seguir.

Bônus Base de Ataque: +6.

Perícias: Conhecimento (arquitetura e/ou engenharia) 4 graduações, Escalar 4 graduações, Natação 4 graduações, Sobrevivência 2 graduações.

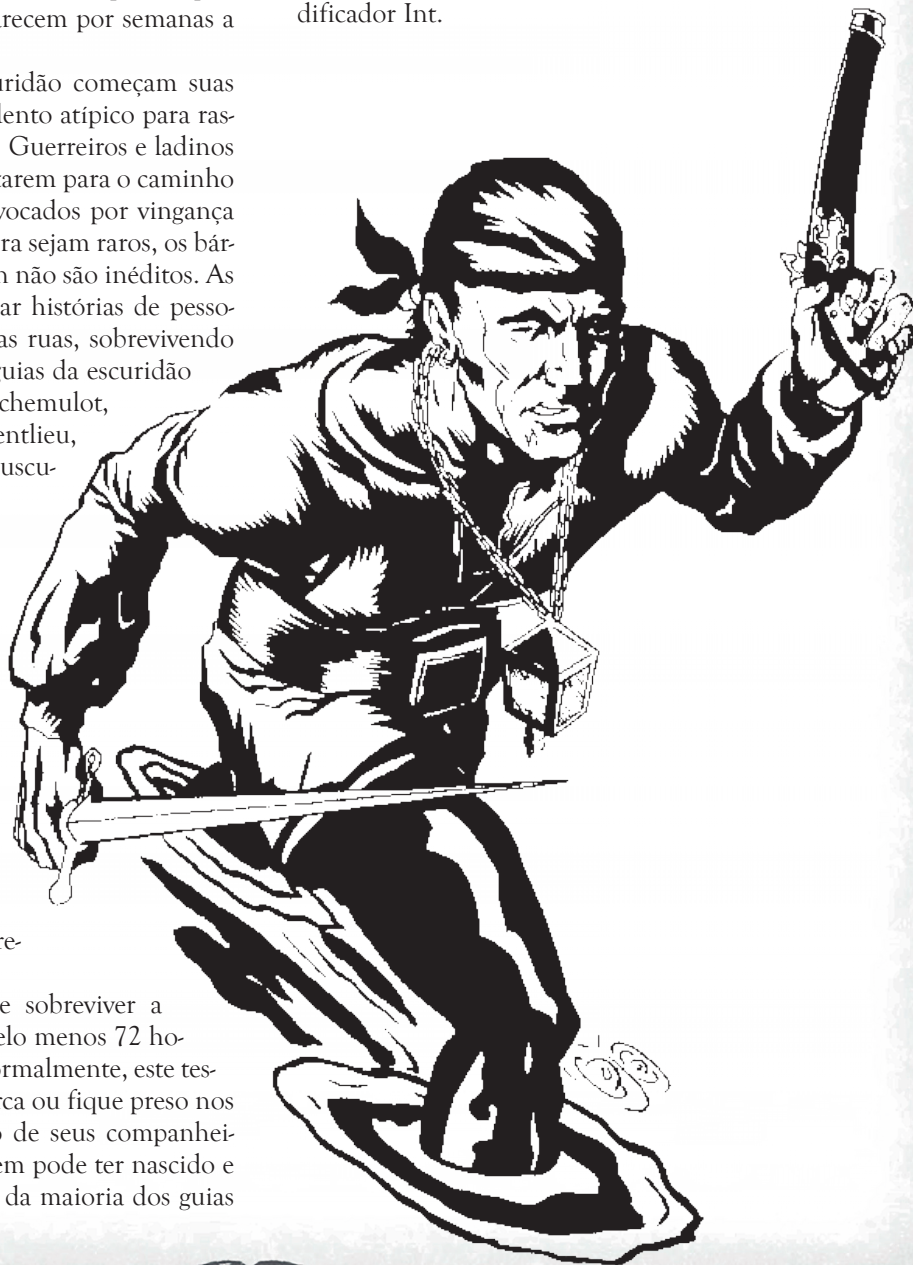
Talentos: Fortitude Maior, Irrefreável, Lutar às Cegas, Rastrear.

Especial: O personagem deve sobreviver a uma provação solitária que dure pelo menos 72 horas nos esgotos sob uma cidade. Normalmente, este teste implica que o personagem se perca ou fique preso nos esgotos enquanto estiver separado de seus companheiros. Alternativamente, o personagem pode ter nascido e crescido nos esgotos; este é o caso da maioria dos guias da escuridão de Caliban.

Perícias de Classe

As perícias de classe do guia da escuridão (e a habilidade chave para cada perícia) são Arte da Fuga (Des), Conhecimento (arquitetura) (Int), Conhecimento (criaturas limos) (Int), Conhecimento (criaturas metamorfo) (Int), Conhecimento (criaturas insetos) (Int), Conhecimento (engenharia) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Escalar (For), Esconder-se (Des), Equilíbrio (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Ofícios (Int), Operar Mecanismos (Int), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Senso de Direção (Sab), Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia em Cada Nível: 4 + modificador Int.





Características da Classe

Todos os itens a seguir são características da classe de prestígio guia da escuridão:

Usar Armas e Armaduras: Um guia da escuridão não ganha nenhuma proficiência adicional em nenhuma arma ou armadura.

Adversários Vis (Ext): No 1º nível, um guia da escuridão recebe +1 de bônus nos testes de Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência ao usar essas habilidades contra certas criaturas do esgoto. Da mesma forma, ela recebe o mesmo bônus nas jogadas de dano da arma contra essas criaturas. Esta habilidade é em todos os outros aspectos semelhante ao bônus de inimigo predileto do ranger e não se acumula com o bônus de inimigo predileto. As criaturas às quais o bônus do guia da Escuridão se aplica são vermes de carniça, espreitadores da carniça, mantores, ratos atrozes, abocanhadores matraqueantes, personificadores, marikith, otyughs, crocodilos gigantes, homens-rato e quaisquer plantas, limos ou insetos que ocorram no clima/terreno subterrâneo. Este bônus aumenta para +2 no 5º nível e +3 no 10º nível.

Perseguidor do Esgoto (Ext): No 1º nível, um guia da escuridão recebe +2 de bônus de competência em seus testes de Sobrevivência ao usar o talento Rastrear em um esgoto. Este bônus aumenta em +2 a cada dois níveis a partir de então.

Vigoroso e Saudável (Ext): No 2º nível, um guia da escuridão recebe +1 de bônus de resistência em seus

testes de Fortitude contra doenças, venenos e as habilidades especiais de limos monstruosos (como um cubo gelatinoso; veja o *Livro dos Monstros*) e limos mundanos, bolores e fungos (como o bolor mostarda; veja o *Livro do Mestre*). Este bônus aumenta para +2 no 5º nível e +3 no 7º nível. No 9º nível, um guia da escuridão se torna imune a doenças e venenos.

Visão no Escuro (Ext): No 2º nível, um guia da escuridão ganha permanentemente visão no escuro até um alcance de 18 metros. Se o guia da escuridão já possuir visão no escuro, seu alcance aumenta em 18 metros.

Respiração Profunda (Ext): No 3º nível, um guia da escuridão ganha a habilidade de prender a respiração por um número de rodadas igual a três vezes seu valor de Constituição em vez do normal duas vezes seu valor de Constituição. (Veja a barra lateral “Regra de Afogamento” no Capítulo Três do *Livro do Mestre*). No 6º nível, ela pode prender a respiração por um número de rodadas igual a quatro vezes seu valor de Constituição.

Pernas de Esgoto (Ext): No 4º nível, um guia da escuridão pode se mover sem penalidade através da água (ou outro fluido) até a cintura. Normalmente, fugir pela água conta como uma obstrução moderada ou pesada (veja a Tabela 9-4: Movimento Difícil no Capítulo 9 do *Livro do Jogador*).

Percepção às Cegas (Ext): No 8º nível, um guia da escuridão ganha a qualidade especial percepção às cegas a um alcance de 18m.

Tabela 4-1: O Guia da Escuridão

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+2	+0	Adversários vis +1, perseguidor de esgoto +2
2º	+2	+3	+3	+0	Visão no escuro 18m, respiração profunda (Con x3)
3º	+3	+3	+3	+1	Vigoroso e saudável +1, perseguidor de esgoto +4
4º	+4	+4	+4	+1	Pernas de esgoto
5ª	+5	+4	+4	+1	Adversários vis +2, perseguidor de esgoto +6, vigoroso e saudável +2
6º	+6	+5	+5	+2	Respiração profunda (Con x4)
7º	+7	+5	+5	+2	Vigoroso e saudável +3
8º	+8	+6	+6	+2	Perseguidor de esgoto +8, percepção às Cegas 18m.
9º	+9	+6	+6	+3	vigoroso e saudável (imune)
10º	+10	+7	+7	+3	Adversários vis +3, perseguidor de esgoto +10



○ Iluminador

Alguns estrangeiros confundem o estilo de vida tranquilo e a pequena população de Mordent como indicativos de raciocínio lento ou educação retrógrada; aqueles que veem os Iluminadores em ação raramente cometem esse erro novamente. Esta ordem de elite de investigadores surgiu depois que o xerife de Mordentshire, Owen Finhallen, teve uma longa conversa com Sir Samuel Cosse, um nobre que entrou em serviço como um dos vigias de Mordentshire e serviu por vários anos. Alguns anos atrás, os dois perceberam que, embora a atividade criminosa de Mordentshire fosse relativamente mínima em comparação com muitas outras cidades do seu tamanho, uma porcentagem considerável de crimes ainda não era resolvida. Isso se devia à relativa inexperiência ou falta de capacitação profissional dos vigilantes da cidade, que eram uma organização inteiramente voluntária. Sir Samuel sugeriu que empregassem os mais talentosos desses voluntários como investigadores em tempo integral, onde também poderia treinar pessoalmente os melhores em técnicas de investigação mais avançadas e outros truques do ofício que aprendera durante seus anos patrulhando as ruas de Mordentshire.

Desde então, os Iluminadores cresceram de uma pequena força de vigias em tempo integral para uma ordem de elite de investigadores cujos talentos são convocados por cidades grandes e pequenas por toda Mordent. Como os deveres de Finhallen muitas vezes o ocupam em outros aspectos, Sir Samuel se tornou o líder *de facto* dos Iluminadores e fica de olho mesmo nos agentes que estão enviados em locais distantes. De fato, enquanto a maioria de seus esforços permanecem centrados em Mordentshire, a ordem começou recentemente a se espalhar para além de sua cidade natal, com Iluminadores recebendo deveres permanentes de vigilância sobre outras cidades ou regiões. Sua reputação também aumentou dramaticamente, principalmente após uma série de crimes sensacionais que eles resolveram. Esses crimes envolveram golpistas posando como membros de uma família nobre perdida tentando roubar várias cidades de seus tesouros. O respeito pelos Iluminadores é quase universal – não é pouca coisa nesta terra muitas vezes reservada e suspeita.

Hoje, para um jovem mordentiano candidatar-se a uma posição nas fileiras desses investigadores intrépidos é considerada uma nobre ambição. Embora tanto as pessoas nobres quanto as pessoas comuns sejam elegíveis para serem membros, os candidatos ainda devem passar nos rigorosos testes físicos e exames mentais administrados por Sir Samuel, que garantem que apenas um pequeno número de candidatos seja admitido a cada ano. Além disso, membros de ambos os sexos podem se ins-

crever. Embora as mulheres Iluminadores possam levantar as sobranceiras (em áreas mais rurais em particular), elas não são menos capazes do que seus colegas homens, um fato que Sir Samuel é rápido em apontar.

A maioria dos Iluminadores são guerreiros ou rangers, dada a natureza perigosa de seu trabalho e as habilidades que essas classes lhes oferecem para rastrear criminosos ou lutar contra monstros. Um bom número são ladinos ou bardos também, porém, seguindo o princípio de “é preciso um ladrão para pegar um ladrão”; desde que usem suas habilidades no lado certo da lei, esse tipo de histórico é tolerado, até mesmo incentivado. (Sir Samuel é prático, não tolo.) Um pequeno número de Iluminadores são clérigos, feiticeiros ou magos. A maioria deles, no entanto, obtém pelo menos algum treinamento marcial para lidar com os aspectos menos agradáveis do trabalho. Monges provam ser inestimáveis como iluminadores, mas dada sua raridade nesta terra, há apenas alguns nas fileiras. Não há druidas ou bárbaros entre os Iluminadores – seus modos são simplesmente inadequados para os hábitos de investigação paciente que os deveres dos Iluminadores geralmente exigem.

Dado de Vida: d10.

Requisitos

Para se qualificar para o serviço nos Iluminadores (Lpl), um personagem deve preencher todos os requisitos a seguir.

Tendência: Leal e bom ou neutro e bom.

Bônus Base de Ataque: +6.

Perícias: Conhecimento (local) 4 graduações, Observar 4 graduações, Obter Informações 4 graduações, Ouvir 4 graduações, Procurar 4 graduações, Sentir Motivação 4 graduações.

Talentos: Prontidão, Coragem, Mente Aberta.

Especial: Somente nativos mordentianos cumpridores da lei que habilmente e lealmente serviram como vigias em Mordentshire ou em um papel oficial de aplicação da lei por pelo menos dois anos são elegíveis para se tornarem Iluminadores. Os candidatos devem ser introduzidos nos Iluminadores por Owen Finhallen, Samuel Cosse, ou outro oficial graduado dos Iluminadores e devem obedecer às ordens e realizar investigações quando instruídos a fazê-lo por seus superiores. Caso eles desobedeçam tais ordens sem justa causa, sejam considerados culpados de atividade criminosa ou deixem o serviço por qualquer motivo, eles não podem mais ganhar níveis como Iluminadores.

Perícias de Classe

As perícias de classe dos Iluminadores (e a habilidade chave de cada perícia) são Abrir Fechadura (Des), Avaliação (Int), Arte da Fuga (Des), Cavalgar (Des),



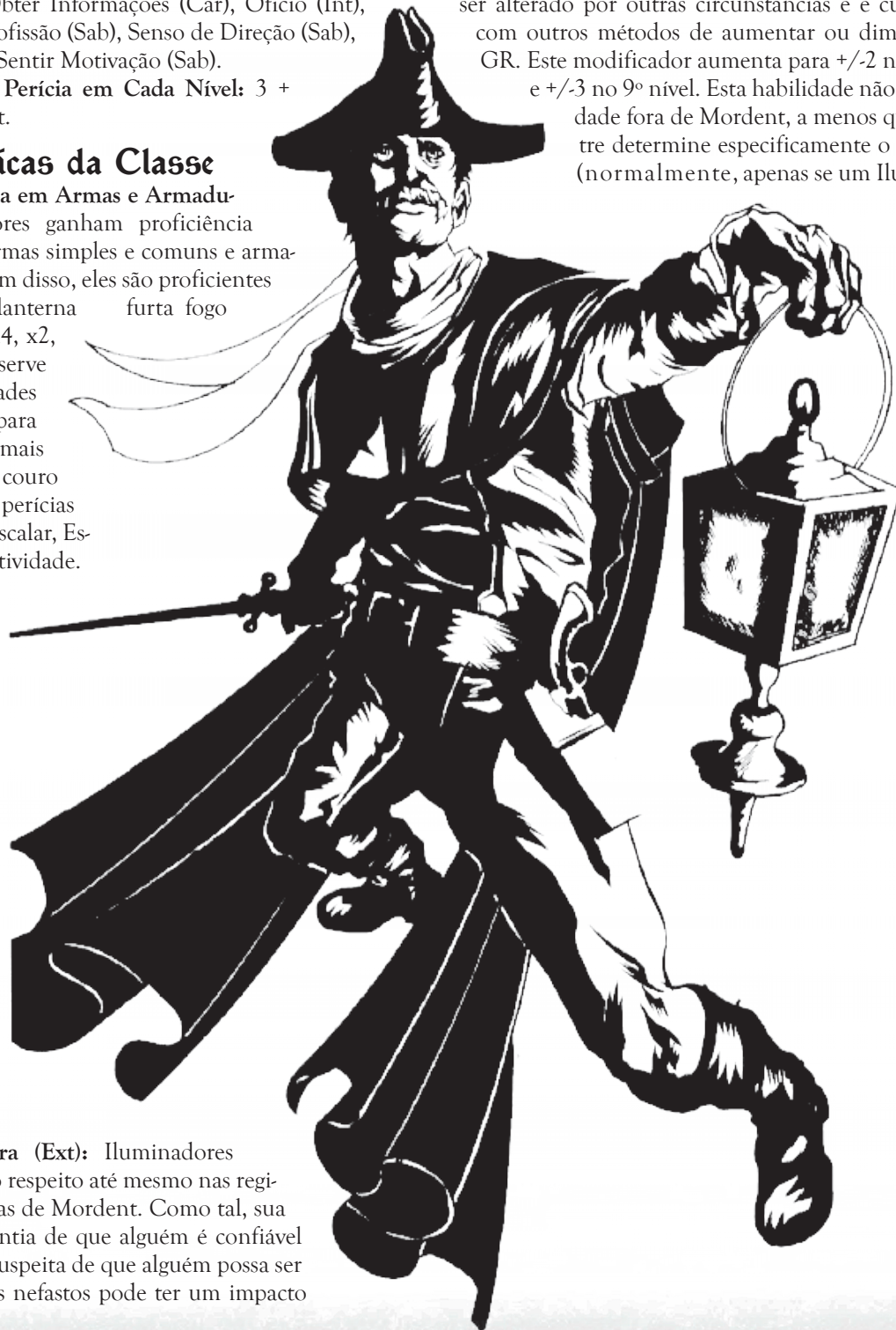


Concentração (Con), Conhecimento (geografia) (Int), Conhecimento (história) (Int), Conhecimento (local) (Int), Conhecimento (nobreza) (Int), Diplomacia (Car), Escalar (For), Esconder-se (Des), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informações (Car), Ofício (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Senso de Direção (Sab), Procurar (Int), Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia em Cada Nível: 3 + modificador Int.

Características da Classe

Proficiência em Armas e Armaduras: Iluminadores ganham proficiência com todas as armas simples e comuns e armaduras leves. Além disso, eles são proficientes no uso de uma lanterna furta fogo como arma (1d4, x2, concussão). Observe que as penalidades de armadura para armaduras mais pesadas que couro se aplicam às perícias Arte da Fuga, Escalar, Esconder-se e Furtividade.



Boa Palavra (Ext): Iluminadores carregam muito respeito até mesmo nas regiões mais remotas de Mordent. Como tal, sua palavra de garantia de que alguém é confiável ou sua menor suspeita de que alguém possa ser culpado de atos nefastos pode ter um impacto

poderoso na aceitação de um indivíduo por uma comunidade. Simplesmente ao divulgar publicamente sua opinião sobre um indivíduo ou grupo, os Iluminadores podem imediatamente aumentar ou diminuir o GR dessas pessoas por 1 na comunidade local. Este efeito dura até ser alterado por outras circunstâncias e é cumulativo com outros métodos de aumentar ou diminuir um GR. Este modificador aumenta para +/-2 no 5º nível e +/-3 no 9º nível. Esta habilidade não tem utilidade fora de Mordent, a menos que o Mestre determine especificamente o contrário (normalmente, apenas se um Iluminador



que de alguma forma foi convidado a ajudar outra comunidade devido à sua experiência). Um Iluminador não pode usar essa habilidade em si mesmo, embora possa estendê-la a seus companheiros, se necessário.

Cidadão Sólido (Ext): Ao se tornar um Iluminador, o GR de um personagem em Mordent é permanentemente reduzido em 3, não importa de que raça ele seja ou onde ele possa estar dentro do domínio. Fatores individuais ainda podem desempenhar um papel na determinação da GR em uma situação particular, mas é tal o respeito dado à ordem que mesmo as aldeias mais remotas e suspeitas reconhecem o nível de treinamento e dedicação necessários para ingressar. Além disso, um Iluminador pode pedir – e razoavelmente esperar receber – alimentação básica e hospedagem em Mordent sem nenhum custo enquanto estiver em negócios oficiais. Ele também pode esperar a cooperação dos policiais locais durante uma investigação (embora ele não tenha capacidade de dar ordens a eles além de sua disposição em obedecê-la). Além disso, a maioria das empresas tomará sua palavra como crédito para a compra de bens ou serviços em uma situação difícil, embora a falha em reembolsar prontamente possa resultar em uma reunião desagradável com seus superiores. Esta habilidade não tem efeito fora de Mordent.

Olhos Noturnos (Ext): Dado que suas patrulhas ocorrem principalmente à noite e muitas vezes em neblina espessa ou tempestades trovejantes, os Iluminadores aprendem rapidamente a ler os menores sons, sombras e movimentos para navegar normalmente sob tais condições. Começando no 2º nível, Iluminadores reduzem efetivamente a ocultação existente de um oponente devido a neblina ou outras condições climáticas em 1/4 e recebem visão na penumbra com um alcance de 9 metros (se eles já tiverem visão na penumbra, essa distância é adicionada sua margem existente). Por exemplo, a camuflagem de 3/4 que um inimigo normalmente obtém por neblina espessa conta apenas como 1/2 contra o Iluminadores (o inimigo recebe camuflagem de 3/4 para todos os outros oponentes, no entanto). No 6º nível, a ocultação de um oponente devido a neblina ou clima é reduzida em 1/2, e um Iluminadores recebe outros 9m de alcance para sua visão na penumbra. No 10º nível, um Iluminadores pode ignorar a ocultação total devido ao nevoeiro ou clima e recebe um alcance adicional de 18m para sua visão na penumbra (até um total de 36m), bem como visão no escuro para um alcance de 9m. Observe que penalidades de alcance e outros modificadores ainda podem ser aplicados. Esta visão é considerada uma habilidade extraordinária.

Esclarecido: Como investigadores veteranos, Iluminadores têm uma habilidade excelente, quase intuitiva,

para resolver crimes; além disso, sua vigilância constante e intelecto renomado permitem que eles desenvolvam suas especialidades particulares a um nível aguçado. Eles também se tornam adeptos de lutar sob as condições únicas em que trabalham, permitindo-lhes equilibrar as probabilidades de uma maneira às vezes surpreendente. Cada vez que este benefício é adquirido, o Iluminador pode escolher uma das qualidades da lista a seguir; salvo indicação em contrário, uma qualidade individual só pode ser escolhida uma vez:

+4 de bônus de competência para qualquer perícia de classe. Esta qualidade pode ser escolhida mais de uma vez, desde que uma perícia diferente seja selecionada a cada vez.

+2 de bônus de competência nas jogadas de ataque feitas enquanto luta com armadura leve ou sem armadura.

+2 de bônus de esquiva na CA enquanto luta sozinho. Este bônus se acumula com o benefício de CA do talento Esquiva, se aplicável.

+2 de bônus de competência em testes de Medo, Horror ou Loucura (escolha apenas um) enquanto estiver em serviço ou conduzindo uma investigação. Este benefício pode ser escolhido mais de uma vez, desde que um tipo diferente de resistência seja escolhido a cada vez. Esses benefícios se acumulam com os talentos Coragem, Apático e Mente Aberta.

Talento Bônus escolhido entre a lista a seguir: Corrida, Empatia Etérea, Especialização, Esquiva, Gesto de Proteção, Indomável, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Mente Lógica, Mobilidade, Rastrear, Reflexos de Combate, Visão Espectral ou Vontade de Ferro.

Defesa da Névoa (Ext): Frequentemente patrulhando apenas com armadura leve ou sem armadura, os Iluminadores logo aprendem como empregar suas lanternas e até mesmo as menores condições adversas para ajudar a protegê-los de ataques. Uma vez por dia, eles podem usar uma ação padrão para realizar uma combinação de manobras rápidas e flashes de sua lanterna para desorientar seus inimigos, efetivamente ganhando 1/2 camuflagem até o final da próxima rodada. (Se algum nível de camuflagem já existir, esse benefício é adicionado ao nível total de camuflagem existente.) No 7º nível, o Iluminador recebe um ataque livre com sua lanterna enquanto emprega sua Defesa de Névoa; os oponentes são considerados *surpresos* para efeitos deste ataque devido à distração e desorientação envolvidos na manobra. Além disso, se seu oponente falhar em um teste de Reflexos (CD = jogada de ataque do Iluminador), ele fica momentaneamente cego e sofre as penalidades apropriadas até o final da rodada seguinte. No 10º nível, o Iluminador pode realmente usar a cobertura de neblina ou escuridão



para entrar no Etéreo Raso e permanecer lá por até um turno, embora ele possa retornar mais cedo se desejar. Se seus inimigos não tiverem algum meio de rastreá-lo no Etéreo Raso, retornar durante o combate permite que um Iluminador os ataques como se estivessem surpresos (fazendo assim um ataque furtivo se for um ladino).

Desnecessário será dizer que esta habilidade só pode ser usada à noite, em condições meteorológicas adversas, ou condições semelhantes onde a lanterna pode ser usada com bons resultados, como no subsolo.

Palpite (Ext): Como investigadores experientes podem muitas vezes se basear em sua experiência passada e compará-la com as condições atuais para dar saltos intuitivos que deixam analistas menores coçando a cabeça maravilhados. Da mesma forma, de vez em quando, relembrar um pouco de informação aprendida anteriormente pode evitar que um personagem cometa um erro crítico, transformando o que poderia ter sido um fracasso em um sucesso. No 4º nível, o Iluminador pode refazer qualquer teste de perícia feito com uma de suas perícias de classe, uma vez por sessão. O resultado mais favorável permanece. No 8º nível, esta habilidade pode ser usada duas vezes por sessão, embora nenhum teste único possa ser refeito mais de uma vez usando esta habilidade.

Tabela 4-2: O Iluminador

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+2	+0	Boa palavra, cidadão sólido
2º	+2	+3	+3	+0	Olhos noturnos, esclarecido
3º	+3	+3	+3	+1	Defesa da névoa 1/dia
4º	+4	+4	+4	+1	Esclarecido, palpite 1/sessão
5º	+5	+4	+4	+1	Boa palavra II
6º	+6	+5	+5	+2	Olhos noturnos II, esclarecido
7º	+7	+5	+5	+2	Defesa da névoa 2/dia
8º	+8	+6	+6	+2	Esclarecido, palpite 2/sessão
9º	+9	+6	+6	+3	Boa palavra III
10º	+10	+7	+7	+3	Olhos noturnos III, defesa da névoa 3/dia



Mago de Palco

Em Dementlieu, a magia arcana mais comumente encontra seu lar como entretenimento para as massas. Conjuradores, ilusionistas e encantadores enfeitam os palcos de Port-a-Lucine, realizando truques aparentemente mesquinhos para o público extasiado que tem pouco interesse em magia além de sua capacidade de mantê-los entretidos por uma noite.

A maioria desses artistas conhece apenas um pouco da verdadeira magia arcana, complementando seu ato com prestidigitação ou adereços manipulados. Um punhado de magos, no entanto, aprende a disfarçar habilmente seus crescentes poderes arcanos por trás de sua encenação, permitindo-lhes exercer suas habilidades sem atrair atenção indevida de camponeses temerosos ou autoridades ameaçadas.

Dentro de Dementlieu, onde a magia é vista com mais desdém do que medo, esses talentos servem principalmente para melhorar a qualidade de uma performance. Fora deste domínio, no entanto, onde a magia arcana às vezes é vista com suspeita, essas habilidades podem ajudar o poderoso conjurador arcano a usar suas habilidades sem alertar os locais sobre a verdadeira natureza de seus talentos particulares.

Dado de Vida: d4.

Requisitos

Para se qualificar para se tornar um mago de palco (SgM), um personagem deve preencher todos os critérios a seguir.

Perícias: Atuação (mago de palco) 4 graduações, Blegar 4 graduações, Identificar Magias 8 graduações.

Talentos: Foco em Magia (Conjuração, Encantamento ou Ilusão).

Conjuração: Capacidade de conjurar magias arcanas de 2º nível.

Perícias de Classe

As perícias de classe do mago de palco (e a habilidade chave para cada perícia) são Alquimia (Int), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Blegar (Car), Concentração

(Con), Conhecimento (todas as perícias) (Int), Diplomacia (Car), Espionar (Int), Identificar Magia (Int), Ofício (Int) e Profissão (Sab).

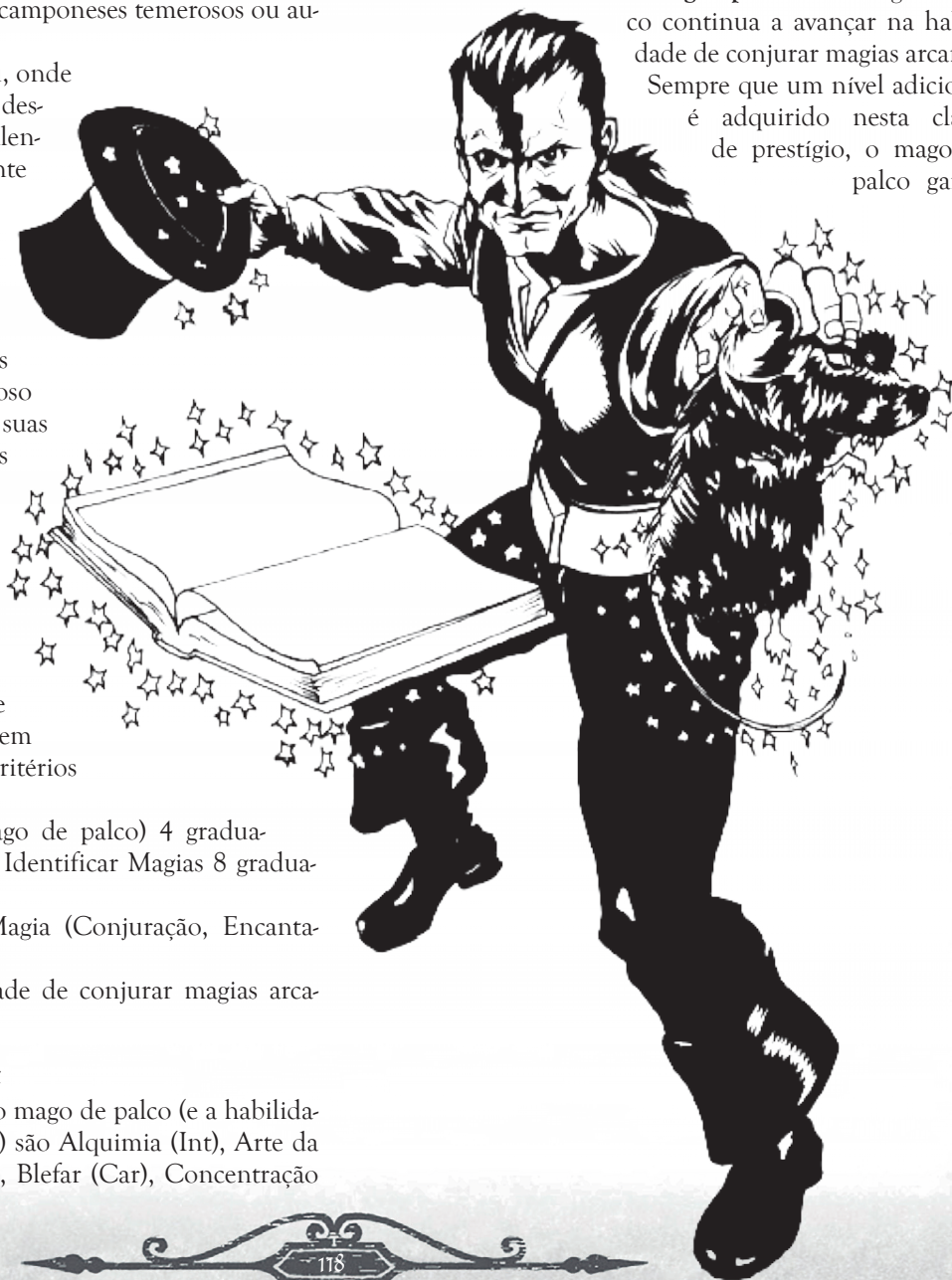
Pontos de Habilidade em Cada Nível: 4 + modificador Int.

Características da Classe

Todos os itens a seguir são características da classe de prestígio do mago de palco.

Proficiência em Armas e Armaduras: Um mago de palco tem proficiência em todas as armas simples, sendo a adaga mais comumente usada. Um mago de palco não ganha proficiência adicional com qualquer tipo de armadura ou escudo.

Magias por Dia: O mago de palco continua a avançar na habilidade de conjurar magias arcanas. Sempre que um nível adicional é adquirido nesta classe de prestígio, o mago de palco ganha





novas magias por dia como se um nível adicional tivesse sido alcançado em qualquer classe de conjuração a que ele pertença antes de adicionar a classe de prestígio. Ele não ganha nenhum outro benefício que normalmente seria obtido ao ganhar um nível na classe anterior.

Adereço Elaborado (Ext): Em cada nível, o mago de palco pode diminuir o nível de magia efetivo de uma magia em seu repertório construindo um Adereço Elaborado. O mago de palco pode usar qualquer perícia de Ofício aplicável para criar o adereço, que deve custar pelo menos 500 PO por nível de magia. O Mestre deve aprovar os adereços propostos; eles devem ser peças de equipamento impressionantes, dignas de um espetáculo de palco divertido, o que pode, por sua vez, torná-los pesados, difíceis de mover ou facilmente quebrados. Uma vez construído, o adereço reduz o nível de magia efetivo daquela magia em um sempre que usado como um foco arcano na conjuração da magia. Personagens multiclasse de mago podem escolher preparar a magia em seu nível completo ou reduzido ao preparar magias para o dia. Os efeitos de adereços elaborados não se acumulam.

Exemplo: Gaston deseja criar um Adereço Elaborado para a magia *invisibilidade* do 2º nível. Ele decide usar sua perícia Ofício (carpintaria) para construir uma caixa vertical de tamanho humano (adequadamente adornada com decorações elaboradas) na qual o alvo da magia deve entrar para que a magia tenha efeito. Depois de gastar 1.000 PO e uma quantidade adequada de tempo construindo a caixa, Gaston pode usar o acessório como um foco arcano para conjurar *invisibilidade* como uma magia de 1º nível.

Aparência de Magia Mutável (Ext): No 2º nível, o mago de palco pode alterar aspectos visíveis de magias para disfarçar o fato de que ele está conjurando uma magia ou para aumentar o impacto visual como parte de seu show. Essas alterações são o glamour; eles não podem alterar os efeitos reais do jogo de qualquer magia, apenas como os indivíduos que observam a conjuração da magia o percebem. O mago poderia, por exemplo, fazer com que o raio de fogo de uma *flecha de chamas* parecesse como um fragmento de gelo ou como uma flecha comum. Para disfarçar o fato de que ela está usando magia arcano, o mago do palco deve fazer um teste bem-sucedido de Atuação (mago do palco) (CD 10 + nível da magia). Mesmo se este teste de Atuação for bem sucedido, um observador habilidoso em Identificar Magia ainda pode tentar identificar a magia. Se a aparência de uma magia foi alterada, no entanto, os observadores recebem uma penalidade de -2 de circunstância em qualquer teste de Identificar Magia.

Componentes Flexíveis (Ext): No 4º nível, o mago de palco pode alterar o tipo de componentes necessários para conjurar magias em seu repertório. Se os componentes verbais e somáticos forem necessários para conjurar uma magia, o mago pode optar por abandonar um desses requisitos. Onde um componente verbal (mas não somático) é necessário, o mago pode escolher usar um componente somático ao invés (e vice-versa). Essa habilidade nunca pode ser usada para alterar qualquer componente com custo material, foco ou XP.

Tabela 4-3: O Mago de Palco

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por Dia
1º	+0	+0	+0	+2	Adereço elaborado	+1 nível da classe existente
2º	+1	+0	+0	+3	Adereço elaborado, aparência de magia mutável	+1 nível da classe existente
3º	+1	+1	+1	+3	Adereço elaborado	+1 nível da classe existente
4º	+2	+1	+1	+4	Adereço elaborado, componentes flexíveis	+1 nível da classe existente
5ª	+2	+1	+1	+4	Adereço elaborado	+1 nível da classe existente



Novos Monstros

Licantropo, Homem-Rato

Se o Mestre julgar apropriado para sua campanha, homens-rato podem possuir as seguintes qualidades especiais além daquelas listadas no *Livro dos Monstros* e no Capítulo Cinco do *Cenário de Campanha de Ravenloft* (veja "Licantropos").

Fraqueza Química (Ext): Como a maioria dos licantropos, homens-rato têm um veneno químico, mas a natureza exata desse veneno varia de acordo com cada homem-rato. Essas vulnerabilidades tendem a exibir uma gama mais exótica do que as de outros licantropos, compreendendo substâncias animais e minerais, bem como botânicas. Fraquezas químicas raramente estão ligadas à linhagem de um homem-rato e podem ser prosaicas ou totalmente



aleatórias. Muitos homens-rato passam a vida inteira sem experimentar sua própria fraqueza química.

Imunidades (Ext): Independentemente da forma, homens-rato são imunes a doenças e venenos, com exceção de sua vulnerabilidade química.

Espremer (Ext): Homens-rato, como seus parentes animais, são capazes de se contorcer pelos menores buracos. Um homem-rato em forma híbrida pode se espremer através de qualquer abertura grande o suficiente para acomodar uma criatura de uma categoria de tamanho menor que ele. Assim, um homem-rato de tamanho Médio pode se espremer através de qualquer abertura através da qual uma criatura Pequena possa passar.

Rato do Túnel (Ext): Independentemente da forma, homens-ratos sempre podem escolher 20 em testes de Senso de Direção, e todos os seus testes de Senso de Direção requerem apenas uma ação livre. Além disso, fazendo um teste de Senso de Direção (CD 25), um homem-rato pode determinar qual passagem deve tomar em uma encruzilhada para sair de qualquer tipo de labirinto, seja natural ou construído.

Licantropo, Homem-Rato Aberrante

A critério do Mestre, alguns homens-rato encontrados em Richemulot podem exibir habilidades além daquelas de licantropos nativos "típicos". A maioria desses mutantes, chamados de Abençoados pelos próprios homens-rato, são o produto aleatório de acasalamentos entre homens-rato naturais na população richemulense. Alguns, no entanto, surgem quando homens-ratos naturais recém-nascidos são ritualmente batizados nos poços de lixo. Independentemente disso, homens-ratos normais consideram seus parentes aberrantes com medo e admiração. O corpo de um homem-rato aberrante, no entanto, incluindo sua forma humanoide, gradualmente se torna distorcido de maneiras estéticas, mas grotescas. Essa mudança, assim como a suscetibilidade de um homem-rato aberrante à loucura, limita o potencial da criatura e a impede de se tornar um Rei ou Rainha da Praga. Homens-ratos aberrantes muitas vezes, mas nem sempre, passam suas habilidades para seus descendentes infectados.

Os homens-ratos aberrantes possuem um poder ampliado selecionada dentre as listadas abaixo e as habilidades de Resistência à Energia, Cura Acelerada, Saltar ou Patas de Aranhas detalhadas no Capítulo Cinco do *Cenário de Campanha de Ravenloft* (veja "Licantropos"). Um homem-rato aberrante recebe um poder ampliado adicional para cada quatro Dados de Vida que possui. O modificador GR de um homem-rato aberrante em forma humanoide entre os não-homens aumenta em +1



para cada poder ampliado que possui. Ao usar perícias baseadas em Carisma entre homens-ratos não aberrantes, homens-ratos aberrantes recebem um bônus cumulativo de competência de +1 para tais testes de perícia para cada poder ampliado que possuem. Homens-ratos aberrantes sofrem um efeito de resistência de Loucura moderado permanente para cada dois poderes ampliados que possuem. O Mestre deve aumentar o ND de um homem-rato aberrante em 1 para aproximadamente cada três poderes ampliados que ele possui.

Salvo indicação em contrário, a CD para resistir a qualquer um dos poderes ampliados de um homem-rato aberrante é igual a 10 + metade dos Dados de Vida do homem-rato aberrante + o modificador de Constituição do homem-rato aberrante.



Sopro de Bile (Ext): Três vezes por dia, como uma ação padrão em forma híbrida que não provoca ataque de oportunidade, o homem-rato aberrante pode exalar um miasma com as propriedades de uma magia de *névoa fétida* em uma esfera de 4,5m de raio. A nuvem é centrada no próprio homem-rato aberrante, que é imune aos efeitos da nuvem, e persiste por um número de rodadas igual à metade dos Dados de Vida do homem-rato mais seu modificador de Constituição.

Devorador de Lixo (Ext): O homem-rato aberrante pode consumir o lixo repugnante da civilização humana em vez de carne crua para satisfazer a qualidade especial da fome. O homem-rato pode consumir qualquer lixo orgânico sem efeitos nocivos, incluindo esgoto bruto, mas não pode consumir metal ou pedra. Independentemente disso, cada quilo de lixo ingerido conta apenas como meio quilo de carne crua.

Secreções Gordurosas (Ext): Como uma ação de rodada completa em forma híbrida que provoca um ataque de oportunidade, o homem-rato pode exalar uma substância gordurosa de sua carne, cobrindo uma área de 3 por 3 metros de chão ou um objeto que ele toque. O objeto é afetado como se por uma magia de *área escorregadia*, exceto que o revestimento viscoso persiste por 2d6 horas (embora possa ser lavado com álcool por cerca de 10 minutos). Esta habilidade é utilizável um número de vezes por dia igual a metade do valor de Constituição do homem-rato.

Hospedeiro de Limo (Ext): O trato digestivo do homem-rato serve como hospedeiro para um limo cinzento. O homem-rato em si é imune aos ataques do limo, mas pode, como uma ação padrão na forma híbrida que não provoca um ataque de oportunidade, vomitar o limo em qualquer espaço adjacente. Se um oponente atualmente ocupa esse espaço, ele deve ter sucesso em um teste de Reflexos (CD 10 + metade dos DV do homem-rato aberrante) ou será automaticamente agarrado pelo limo. Se o teste for bem sucedido, o oponente é movido para um espaço adjacente desocupado. Uma vez liberado, o limo não segue os comandos do homem-rato aberrante. O homem-rato aberrante pode lamber o limo de volta como uma ação de rodada completa que provoca um ataque de oportunidade; o limo aceita essa ação pacificamente. Se o limo for destruído, o intestino do homem-rato aberrante gerará um novo em 3d4 semanas.



Pelo de Espinhos (Ext): O pelo do homem-rato aberrante em forma híbrida se assemelha a espinhos farpados em vez de cabelo normal. O bônus de armadura natural do homem-rato aberrante é aumentado em +4. Oponentes que estão lutando com o homem-rato aberrante devem ter sucesso em um teste de Reflexos (CD 10 + metade dos DV do homem-rato aberrante) a cada rodada no início de sua ação ou sofrerão 1d4 pontos de dano perfurante. Além disso, o homem-rato aberrante pode usar seus espinhos para causar 1d6 pontos de dano perfurante com um ataque de agarrar bem-sucedido.

Furúnculos Calcinantes (Ext): Em todas as suas formas, o homem-rato aberrante é coberto por furúnculos horríveis cheios de pus corrosivo. Oponentes adjacentes que ataquem com sucesso o homem-rato aberrante devem ter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + metade dos DVs do homem-rato aberrante) para cada ataque ou sofrerão 1d6 pontos de dano de ácido dos furúnculos. Oponentes que estão lutando com o homem-rato aberrante devem fazer este teste de resistência de Reflexos com uma penalidade de -4 a cada rodada no início de sua ação ou sofrerão 1d6 pontos de dano de ácido.

Rato Tifóide (Ext): O homem-rato aberrante é um portador de uma doença selecionada da Tabela 3-14 no *Livro do Mestre*. Embora seja imune a essa aflição, o homem-rato aberrante é capaz de transmitir a infecção para aqueles que morde. Qualquer criatura mordida pelo homem-rato em forma animal ou híbrida, incluindo outro homem-rato, deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD normal da doença + modificador de Constituição do homem-rato aberrante) ou contrairá a doença. Isso é um acréscimo ao teste de Fortitude para evitar contrair licantropia.

Mordida Venenosa (Ext): A mordida do homem-rato aberrante é venenosa. Criaturas mordidas pelo homem-rato aberrante em forma animal ou híbrida devem ser bem-sucedidas em um teste de Fortitude ou sofrerão 1d4 pontos de dano temporário inicial de atributo e 2d4 de dano de atributo secundário. Os valores de habilidade afetados podem variar, dependendo da adequação. O veneno tende a afetar a parte mais fraca do corpo de uma pessoa. Alguns podem perder Destreza, outros Força ou Constituição. Isso é um acréscimo ao teste de Fortitude para evitar contrair licantropia.

Quem São os Condenados

Dominic d'Honaire, Lorde Negro de Dementlieu

Humano Ari10: ND 9; Tam. M Humanoide (1,67m de altura); DV 10d8; PV 57; Inic. +0; Desl. 9m; corpo a corpo (1d6 -1, florete obra-prima) ou à distância +8/+3 (1d10, pistola obra-prima); AE Dominação, sugestão; QE Imunidades, repulsivo; Tend. NM; TR Fort +3, Ref+3, Vont +8; For 9, Des 11, Con 10, Int 17, Sab 12, Car 18.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +11, Blefar +12, Cavalgar (cavalo) +7, Conhecimento (arcano) +10, Conhecimento (local) +10, Conhecimento (nobreza e realza) +10, Diplomacia +14, Intimidar +11, Mensagens Secretas +8, Observar +10, Obter Informações +12, Ouvir +10, Sentir Motivação +9; Foco em Arma (florete), Foco em Perícia (Diplomacia), Prontidão, Usar Armas Exóticas (armas de fogo).

Idiomas: Mordentiano*, balok, falkovniano, lamordiano.

Itens Pessoais: Florete obra-prima, pistola obra-prima, amuleto de armadura natural +2, braceletes de armadura +2 (como braçadeiras), manto de carisma +2.

Embora tenda a ser corpulento, Dominic d'Honaire exala uma atratividade difícil de identificar. Em seus 50 e poucos anos, aparentemente, as feições de Dominic exibem uma suavidade de caráter que não é nada notável. Seu cabelo ruivo, outrora tão marcante, já não é o mesmo que em sua juventude, e começou a descolorir estando raiado de cinza. Seus olhos azuis vívidos e atraentes e rosto expressivo, no entanto, sofrem uma transformação surpreendente quando ele sorri, tornando-o surpreendentemente bonito. Ele prefere usar o cabelo em um rabo de cavalo curto e possui uma barba e bigode cuidadosamente aparados.

Antecedentes

Nascido em Mordentshire na respeitada família d'Honaire, Dominic perdeu a mãe ao nascer devido a um trabalho de parto longo e exaustivo. Uma criança inteligente e perceptiva precoce, as observações astutas de Dominic sobre as pessoas ao seu redor o ensinaram muito sobre as relações e interações humanas. Apenas sua natureza travessa combinava com sua inteligência inquestionável e ele não hesitou em usar seu talento para manipular as pessoas para fins maliciosos. Usando apenas as palavras mais sutis, Dominic podia colocar amigos e até amantes uns contra os outros, tendo grande prazer em cada relacionamento arruinado. Sua aparência juvenil e inocente o protegia da suspeita à medida que ele se tornava mais desonesto e habilidoso em subterfúgios a cada ano que passava. Enquanto ele ainda era crian-



ça, Dominic podia manipular quase qualquer pessoa à vontade, usando palavras simples e insinuações para direcionar as ações de suas vítimas, convencendo-as de que estavam agindo completamente por conta própria. Dominic se deleitou com o caos que resultou de sua “brincadeira”.

Quando ele tinha sete anos, as manipulações de Dominic se tornaram fatais. Achando sua nova babá excessivamente rígida e inflexível, o jovem Dominic usou seus talentos para afetar a mente de sua babá e destruir seus relacionamentos com seus empregadores, amigos e noivo. A mulher ficou perturbada e sucumbiu a um profundo desespero. Apenas uma leve sugestão de Dominic foi necessária para fazê-la tirar a própria vida, mergulhando de um dos altos penhascos de Mordent no Mar das Lamentações. Embora a polícia investigasse o desaparecimento da babá, eles nunca encontraram seu corpo e nunca suspeitaram que o jovem Dominic fosse o autor do crime. No entanto, Dominic ficou perturbado com a atenção causada por sua última façanha.

Como resultado, o jovem implantou na mente de seu pai uma sugestão de que a terra de Mordent não era mais um lar adequado e que ele deveria encontrar um novo lar para sua família. Apesar do fato de que os d'Honaires viveram em Mordent por muitas gerações, o pai de Dominic prontamente concordou. Dominic não apenas aplacou seu medo de uma eventual descoberta pelo assassinato de sua babá, mas também se satisfaz com a sensação de que ele tinha um destino ainda a ser revelado. As Brumas levaram Dominic e sua família ao domínio de Dementlieu.

Uma vez instalado em sua nova casa, Dominic refinou seus jogos de domínio, levando-os a novos níveis e entrando no reino da política ainda criança. Usando seus familiares adultos, Dominic entrou na arena política de Dementlieu, ganhando influência e poder indiretamente através de seus parentes bem treinados e receptivos. Sua rede de dinheiro e poder cresceu rapidamente. Logo ele manipulou os negócios para que seu pai Claude se tornasse membro do Conselho do Esplendor e seu tio Maurice alcançasse o cargo de prononcer (pronunciador) em Port-a-Lucine.

Quando ele atingiu a idade adulta, Dominic descobriu que seu poder sobre a mente dos outros havia se tornado um dom sobrenatural. Ele percebeu que ele era a entidade mais poderosa em Dementlieu, sem exceção. Antes de atingir a idade de trinta anos, Dominic removeu seu pai do Conselho do Esplendor (novamente através dos meios mais sutis) e se estabeleceu como conselheiro-chefe do Lorde-Governador de Dementlieu, cargo que ocupou desde então. A partir desta posição atrás do trono, Dominic governa Dementlieu.



Esboço Atual

Dominic controla o reino de Dementlieu com gestos, sugestões, sussurros e ocasionais sobranceiras levantadas. A maioria dos cidadãos o considera um membro respeitado do governo, cuja influência é vasta e seu carisma pessoal inconfundível. Apenas aqueles que caíram completamente sob seu controle, no entanto, percebem a verdadeira extensão do poder de Dominic. Esses infelizes são os Obedientes e, para eles, a percepção chega tarde demais. Sem surpresa, o Lorde-Governador de Dementlieu é ele próprio um Obediente; cada decisão importante que ele toma vem a mando de Dominic.

A razão de ser de Dominic é a manipulação dos outros. Seu poder sobre os outros o intoxica, levando-o a tecer elaboradas teias de engano e manipulação pelo simples prazer de ver os outros dançarem ao seu ritmo. Ele parece possuir tudo o que poderia desejar e agora usa seus talentos como uma forma de auto-indulgência para se distrair e evitar o tédio por ter alcançado o auge do poder. Apenas os imprudentes ousam frustrar seus planos; poucos sobrevivem às suas tentativas sem se juntar às fileiras dos Obedientes.

Privado de sua mãe ao nascer, Dominic tem uma necessidade insaciável de carinho e atenção feminina. As mulheres em sua juventude (com uma exceção men-



cionada acima) o mimaram implacavelmente. Dominic ainda precisa dessa devoção constante. Infelizmente, sua maldição eterna como lorde do pavor condenou suas chances de sucesso. Desde que assumiu seu lugar como lorde sombrio de Dementlieu, Dominic perdeu sua capacidade de atrair mulheres. Qualquer mulher que ele procura o acha repulsivo; seu desgosto cresce em proporção às tentativas de Dominic de chamar sua atenção. Nem mesmo suas alardeadas habilidades mentais podem superar essa maldição. Dominic acha essa situação extremamente frustrante. Por causa disso, ele estrangulou a primeira mulher a rejeitá-lo, o único assassinato que ele cometeu diretamente.

Muitos anos atrás, Dominic entrou em um casamento de conveniência com Louise Girod para salvar os negócios de sua família do colapso. Não só este casamento, embora sem amor, colocou a família Girod solidamente em dívida com Dominic, mas também produziu um herdeiro, um filho de 9 anos chamado Germain.

Combate

Dominic não gosta de lutar nem é habilidoso em combate. Ele prefere evitar fazer inimigos abertamente, mas usa aqueles que ele controla para agir como suas mãos de espada. Seus guarda-costas Obedientes, que permanecem sempre por perto, o protegem de ataques diretos, enquanto ele usa outras pessoas sob seu controle para remover ameaças mais remotas.

Ataques Especiais: *Dominação (Sob):* Esta habilidade é semelhante a um ataque visual, exceto que Dominic deve realizar uma ação padrão, e aqueles que apenas o olham não são afetados. Qualquer alvo de Dominic deve ser bem sucedido em um teste de Vontade (CD 19) ou cairá instantaneamente sob a influência de Dominic como se estivesse afetado por uma magia *dominar pessoas* conjurada por um feiticeiro de 10º nível. A habilidade tem um alcance de 9m. Criaturas que falharem em três testes consecutivos de Vontade contra essa habilidade adquirem a qualidade especial Obediente (veja a barra lateral no Relatório Um).

Sugestão (Ext): Dominic pode usar *sugestão*, como a magia conjurada por um feiticeiro de 10º nível, simplesmente falando com uma criatura. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de Vontade (CD 19) para resistir à sugestão. Esta é uma compulsão dependente da linguagem que afeta a mente.

Qualidades Especiais: *Imunidades (Ext):* Dominic é imune a efeitos de ação mental.

Repulsivo (Ext): Qualquer mulher que Dominic ache atraente o perceberá como hediondo e desprezível. Com essas mulheres, Dominic é considerado como tendo um grau de rejeição de 8, que nunca pode ser reduzido.

Covil

Dominic reside em uma mansão elegante entre as muitas propriedades que margeiam as margens de Baía de Sable. Esta mansão exhibe o trabalho dos melhores arquitetos e artistas do reino. Dentro da mansão, espelhos colocados seletivamente criam salas enganosamente grandes. A mansão contém muitas passagens secretas, tubos de escuta, espelhos de duas vias e olhos mágicos. Esses dispositivos permitem que Dominic espione seus convidados durante os muitos bailes que ele promove para a aristocracia. Dominic está sempre guardado por muitos dos Obedientes, que não hesitam em arriscar suas próprias vidas em defesa de seu mestre. A mansão é um sorvedouro do mal de grau 1.

Fechando fronteiras

Quando Dominic deseja fechar seu domínio, uma poderosa miragem aparece nas fronteiras. Essa ilusão reflete o domínio, de modo que qualquer viajante na fronteira vê Dementlieu estendendo-se em ambas as direções, tanto na frente quanto atrás dela. Viajar para a miragem resulta em forçar o viajante de volta a Dementlieu. Este poder também afeta as embarcações que navegam no Mar das Mágoas perto da costa de Dementlieu.

O Cérebro Vivo

(Rudolph von Hubrecker)

Aberração masculina Psi9 (Telepata): ND 9; Tam. Aberração diminuta (20cm de largura); DV 9d4 -36; PV 9; Inic. +0; Desl. 0m; CA 14 (toque 10, surpresa 14); Ataq. nulo; AE Habilidades Psiônicas (43 PP/dia); Tend. NM; TR Fort -1, Ref -, Vont +8; For -, Des -, Con 2, Int 20, Sab 15, Car 17. GR 5.

Perícias e Talentos: Blefar +17, Concentração +8, Diplomacia +17, Obter Informações +15, Intimidar +8, Conhecimento (local) +11, Conhecimento (nobreza e realeza) +11, Conhecimento (psiônico) +17, Observar +7, Ouvir +7, Sentir Motivação +14; Ampliar Potência, Estender Poder, Inquisidor Psíquico, Psicanalista.

Idiomas: Lamordiano*, balok, darkonês, falkovniano, mordentiano, vaasi.

Modos de combate psiônico: Chicote do ego, mente vazia, insinuação do id, fortaleza do intelecto, barreira mental, explosão mental, empurrão mental, escudo mental, torre da vontade férrea.

Poderes psíquicos: 0 – torpor, detectar psionismo, distrair, pressentimento, missiva, projeção telepática; 1º – encantar pessoa, desmoralizar, empatia, elo dos sentidos; 2º – detectar pensamentos, infligir dor, sugestão; 3º – crise de respiração,



dominação menor, não detecção; 4º – dominação, parede de ectoplasma.

Rudolph von Aubrecker já foi o filho mimado de um nobre. Depois de se tornar vítima de experimentos científicos ímpios, Rudolph foi transformado em um cérebro humano maligno, conspirador e desencarnado.

O Cérebro Vivo agora reside em uma garrafa de vidro de 90cm de altura. Do topo da garrafa, dois bicos de vidro se conectam através de mangueiras a uma caixa preta pesada e fechada que faz um zumbido de padrão constante. Dentro da prisão de vidro, um líquido salino tingido de verde que deve ser mantido a uma temperatura cuidadosamente equilibrada circula constantemente pelas mangueiras. O que alimenta a caixa preta é desconhecido, mas parece ser perpétuo – a caixa não foi aberta nenhuma vez desde a fuga do Cérebro Vivo do Dr. Mordenheim.

Suspenso no líquido está o Cérebro Vivo: Um pedaço de carne cinza com um lobo frontal ligeiramente aumentado e uma rede de células marrons semelhantes a escamas que cobrem o tronco cerebral. Vários fios se conectam ao cérebro e levam de volta através das aberturas para a caixa preta externa. O próprio Cérebro Vivo não tem meios de comunicação verbal; em vez disso, ele confia em seus extensos poderes psiônicos para se fazer entender.

Antecedentes

Rudolph von Aubrecker era filho do governante político da Lamórdia, Baron Vilhelm von Aubrecker. Geralmente considerado pela população como um pirralho egoísta, Rudolph era jovem para aqueles na escala social abaixo dele. Em seu décimo oitavo aniversário, Rudolph organizou uma festa na caravela *Haifisch*. Quando uma das tempestades lendárias da Lamórdia explodiu, Rudolph e seus foliões já haviam passado muitas horas com canecas cheias de cerveja e foram irremediavelmente incapazes de trazer o navio em segurança de volta ao porto. O barco foi destruído e todos os foliões perderam a vida.

Rudolph foi a única exceção, levado à área rochosa na costa norte da Lamórdia. Seu corpo foi encontrado por Alexis Wilhaven, um jovem que trabalhava como assistente de Victor Mordenheim. Alexis levou o corpo despedaçado de volta a Schloss Mordenheim na esperança de salvar o jovem. Mordenheim, no entanto, declarou que o corpo estava muito danificado. Observando a falta de ferimentos na cabeça, no entanto, Mordenheim viu uma oportunidade de estudar e manter o cérebro do menino fora de sua concha destruída.

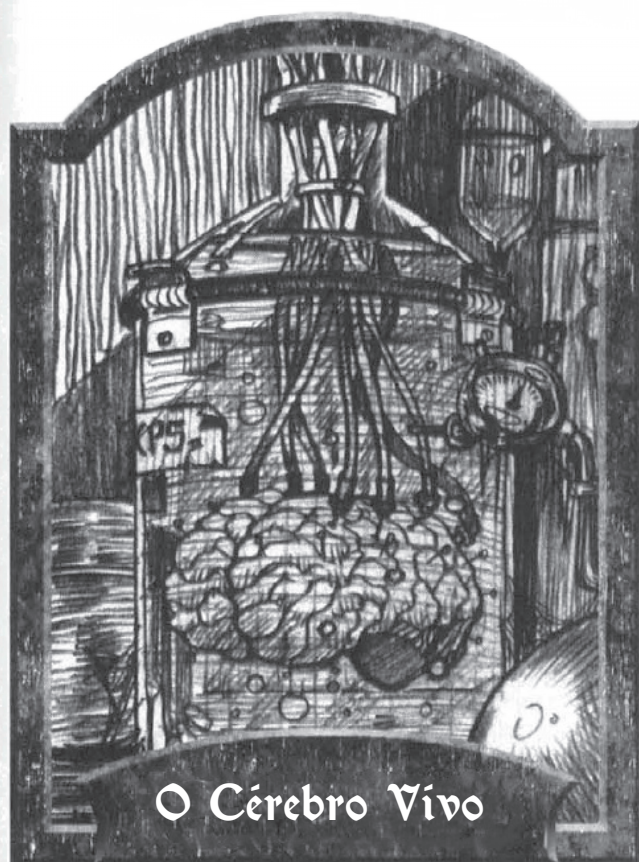
Alexis Wilhaven ficou chocado com a sugestão, não tendo visto a verdadeira natureza de muitos dos experimentos do médico. Ele argumentou veementemente contra a ideia, mas Mordenheim o desgastou com lógica fria e curiosidade científica. Juntos, os dois realizaram a delicada operação e removeram o cérebro de Rudolph de sua forma física destruída. Foi colocado dentro de um frasco de vidro com fios cuidadosamente presos a lóbulos particulares para manter a função e preenchido com uma solução salina constantemente trocada por uma bomba simples.

Mordenheim passou as semanas seguintes estudando o cérebro, observando o crescimento adicional ocorrendo no lobo frontal e no tronco cerebral. Wilhaven ficou cheio de culpa e repetidamente ameaçou sair e contar ao Barão sobre o experimento – mas a cada vez, Mordenheim o lembrava de que ele também estava envolvido nesse trabalho. Uma e outra vez, Alexis se viu sem a força moral para revelar a verdade ao Barão e continuou trabalhando nos experimentos de Mordenheim.

Eventualmente, tornou-se evidente que o cérebro estava realmente consciente. Mordenheim tentou uma infinidade de maneiras de se comunicar com o cérebro, mas sabendo pouco sobre a natureza dos psiônicos, não teve sucesso. Eventualmente, Mordenheim ficou frustrado e entediado com seu experimento, decidindo que não havia mais nada a ganhar. Quando ele e Alexis tentaram desconectar o cérebro de sua bomba, no entanto, descobriram que nenhuma quantidade de convicções lhes permitia completar a tarefa. O cérebro estava aparentemente controlando suas próprias ações, salvando-se da morte.

Mordenheim logo se viu compelido a trabalhar em uma nova bomba e equipamento para abrigar o cérebro, e depois de muitos meses de trabalho o novo habitat foi concluído. Poucos dias após sua conclusão, Mordenheim descobriu que Alexis, junto com o frasco e a bomba do cérebro, haviam desaparecido.

De Ludendorf, Cérebro Vivo e Alexis embarcaram em um navio para Dementlieu. Quando chegaram, a tripulação da embarcação estava completamente controlada pelo cérebro e começaram a montar instalações no Distrito Comerciante para a criatura. O cérebro de Rudolph tornou-se cada vez mais amargo enquanto submetido aos experimentos de Mordenheim, frustrado com a incapacidade do humano de entender o que havia se tornado. Agora, na cidade de Port-a-Lucine, poderia demonstrar sua superioridade controlando toda a cidade.



O Cérebro Vivo

O Cérebro Vivo encontrou seu primeiro revés quando começou a estender seus tentáculos mentais ainda mais longe na cidade. Não demorou muito para encontrar indivíduos que já pareciam ter alguém no controle de suas mentes. Enfurecido que outra força já havia reivindicado grande parte da cidade, o Cérebro prometeu conquistá-los. Logo descobriu que seu inimigo era Dominic d'Honaire. Desde então, o Cérebro Vivo está em constante batalha com o Lorde Negro de Dementlieu, lutando - literalmente - pelas mentes das pessoas de Port-a-Lucine.

Esboço Atual

O Cérebro Vivo agora opera uma rede subterrânea de resistência contra Dominic d'Honaire, fora do Distrito Comerciante. Seus poderes de controle se infiltraram lentamente em uma ampla seção transversal da população de Port-a-Lucine, formando uma intrincada rede de espíões inconscientes. Como Dominic mantém um forte domínio sobre grande parte da aristocracia, os servos do Cérebro são direcionados para as pessoas mais comuns, como comerciantes, servos e artesãos. Embora muitos saibam que eles trabalham para "O Cérebro", a maioria vê isso simplesmente como um apelido usado

para manter o anonimato e ter pouca ideia da verdadeira natureza de seu mestre.

Dominic está ciente de que outra entidade na cidade de Port-a-Lucine está controlando seu povo, mas mesmo após anos de conflito ele ainda não descobriu sua verdadeira natureza.

Alexis Willhaven deixou de ser útil para o Cérebro há algum tempo - anos de dominação mental combinados com culpa por sua própria cumplicidade levaram a um colapso mental completo. Ele acabou sendo encontrado pelo *gendarme* nas docas da cidade e agora reside no sanatório do Dr. Villhelm Mikki, onde não pronuncia uma palavra além de "Rudolph" há anos. Pauline Jenout é atualmente a serva mais confiável do Cérebro. Uma camponesa que perdeu sua família quando um cortiço desabou, ela vê o Cérebro como um meio de derrubar o governo corrupto e explorador de Dementlieu.

O Cérebro Vivo usa seus asseclas para alimentar a crescente agitação entre as classes baixa e alta, que vê como a maneira mais provável de destruir Dominic. Várias famílias aristocráticas (e particularmente aquelas que foram prejudicadas ou ignoradas pelo atual governo) também estão sob seu controle, prontas para tomar o poder quando uma oportunidade se apresentar.

Combate

O Cérebro Vivo é obviamente incapaz de se defender fisicamente. Em vez disso, ele usa poderes psiônicos para incapacitar e controlar aqueles que o ameaçam e mantém um grande séquito de lacaios escravizados para defender sua localização com suas vidas.

Embora a jarra e a caixa mecânica do Cérebro Vivo nunca tenham exigido atenção desde que deixaram a Lamórdia, a solução dentro da jarra requer substituição regular. Uma vez por dia, um dos bicos deve ser desconectado da mangueira para deixar sair um terço da solução do frasco, que é substituído por água limpa. Durante este tempo, o Cérebro Vivo fica indefeso e não pode exercer seus poderes mentais. Qualquer personagem do jogador sob a influência do Cérebro Vivo pode receber um teste de resistência adicional para superar o efeito naquele momento.

Qualidades Especiais: *Campo Empático (Sob):* O Cérebro Vivo emite um campo empático contínuo que lhe permite sentir os pensamentos e intenções superficiais de qualquer criatura a até 15 metros. Como essa habilidade lhe permite sentir a intenção agressiva, o Cérebro não pode ser surpreendido a essa distância. Além disso, esse campo fornece ao Cérebro informações suficientes para estimar com precisão a classe e o nível de cada criatura dentro da área de efeito, ajudando-o a direcionar seus ataques ao indivíduo que considera a maior ameaça.



Um Cérebro Não Psíquico

Se você não tiver o *Psionics Handbook*, simplesmente substitua a habilidade do Cérebro Vivo de usar poderes psíquicos pelos seguintes ataques e qualidades especiais.

Ataques Especiais: *Habilidades similares à magia (SM):* 3/dia— *enfeitiçar pessoa, comando, sono*; 2/dia — *imobilizar pessoa, sugestão*; 1/dia — *dominar pessoa, emoções, sugerir multidões*. Qualquer requisito de idioma desses efeitos é dispensado para o Cérebro Vivo, e todos têm efeito como se fossem conjurados por um feiticeiro de 9º nível.

Explosão Mental (SM): O Cérebro é capaz de infligir dano mental em qualquer criatura viva, causando um latejamento pesado e doloroso em sua cabeça. Este ataque causa 3d8 pontos de dano e é resistido por um teste bem sucedido de Vontade (CD 15). Esta habilidade tem um alcance de até 15 metros e pode ser usada sem limites.

Qualidades Especiais: *Concha Protetora (SM):* Duas vezes por dia, o Cérebro Vivo pode criar uma barreira psíquica em um raio de 3 metros ao seu redor que combina os efeitos de um *globo de invulnerabilidade* e uma *muralha de força*. Este efeito tem uma duração de 10 minutos.

Covil

O Cérebro Vivo é normalmente alojado em porões subterrâneos profundos de certos armazéns na área ao redor das docas da cidade. Aqui, as ruas movimentadas durante o dia fornecem anonimato suficiente para as atividades do Cérebro Vivo, enquanto as ruas desertas à noite permitem facilmente encontros secretos com seus asseclas. A localização exata muda regularmente, a fim de manter a maioria dos lacaios do Cérebro inconscientes de seu paradeiro exato. A configuração geralmente consiste em uma pequena casa anexada a um armazém maior. Os aliados mais confiáveis do Cérebro Vivo moram na casa, enquanto o armazém parece realizar atividades comerciais normais. Todos os trabalhadores são completamente controlados pelo Cérebro e são a primeira linha de defesa caso alguém ataque. Debaixo do armazém, um túnel leva ao porão e laboratório secretos do Cérebro Vivo.

Alanik Ray

Elfo Dtc6*/Lad4: ND 10; Tam. M Humanoide (1,7m de altura); DV 10d6-10; PV 43; Inic. +3; Desl. 9m; CA 13 (toque 13, surpresa 13); Ataq corpo a corpo +10/+5 (1d4+3, *Presa de ouro*) ou à distância +10/+5 (1d8, pistola obra-prima); AE Ataque furtivo +2d6, bônus de alvo +2; QE Químico, traços élficos, evasão, cena do crime, esquiva sobrenatural, armadilhas; Tend. N; TR Fort +2, Ref +12, Vont +8; For 8, Des 17, Con 9, Int 17, Sab 17, Car 13.

Perícias e Talentos: Abrir Fechadura +9, Alquimia +9, Conhecimento (arcano) +5, Conhecimento (lei: Darkon, Dementlieu, Mordent) +12, Decifrar Escrita +12, Diplomacia +9, Disfarce +8, Escalar +5, Esconder-se +10, Furtividade +13, Intimidar +4, Observar +18, Obter Informações +14, Operar Mecanismos +5, Ouvir +12, Procurar +18, Sentir Motivação +16, Sobrevivência +5, Punga +8; Foco em Perícia (Sentir Motivação), Pron-tidão, Rastrear, Usar Armas Exóticas (armas de fogo), Vontade de Ferro.

Idiomas: Darkonês*, mordentiano, élfico lamordiano, balok

Itens Pessoais: *Olhos de águia, chapéu do disfarce, Presa de ouro (adaga +4), pistola obra-prima.*

*A classe de prestígio de detetive é detalhada no **Heroes of Light**, mas todas as regras necessárias para Alanik Ray são apresentadas aqui.

Alanik Ray é alto para um elfo e particularmente magro. Suas características faciais são pontiagudas, afiadas e acentuadas por um forte bico de viúva. Alanik usa seu cabelo dourado na altura dos ombros puxado para trás em um rabo de cavalo, o que acentua sua testa alta. Essa combinação pode dar a Alanik uma aparência intimidadora ou severa à primeira vista, mas essa impressão logo desaparece quando Alanik começa a falar com sua voz suave.

Alanik cresceu entre os ricos e ainda gosta de coisas elegantes e de qualidade. Seu gosto por roupas de alta qualidade permite que ele se encaixe facilmente na alta sociedade de Dementlieu, preferindo sedas e cetins de cores vivas, muitas vezes com bordados elaborados ao redor do pescoço e dos punhos.

No fundo das dobras de suas roupas, bolsos cuidadosamente escondidos guardam todo o equipamento usado em seu trabalho. Uma lupa, um relógio de bolso dourado, gazuas, um par de óculos (na verdade, *olhos de águia*), pequenos frascos para guardar provas, uma série de pós e tinturas, e um pequeno livro no qual ele toma notas extensas de seus casos, todos guardados nesses bolsos ocultos.



Alanik Ray

Antecedentes

Alanik nasceu na cidade de Neblus, em Darkon, em uma das famílias de mercadores mais ricas do distrito. Ray passou sua infância querendo nada e respeitando as proezas de negócios de seu pai. À medida que se tornava adulto, no entanto, Ray se viu querendo escapar das garras luxuosas de sua mansão e descobrir mais sobre como o resto dos moradores de Neblus viviam. Quanto mais tempo Alanik passava na cidade macabra, mais consternado ele ficava com o quão diferente este mundo era do seu. O crime era abundante, os pobres eram deixados para sofrer nas mãos dos poderosos, e parecia que ninguém se importava.

O mundo do jovem Alanik foi então destruído quando seu pai, Ardal Ray, foi acusado pelo Barão de Neblus de negociar drogas ilícitas e evitar impostos. Outros rumores de que o Barão estava de fato envolvido nos esquemas de seu pai deixaram Alanik reavaliando seu nível de confiança em todos que conhecia. Com o tempo, ele encontrou alguns membros da guarda em quem confiava e começou a trabalhar com eles para resolver alguns dos muitos crimes que viu sendo cometidos.

Quando os assuntos da propriedade de Ardal Ray foram resolvidos, Alanik estava ansioso para escapar de

seu passado. Ele se mudou para Mordentshire e começou a praticar profissionalmente como detetive. Os moradores de Mordent eram inicialmente resistentes a um não-humano na comunidade, mas a grande habilidade de Alanik em resolver mistérios e assassinatos logo lhe rendeu o respeito dos mordentianos.

Alanik fez amizade com Arthur Sedgewick em Mordentshire, um jovem médico recém-chegado de seus estudos na Universidade de Dementlieu. Os dois logo se tornaram grandes amigos, e Arthur era um companheiro de viagem constante. Alanik achou o relacionamento extremamente benéfico, com o conhecimento médico de Sedgewick frequentemente se mostrando útil na resolução de casos e em mais de uma ocasião salvando a própria vida de Ray.

Tendo construído uma reputação como “O Grande Detetive”, Alanik foi convidado a se mudar para Baía de Matira para assumir o comando da polícia lá. Alanik viu seu amigo Rudolph Van Richten pela última vez aqui antes do médico desaparecer. Não muito tempo depois do Réquiem, no entanto, agentes de alto nível da Kargat começaram a ver a forte capacidade investigativa de Alanik como uma ameaça. Através de sua sagacidade e inteligência, no entanto, Alanik foi capaz de enganá-los, por pouco, conseguindo escapar com vida. A partir daqui, Alanik viajou para Port-a-Lucine, onde Arthur Sedgewick se juntou a ele.

Esboço Atual

Alanik atualmente trabalha como detetive consultor para qualquer pessoa cujo caso desperte seu interesse. Ele tem um forte interesse em fornecer justiça a todos que precisam e, portanto, cobra por seus serviços com base na “capacidade de pagamento”. Se um caso desperta seu interesse, Alanik trabalhará até mesmo de graça se a pessoa necessitada não puder pagar — taxas infladas para os nobres são mais do que suficientes para cobrir essas atividades. A *gendarmérie* de Dementlieu ocasionalmente faz uso de sua assistência, pela qual Alanik recebe um salário básico do Lorde-Governador.

Os casos que mais interessam a Alanik são aqueles com aspecto sobrenatural ou em que o assassino é especialmente astuto. Durante um caso, ele usa uma expressão particularmente intensa, franzindo a testa e encarando qualquer evidência que se apresente. Seu raciocínio dedutivo e talento para o pensamento lateral o tornam superior a quase qualquer *gendarme*, mas sua falta de condescendência resulta em poucos se ofenderem com sua capacidade de ter sucesso onde outros não podem.

Arthur Sedgewick compilou muitos contos da experiência investigativa de Alanik em vários livros publicados, como *A Vida de Alanik Ray* e *A Caderneta de Alanik*



Ray. Esses livros fizeram de Alanik uma celebridade em Port-a-Lucine, e ele é frequentemente convidado para galas e bailes pela cidade. Tendo sido criado entre os ricos, ele se sente muito confortável em tal ambiente, embora Arthur Sedgewick raramente goste de participar de tais eventos.

Combate

Presa de Ouro, uma *adaga* +4 muito fina, é a arma favorita de Alanik. Recebida de um nobre mordentiano ao resolver o mistério do assassinato de sua esposa, parece ser feita de ouro maciço. Alanik geralmente carrega uma pistola magistral em investigações mais perigosas. Alanik prefere evitar confrontos físicos, favorecendo a furtividade e astúcia para superar seus inimigos.

Ataques Especiais: *Bônus de Alvo (Ext):* Alanik entende sua presa tão bem que ganha +2 de bônus de competência para jogadas de ataque contra um indivíduo, se espionar o alvo por um dia. Este mesmo bônus se aplica a testes de Blefar, Observar, Ouvir, Procurar e Sentir Motivação feitos contra o alvo escolhido.

Qualidades Especiais: *Químico (Ext):* Alanik ganha +4 de bônus de intuição em testes de Alquimia que não envolvam fazer itens. Ele é um mestre em analisar substâncias alquímicas.

Cena do Crime (Ext): Ao analisar a cena de um crime e estudar pistas minuciosas, Alanik pode avaliar os motivos ou antecedentes de um único criminoso. Um teste de Procurar na cena do crime permite que Alanik determine o motivo (CD 15), raça e gênero (CD 20) ou classe primária (CD 25).

Covil

Alanik Ray mantém uma casa de terraço confortável, mas não estranha, no Quartier Savant (Bairro Erudito) de Port-a-Lucine. Contudo, ele está frequentemente fora da cidade, conduzindo sua última investigação.

Lorde Wilfred Godefroy, Lorde Negro de Mordent

Fantasma humano de quarto grau Ari12: ND 16; Tam. M Morto-vivo (incorpóreo) (1,60 m. de altura); DV 12d12; PV 94; Inic. +4; Desl. voo 9m (perfeito); CA 16 (17 no Plano Etéreo) (toque 16 [12 no Plano Etéreo], surpresa 16 [17 no Plano Etéreo]); Ataq corpo a corpo +9 (+8 no Plano Etéreo) (1d4 [1d4 -1 no Plano Etéreo], toque) ou corpo a corpo +9/+4 (1d6 e dano de Carisma, +1 *clava*) ou à distância +10/+5 (1d12, mosquete obra-prima; Apenas Plano Etéreo); AE Drenar carisma, toque da corrupção, aparência horripilante, malevolência, ma-

nifestação, visão espectral; QE Visão no Escuro 18 m, incorpóreo, restauração, imunidade a expulsão, morto-vivo; Tend. CM; TR Fort +4, Ref+4, Vont +9; For8, Des 11, Con -, Int 15, Sab 13, Car 25.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +15, Blefar +16, Cavalgar (cavalo) +8, Conhecimento (história) +12, Conhecimento (local) +12, Conhecimento (nobreza e realeza) +11, Diplomacia +16, Esconder-se +8, Intimidar +18, Observar +20, Ouvir +20, Procurar +20, Sentir Motivação +12; Investida Aérea, Foco em Perícia (Intimidação), Foco em Perícia (Sentir Motivação), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Usar Armas Exóticas (armas de fogo).

Idiomas: Mordentiano*.

Itens Pessoais: *Bengala* +1 (*clava*), mosquete obra-prima, *amuleto de armadura natural* +2, *braceletes de armadura* +3 (como *braçadeiras*), *anel de proteção* +2, *cachecol de Carisma* +2 (como *manto*).

Lord Wilfred Godefroy aparece como uma figura fantasmagórica vestida de moda mordentiana agora com mais de 200 anos, um cavalheiro mais velho atarracado e curvado em seus 70 anos. Ele usa uma camisa de gola alta e babados e um longo casaco preto com fraque, muitas vezes com óculos de pince-nez, e nunca está sem sua bengala, uma bengala de ébano encimada por uma cabeça de grifo prateada. Godefroy tem um comportamento severo, autoritário e o hábito de franzir a testa e semicerrar os olhos para quem está falando, o que transforma seu rosto já idoso em um mapa de rugas profundas. Seu cabelo é longo, grisalho e amarrado para trás em um coque elaborado na parte de trás de sua cabeça. Sua voz é profunda e rouca e sempre carrega uma nota de condescendência, raiva ou desprezo velado; nas raras ocasiões em que ele decide que a bajulação convém a seus meios, no entanto, sua voz se torna um barítono encantador. Não importa de que maneira ele adote, seus olhos nunca mudam, permanecendo duros e sem emoção, exceto quando um de seus frequentes ataques de raiva o domina, momento em que eles queimam positivamente de ódio por todas as coisas vivas e mortas. Todo o seu jeito constantemente fervilha de impaciência com a incompetência e a insolência dos que o cercam, e sua raiva é igualada apenas por sua arrogância.

Antecedentes

A história da existência miserável de Lord Godefroy na verdade começa quase 600 anos atrás, com a construção da Casa da Colina do Grifo. Construída pelo explorador Jacques Renier, o fundador original de Mordentshire, foi concebida como um lar adequadamente magnífico para seus descendentes, com vista para a cidade e a baía além. No entanto, desde o início, algo estava errado com Mansão do Grifo... como se a casa tivesse



nascido ruim. Dentro de um ano depois de se mudar, Renier e sua família fugiram de casa e nunca mais voltaram. Assim começou o que veio a ser o destino de uma longa sucessão de famílias nobres que ignoraram os avisos da população local e se mudaram para a casa, apenas para fugir antes de um ano. A Mansão do Grifo adquiriu a reputação de “casa ruim”, um lugar de loucura e maldade onde os moradores caíam em paranóia e ataques de delírios e os mortos eram os habitantes mais inquietos de todos. Ninguém podia suportar a atmosfera opressiva da casa, e assim ela ficou quieta no topo de sua magnífica colina, esperando a próxima família ousar suas profundezas.

Quando Lord Godefroy herdou Mansão do Grifo há pouco mais de 200 anos, a princípio parecia que o ciclo começaria novamente; ele abertamente menosprezou as histórias que cercavam a casa, chamando-as de “tolices de mente ociosa” e “tolices supersticiosas”, e teve grande orgulho em se mudar. Para o choque de todos Mordentshire, ele achou a casa do seu agrado e viveu lá tranquilamente até se casar com a jovem Estelle Weathermay em 566 CB. Uma menina, Lilia, veio dois anos depois, mas a incapacidade de Estelle de lhe fornecer um herdeiro masculino endureceu ainda mais seu coração já insensível. Com o passar dos anos, dúvidas e suspeitas se infiltraram em sua mente, acusando Estelle de trai-lo por não ter lhe dado o filho que ele queria. Um dia em 578, ele finalmente explodiu e matou Estelle com sua bengala em um ataque de raiva. Quando sua filha tentou salvar sua mãe, ele a espancou até a morte também. Astuto até o fim, Godefroy foi capaz de evitar a justiça mortal alegando que elas haviam sido pisoteadas até a morte, atirando em seu garanhão favorito para criar seu álibi... mas a casa tinha visto tudo. Em toda a sua torturada história, nunca antes nenhum dos moradores havia tirado uma vida, e os assassinatos pareceram despertar a mansão de uma maneira que nunca se acalmou desde então. Tudo começou com o retorno de Estelle e Lilia, que apareceram para Godefroy na noite após o enterro e o atormentaram por seus assassinatos. Noite após noite os fantasmas retornaram, até que finalmente Godefroy não aguentou mais e cometeu suicídio no dia de Ano Novo em 579 CB. Como seu último ato, ele escreveu em seu testamento uma tentativa de encontrar abrigo de seus espíritos perseguidores, solicitando que seu corpo fosse enterrado no mausoléu Weathermay na Mansão Heather, longe de Mansão do Grifo.

Embora Godefroy logo se visse assombrando o mausoléu, ele parecia estar finalmente livre de sua esposa e filha, e os próximos meses se passaram sem grandes incidentes.

Durante este tempo, no entanto, o Alquimista veio para Mordentshire e mudou-se para a Casa na Colina do Grifo — novamente apesar dos avisos da população local. Em outubro daquele ano, ele ativou seu Aparato no mesmo momento em que Azalin e Strahd abriram um portal para Mordentshire no material. Seguiu-se um período de caos e confusão, e finalmente a região foi arrancada do mundo estrangeiro ao qual pertencia e lançada em Ravenloft. Depois que o Alquimista foi aparentemente morto e Strahd e Azalin se retiraram para seus próprios domínios, os Poderes Sombrios escolheram Godefroy como o novo mestre de Mordent. Foi uma promoção de cujos poderes e liberdade ele gozou precisamente por um dia, quando naquele primeiro anoitecer sua esposa e filha voltaram para atormentá-lo mais uma vez.

Embora Godefroy ainda se considere o único verdadeiro mestre de Mordent, no início ele ignorou em grande parte os habitantes vivos de sua terra, a menos que tivesse uma causa especial para intervir; aqueles que atraíam sua atenção descobriram que ele muitas vezes expressava sua maldade e raiva por meio de tramas extremamente criativas e malignas. Destruir o objeto de sua ira não era suficiente; primeiro, eles tinham que ser completamente arruinados, tudo de valor em suas vidas destruído e cada sonho despedaçado além da esperança de reparo antes que ele finalmente acabasse com eles. Ele se deleitava com a multidão de espíritos presos à sua disposição na mansão e ainda gosta de descarregar sua raiva e frustração sobre eles pelos menores erros que cometem, sejam eles reais ou imaginários. Essas criaturas miseráveis vivem em servidão eterna, existindo apenas para servir aos desejos sombrios de Godefroy e esperam em vão evitar incorrer em sua ira. Até agora, Mansão do Grifo acumulou o suficiente dessas almas patéticas que cada quarto e cada escada contém um número de espíritos amedrontados prontos para servir ao menor capricho de Godefroy. E assim foi por mais de um século, enquanto Godefroy ficava confortável e complacente em sua posição como senhor de Mordent.

Esboço Atual

Embora sua existência como senhor das trevas de Mordent tenha sido predominantemente passiva no passado, eventos recentes despertaram alguns resquícios da ambição no espírito de Lorde Godefroy e o estimularam a assumir um papel ainda mais ativo nos assuntos diários de seu domínio. Ainda abalado por um ataque de uma década à mansão que quase significou sua destruição, desde então ele prestou muito mais atenção às idas e vindas em seu território. Essa atenção não é apenas de autopreservação, mas também de um desejo crescente





de colocar em movimento planos cada vez maiores para aumentar sua influência.

Para este fim, Godefroy tem usado ameaças contra o espírito da amada esposa de Daniel Foxgrove, Alice, para obter informações sobre Mordentshire em geral e a família Weathermay em particular. O pobre Daniel tem pouca escolha a não ser manter o fantasma perverso atualizado sobre os assuntos terrenos ou assistir sua esposa sofrer uma agonia indescritível. Godefroy também usou sua influência sobre o prefeito para acompanhar empresas e indivíduos proeminentes na cidade, bem como abusou da autoridade de Daniel para expulsar aventureiros particularmente intrusos ou poderosos que ele considera uma ameaça. Manter-se a par dos assuntos dos vivos também lhe forneceu outra base de poder inesperada. Ao empregar convites especiais enviados pelo obediente e compassivo prefeito de Mordentshire, oferecendo gratuitamente “convalescença à beira-mar” na Mansão Heather a certos luminares mordentianos influentes, mas gravemente doentes, Godefroy conseguiu assegurar a captura dos espíritos de vários indivíduos ricos e poderosos na mansão. Sua proximidade com seu covil torna quase impossível para eles escaparem quando morrem em Mordentshire. Fiel à sua inteligência maléfica, ele teve o cuidado de não forçar Daniel a escrever muitos desses convites, para que uma reputação sinistra não afugentasse outros nobres. Mesmo assim, Godefroy conseguiu expandir muito seu conhecimento sobre os negócios importantes, segredos obscuros e compromissos diários que orientam os negócios de sua terra. Embora ele ainda tenha que decidir exatamente o que fará com esse conhecimento, ele o acompanha cuidadosamente para que, quando uma oportunidade se apresentar, ele a aproveite sem hesitação.

Outra fonte de tal informação quase pronta para a colheita é o próprio Lorde Jules Weathermay. Godefroy pode sentir o corpo do nobre envelhecido enfraquecendo dia a dia e espera avidamente a hora em que finalmente poderá adicionar o espírito de Jules à equipe de sua mansão. Contudo, sua fome é correspondida por sua paciência, quando ele percebe que, neste caso, fazer qualquer coisa aberta para acelerar o inevitável provavelmente atrairia a ira da amaldiçoada família de caçadores de bruxas de Jules e seus numerosos aliados. Ele não tem pressa de enfrentar outro confronto na Colina do Grifo. Além disso, às vezes parece que Lorde Jules está quase ciente da existência de Godefroy como algo mais do que mito. Mesmo enxergando pouco e cada vez mais frágil, ele tem uma tendência enervante de repente olhar diretamente para Godefroy quando o fantasma tenta espionar seus negócios. Assim, com medo da descoberta e da atenção que poderia trazer, Godefroy relegou sua



espionagem a Daniel por enquanto. De qualquer forma, ele está confiante de que em breve o tempo removerá esse obstáculo de seu caminho e o transformará em mais uma oportunidade. Dado o estado caótico e disperso do resto da família, provavelmente o próximo governante e a nação serão ainda mais fáceis de manipular do que Daniel e sua cidade foram. De fato, apenas parte do elitismo persistente de Godefroy o impediu de se intrometer mais diretamente na vida da classe dominante de seu domínio. Embora ele não amaria nada melhor do que ver os usurpadores Weathermay arruinados, seu orgulho se recusa a permitir que a terra seja entregue à “ralé comum”, e assim, até que apareça outra linhagem familiar que possa tomar o lugar dos Weathermay ele deve mantê-los por perto.

Finalmente, recentes agitações e distúrbios dentro da Igreja de Ezra começaram a chamar a atenção de Godefroy. Ele acha os anacoretas e sua devoção justa intrusos e desprezíveis, mas a ideia de que algum tipo de grande conflito pode estar se formando entre as várias facções da igreja o intriga muito. Ele começou a tentar aprender mais sobre isso, apesar das alas que muitas vezes são colocadas ao redor dos locais sagrados da igreja. Não só um conflito aberto de qualquer tipo enfraqueceria um dos grandes inimigos espirituais dentro de seu



domínio, mas dado o tamanho pequeno do reino, quase certamente acabaria na defensiva em pouco tempo, talvez até levando a luta para Mordentshire. Godefroy não tem certeza do que a chegada de um grande número de espíritos faria com seu poder, mas ele raciocina que isso só pode ajudá-lo no final. Então ele observa e espera por enquanto, manipulando onde pode e aguardando ansiosamente a ideia de derramamento de sangue aumentando os incontáveis servos em seu emprego medonho.

Combate

Godefroy se delicia em usar seus poderes fantasmagóricos e é rápido em aproveitá-los ao máximo durante uma luta; ele é especialmente adepto de usar sua habilidade de voar e passar por objetos sólidos para manter seus oponentes desequilibrados, assustados e desorganizados. Seu método preferido de ataque contra os mortos e os vivos é sua bengala, e ele gosta especialmente do terror que inspira em seus espíritos cativos, que sabem que nunca escaparão de sua picada por muito tempo. Outra tática favorita de Godefroy é fingir que ele está amarrado ao terreno de sua casa, para que os oponentes acreditem que fugiram para a segurança, apenas para encontrar Godefroy atacando-os quando menos esperam. Deve-se lembrar que Godefroy pode observar seus oponentes de forma invisível e quase indetectável, se desejar: aqueles que atraem sua atenção serão observados dessa maneira por algum tempo antes de enfrentá-los, para melhor explorar as fraquezas que puder descobrir com antecedência. Acima de tudo, ele é paciente como só os verdadeiramente mortos podem ser. Se um combate estiver indo mal, ele se retirará de bom grado, talvez até deixando seus inimigos acreditarem que ele foi destruído; afinal, ele sempre pode voltar mais tarde, quando estiverem mais fracos.

De fato, apenas dois assuntos sempre garantem sua atenção total imediata no campo de batalha: uma ameaça à Mansão do Grifo e a chegada de sua esposa e filha. Se Mansão do Grifo for seriamente atacada, os atacantes se encontrarão enfrentando uma horda literal de geists e toda a extensão letal de todos os poderes e aliados à disposição de Godefroy. Como a destruição da mansão significaria sua ruína, ele não vai parar por nada para aniquilar aqueles que a ameaçam, e se alguém sobreviver à sua resposta inicial, ele fechará suas fronteiras e caçará impiedosamente aqueles que fugiram de sua ira até que os últimos sejam destruídos. Além disso, ele faz um grande esforço para evitar que alguém o veja à mercê de sua esposa e filha. Ele foge pouco antes de sua chegada e não poupa esforços para impedir que outros o sigam ou espionem seu paradeiro para evitar que essa fraqueza venha à tona.

Ataques Especiais: A CD de resistência contra as habilidades fantasmagóricas de Godefroy é 23.

Drenar Carisma (Sob): Qualquer criatura viva ou fantasma atingido pela bengala de Godefroy sofre 1d4 pontos de dreno permanente de Carisma enquanto Godefroy literalmente a derrota. Um fantasma drenado abaixo do Carisma mínimo para seu grau cai para o próximo grau no qual se qualifica. Fantasmas enfraquecidos retornam ao seu nível original se de alguma forma recuperarem seu Carisma. No entanto, Godefroy não pode drenar nenhuma vítima abaixo de 1 ponto de Carisma, e, portanto, não pode derrotar fantasmas da existência, independentemente de quantas vezes eles testam sua paciência.

Qualidades Especiais: Restauração (Sob): Se destruído, Godefroy se reforma completamente em 1 dia. Godefroy não pode ser destruído permanentemente até que Mansão do Grifo seja derrubado e suas pedras espalhadas.

Imunidade a Expulsão (Ext): Godefroy não pode ser expulso, embora ocasionalmente ele finja que foi evitado dessa maneira para surpreender seus inimigos mais tarde.

Covil

A maioria do povo mordentiano acredita que Godefroy está preso pelas paredes de Mansão do Grifo, mas na verdade ele pode vagar livremente por seus domínios como desejar. Ele raramente deixa Mordentshire e seus arredores, porém, preferindo trazer aqueles que ele deseja observar para ele através da manipulação ao invés de deixar seu lugar de poder. Ele também ocasionalmente retorna aos seus restos mortais no cemitério da Mansão Heather para ver se eles estão sendo mantidos de maneira adequada.

A Mansão do Grifo é considerado um vórtice do mal em muitas lendas mordentianas; contos de seus donos fugindo gritando na noite com pouco mais do que as roupas em suas costas são abundantes na lenda local. Da mesma forma, muitos costumes funerários tratam de acelerar o falecido para a vida após a morte, para que eles não se demorem para causar danos neste mundo. Tal como acontece com a maioria desses folclores, no entanto, há um grão de verdade nesses contos selvagens. Criaturas etéreas em Mordent devem fazer um teste de Vontade ou serão involuntariamente atraídas para a mansão. A CD para escapar da atração da mansão é 30 dentro das paredes da mansão e cai 1 para cada incremento de 300m entre o alvo e a mansão. Assim, uma criatura etérea a 3km de distância teria que fazer um teste de Vontade de CD 20 ou seria sugada. A distâncias além de 9km, o puxão da mansão é facilmente ignorado, embora todas





as criaturas etéreas em Mordent ainda sintam um puxão distante e ouçam o sussurrando convites, não importa onde eles estejam. Fantasmas adicionam seu grau como um bônus de moral para este teste de resistência. Criaturas etéreas devem fazer este teste de Vontade uma vez por dia. Godefroy está isento deste efeito, e ele pode isentar outras criaturas etéreas dando-lhes permissão verbal para sair. A Mansão do Grifo é um sorvedouro do mal de grau 5. Geists de nível 1 se escondem em todos os cantos da mansão, tentando desesperadamente evitar provocar Godefroy.

fechando as fronteiras

Quando Godefroy deseja fechar seu domínio, as Brumas surgem nas fronteiras de Mordent. Viajantes por terra ou mar que entram nesses vapores turbulentos sempre se encontram retornando a Mordent, independentemente de sua orientação.

Lorde Jules Weathermay, Governante de Mordent

Humano Ari10: ND 9; Tam. M Humanoide (1,72m de altura); DV 10d8-10; PV 43; Inic. -1; Desl. 4,5m; CA 13 (toque 13, surpresa 13); Ataq corpo a corpo +8/+3 (1d6, florete +1 afiado) ou à distância +8/+3 (1d12, mosquete obra-prima); Tend. LB; TR Fort +3, Ref +3, Vont +9; For 8, Des 9, Con 8, Int 13, Sab 15, Car 17.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +6, Atuação (balada, dança) +7, Avaliação +8, Blear +10, Cavalgar (cavalo) +6, Conhecimento (geografia) +8, Conhecimento (história) +10, Conhecimento (local) +14, Conhecimento (nobreza e realza) +12, Diplomacia +16, Intimidar +6, Leitura Labial +8, Observar +4, Obter Informação +8, Sentir Motivação +14; Foco em Arma (florete), Liderança, Usar Armas Exóticas (armas de fogo), Visão Espectral, Vontade de Ferro.

Idiomas: Mordentiano*, falkovniano, vaasi.

Itens Pessoais: Florete afiado +1, mosquete obra-prima, anel de proteção +4, relógio de bolso antigo.

Lorde Jules Weathermay é um cavalheiro gentil e idoso que parece ter mais de 70 anos. Ele claramente já foi um jovem bastante em forma e arrojado, embora o tempo e a doença tenham causado um grande impacto em seu corpo. Na maioria dos dias, ele anda com uma bengala e manca pronunciado, mas seu rosto ainda mantém um porte nobre que as mulheres (especialmente sua idade) acham bastante atraente, e seus olhos mostram que sua mente continua tão afiada como sempre. Lorde Jules se veste com o traje de um nobre mordentiano condizente com sua posição, com um longo casaco escuro,

chapéu de três pontas, colete xadrez e relógio de bolso de prata em uma longa corrente. Seu cabelo é quase branco como a neve e ralo em cima, embora ele ainda mantenha um pequeno coque na parte de trás. Ele tosse constantemente, às vezes por minutos a fio, e embora muitas vezes faça uma pequena piada depois, é claro que sua saúde está deteriorando. Sua audição também é bastante ruim, levando-o a pedir às pessoas que se repitam ou o encarem quando estiverem falando.

Antecedentes

Lorde Jules Weathermay nasceu de Lorde Calvin e Lady Rebecca Weathermay, e desde tenra idade o jovem nobre foi inculcado com os valores familiares de coragem e perseverança diante da adversidade, características que continuaram a servi-lo bem ao longo de sua longa carreira. À medida que envelhecia, Jules exibiu uma mente astuta e uma percepção aguçada do mundo ao seu redor e ficou determinado a tentar deter o lento declínio da nobreza que estava testemunhando. Um jovem apaixonado e carismático, ele se viu no centro de um novo renascimento da aristocracia de Mordent e, eventualmente, da próprio Mordent. Embora seus ideais fossem considerados ingênuos e impraticáveis por muitos de seus colegas nobres, ninguém podia discutir com a paixão e convicção que ele demonstrava. Seu movimento tinha até começado a ganhar algum ímpeto — nada fácil nos círculos dignos e reservados da nobreza — quando a tragédia aconteceu, como parecia acontecer em todas as gerações de sua família. Os pais de Jules estavam voltando para Mansão Heather ao longo do Caminho do Agricultor uma noite quando os cavalos que puxavam sua carruagem misteriosamente dispararam sem motivo aparente, fazendo com que a carruagem ficasse fora de controle até atingir uma árvore, matando seus pais instantaneamente.

Até hoje, Jules ainda tem pesadelos sobre correr até o local do acidente e se ajoelhar ao lado dos corpos de seus pais, apenas para olhar para cima através de uma das rodas da carruagem ainda girando e ver a Mansão do Grifo ao longe, assistindo com olhos perversos à luz de velas. Ele acorda desses sonhos chorando e encharcado de suor frio, convencido de que, se tivesse dormido apenas mais alguns momentos, poderia finalmente ter chegado a uma percepção crucial sobre o acidente que o iludiu todos esses anos. Apesar de ter silenciosamente contactado vários adivinhos e espiritualistas em um esforço para determinar se a Mansão do Grifo ou seus lendários habitantes espectrais desempenharam algum papel na morte de seus pais, ele ainda não recebeu uma resposta conclusiva, mas mesmo depois de tantos anos ele não desistiu.





Lord Jules Weathermay

Embora ele tivesse passado toda a sua vida até aquele ponto sendo preparado para assumir o poder, Jules nunca previu assumir o manto de tal maneira, e assolado pela dor e dúvidas sobre seu próprio valor, ele caiu em depressão por quase uma década. Durante esse tempo, a terra e as famílias nobres que supervisionavam grande parte de seus negócios continuaram a declinar diante de seus olhos, o que só aumentou sua miséria. A morte, do que ele esperava ser o seu renascimento, levou seu último pedaço de entusiasmo. Jules governava à distância quando queria governar e passava muitas noites em sua janela contemplando a mansão com vista para sua cidade, pensando em pensamentos sombrios e ponderando possibilidades terríveis. O que finalmente o salvou foi o amor de uma mulher, sua amada Martha. Eles se conheceram em um baile da sociedade, onde ela se recusou a ser desencorajada por seu comportamento desapegado e insistiu em chamá-lo repetidamente até que ele finalmente se aqueceu com sua graça e inteligência pronta. O casamento deles marcou o renascimento de alguns de seus ideais juvenis, desta vez protegidos por anos de experiência no comando de uma nação pequena, mas ocupada. Gradualmente, ele começou a implementar algumas das ideias e planos que havia desenvolvido em sua

juventude e, embora Mordent não tenha sido radicalmente transformado, seu declínio diminuiu amplamente, seguido por um período de crescimento moderado. As famílias nobres de outrora não podiam ser ressuscitadas, mas ele se contentava em preservar as que restaram.

O tempo fez dele um homem de família, primeiro com uma filha, Alice, e depois com um menino, George. Embora já estivesse na meia-idade, Jules era um pai dedicado e, quando sua amada Martha faleceu de uma doença prolongada logo após o aniversário de oito anos de George, ele decidiu que não deixaria faltar nada que pudesse prover as crianças. Ele assistiu com prazer quando Alice cresceu para se casar com Daniel Foxgrove, um jovem nobre promissor, apenas para ter seu coração partido novamente quando ela morreu ao dar à luz suas duas maravilhosas netas. Ele também assistiu impotente como George, já um jovem distante, ficou cada vez mais frio após a morte de sua irmã até que ele se juntou a Rudolph Van Richten e partiu para vagar pela terra lutando contra o mal. Enquanto ele adorava suas netas e fazia o que podia para aliviar o sofrimento de Daniel, Jules se viu sozinho mais uma vez, e por mais que lutasse, uma depressão silenciosa começou a tomar conta de sua disposição enquanto os anos passavam atrás das paredes da Mansão Heather. Eventualmente, seu humor sombrio afetou sua saúde, e ele se tornou cada vez mais frágil nos últimos anos, exigindo períodos frequentes de repouso na cama e sofrendo de várias outras doenças crônicas. No entanto, Jules ainda se recusa a render-se, e aqueles momentos em que ele supera a doença e a depressão o encontram ainda o homem carismático e perspicaz que ele já foi. Seu tempo pode estar ficando curto, mas ele está determinado a colocar seus negócios em ordem para sua família e sua nação antes de partir.

Esboço Atual

Ao contrário da opinião popular, apesar de sua doença e fragilidade crescente, Lord Jules está ciente do perigo em que sua família está, bem como da maior ameaça à terra como um todo que seu perigo representa. Ele admira seus leais parentes e seus esforços para combater o mal onde quer que ele seja encontrado, mas teme o dia em que finalmente passará, já que não vê nenhum deles assumindo o manto da liderança com sucesso. Ele está bem ciente de que, embora a terra inóspita de Mordent e a reputação de uma nação atrasada o tenham protegido da atenção externa por um longo tempo, nenhum de seus parentes tem a mesma habilidade política dele. Com um governante distraído ou inexperiente no comando da nação, suas terras agrícolas e seu porto podem parecer um alvo muito tentador para os inimigos ignorarem.



Enquanto Jules aprecia o trabalho que seu filho e suas netas estão fazendo para combater os muitos males individuais que assolam a terra, ele teme que, ao fazê-lo, eles possam perder o perigo maior e mais geral representado por uma ameaça externa. Pior, eles podem ignorar um retorno do declínio desenfreado que ele testemunhou no início de sua vida. Jules deseja ser capaz de encontrar alguma maneira de convencer seus parentes a aceitar a responsabilidade que é seu direito de nascença para o bem maior da nação, sem roubar-lhes o fogo justo que ele mesmo já teve e que ainda exibem. É um dilema pelo qual ele está cada vez mais obcecado à medida que vê seu fim se aproximando, e qualquer um que pudesse ajudá-lo a resolvê-lo satisfatoriamente ganharia sua gratidão eterna (e da família).

Outra reviravolta recente dos eventos, e que ele manteve muito para si mesmo, é que Jules desenvolveu a capacidade de ver espíritos após um encontro particularmente próximo com a morte durante seu último surto de doença. Ele se recusa a falar sobre esse novo talento para qualquer membro de sua família ou equipe, no entanto, como ele acredita (provavelmente corretamente) seria descartado como a ilusão de um velho débil e doentio. Naturalmente, essa habilidade e algumas das visões horríveis que ele testemunhou fizeram com que ele se tornasse extremamente desconfiado da Mansão do Grifo. Combinado com seu intelecto aguçado e hábitos de observação, ele está chegando perto de perceber algumas das maiores verdades sobre aquela casa amaldiçoada e seu verdadeiro mestre, embora o que ele fará com esse conhecimento, mesmo que o adquira, permaneça uma questão de certa incerteza. Pode não dar em nada... ou o sangue Weathermay em suas veias pode encontrar uma expressão heróica final.

Combate

Lorde Jules não entra em combate diretamente; enquanto em sua juventude ele era um grande perigo com um florete ou pistola na mão, ele sabe muito bem que não é mais o combatente que era e não lutará a menos que a situação não deixe outra escolha. Do jeito que está, aqueles que procuram atacá-lo enfrentariam seus guarda-costas sempre presentes primeiro (combatentes e guerreiros do 4º ao 8º nível), enquanto o resto de sua equipe tentará levá-lo à segurança. Nada tão emocionante aconteceu em mais de três décadas, no entanto, embora aqueles que realmente pressionaram a questão descubram que sua mente ainda se lembra muito bem de como manejar uma arma, mesmo que seu corpo nem sempre seja capaz de acompanhá-lo. Ele é um excelente líder com uma mente tática astuta. Se a ocasião se apresentar, ele é capaz de criar planos de batalha muito

eficazes, embora, novamente, essa habilidade não tenha sido usada desde que ele se lembra.

Covil

Lorde Jules mora em Mansão Heather, a tradicional casa da família Weathermay, embora também mantenha uma casa muito respeitável no distrito mais rico de Mordentshire para as ocasiões em que é chamado à cidade durante a noite. Em geral, no entanto, ele prefere receber visitantes e dignitários na casa que conhece desde a infância, onde o conforto de pinturas antigas e lembranças de sua juventude ajudam a aliviar o fardo cada vez mais pesado que ele deve carregar.

Jacqueline Renier, Lorde Negro de Ríchemulot

Mulher-Rato natural humana Ari6/Rog5: ND 14; Tam. M/P Metamorfo (1,65m de altura como humana ou híbrida, 60cm de comprimento como rato); DV 6d8+5d6+33; PV 88; Inic. +7 (+10 como rato ou híbrido); Desl. 9m (12m, escalar 6m como rato); CA 19 (toque 14, surpresa 19) (19 como híbrido [toque 16, surpresa 19]; 20 como rato [toque 17, surpresa 20]); Ataq corpo a corpo +8 (1d6+1, florete +1) ou à distância +12 (1d10+2, pistola +1 com balas +1), ou corpo a corpo +14 (1d6+1, florete +1) e corpo a corpo +11 (1d4, mordida) ou à distância +15 (1d10+2, pistola +1 com balas +1) como híbrido, ou corpo a corpo +14 (1d4, mordida) como rato; Face/Alcance 1,5m por 1,5m/1,5m; AE Ataque furtivo +3d6 mais doença, maldição da licantropia como rato ou híbrido; QE Forma gasosa, monofobia, fraqueza química, fome, imunidades, rato de túnel, evasão, esquiva sobrenatural, roer, faro, empatia com ratos, alterar forma, redução de dano 15/prata, patas de aranha, espremer; Tend. CM; TR Fort +9, Ref +10, Vont +11 (Fort +9, Ref +12 como rato ou híbrido); For 11, Des 16 (22 como híbrido), Con 16 (18 como híbrido), Int 15, Sab 10, Car 17.

Perícias e Talentos: Acrobacia +5 (+8 como rato ou híbrido), Arte da Fuga +5 (+8 como rato ou híbrido), Blear +11, Cavalgar (cavalo) +6 (+9 como híbrido), Conhecimento (local) +7, Conhecimento (nobreza e realeza) +10, Diplomacia +8, Disfarce +6, Escalar +2 (+8 como rato ou híbrido), Esconder-se +9 (+12 como rato ou híbrido), Falsificação +5, Furtividade +9 (+12 como rato ou híbrido), Intimidar +8, Leitura Labial +5, Mensagens Secretas +8, Natação +2, Observar +9 (+13 como rato ou híbrido), Obter Informações +11, Ouvir +9 (+13 como rato ou híbrido), Procurar +9, Saltar +2, Senso de Direção +2, Sentir Motivação +10; Acuidade com Arma





(mordida), Acuidade com Arma (florete) como rato ou híbrido, Ataque em Movimento com Ataques Múltiplos, Controlar Forma Aprimorada, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade e Usar Armas Exóticas (armas de fogo).

Idiomas: Mordentiano*, balok, falkovniano.

Itens Pessoais: Florete +1, 2 adagas de prata, pistola +1, balas +1, filtro do amor, braceletes de armadura +3 (como braçadeiras), broche do escudo, vestido de resistência +1 (como manto), anel de escudo mental, anel de proteção +1.

Em sua forma humana, Jacqueline aparece como uma deslumbrante mulher richemulense de idade incerta. Ela poderia passar por uma donzela em seus vinte e tantos anos ou uma dama impressionante de quase cinquenta. Na realidade, ela tem quase setenta anos. As feições de Jacqueline carregam uma leve qualidade selvagem que lhe dá um fascínio sutil e exótico. Seu cabelo é preto azeviche, com mechas grisalhas nas têmporas, um atributo que realmente lisonjeia sua beleza já encantadora. Seus olhos verdes são salpicados de ouro e parecem brilhar quando captam a luz. Jacqueline é cortejada em trajes formais richemulenses, vestidos elegantes que ostentam sua figura esbelta. Ela ocasionalmente vestirá roupas mais funcionais apropriadas para o reino, particularmente quando vagando pelas ruas ou esgotos à noite. Suas formas híbrida e animal são enganosamente comuns na aparência, permitindo que ela se misture anonimamente em uma horda de ratos ou em um bando de seus parentes homens-rato. Jacqueline também pode assumir a forma de uma névoa odorífera, amarelo-esverdeada.

Antecedentes

Jacqueline Renier é uma mulher-rato natural, assim como a maioria das pessoas que são Renier de sangue. Os Reniers entraram nos Domínios de Medo em 691 CB, quando Jacqueline tinha apenas cinco anos, por um portal enevoado perseguida por caçadores. Encontrando-se na Falkóvnia, eles moraram por um tempo em Silbervas, até que os pogroms dos Garras expulsaram a população de homens-rato da cidade. Quando os Reniers fugiram para a Fronteira Nebulosa, Richemulot foi revelado a eles, com o implacável avô de Jacqueline, Claude, escolhido como seu lorde das trevas.

Claude orientou bem Jacqueline e sua irmã gêmea Louise, e os jovens homens-rato competiam incessantemente por suas atenções e aprovação. Embora as irmãs perversas fossem muito parecidas, Jacqueline sempre provou ser superior em inteligência e vontade. Apesar de todas as suas conquistas, apesar da devoção distorcida que ela concedia a ele, Jacqueline nunca foi capaz de ganhar a aprovação de seu avô. Claude dominou sua fa-

mília tanto pela astúcia quanto pela força e manteve sua posição mantendo seus parentes ligeiramente desequilibrados. Ele nunca concedeu seu favor a nenhum deles, preferindo mantê-los andando em círculos, lutando para atender às suas expectativas inatingíveis. A estratégia teve um sucesso maravilhoso por mais de três décadas.

Infelizmente para o homem-rato mais velho, Jacqueline se cansou de pular sem parar pelos aros que ele colocou diante dela. Ela acabou com os jogos mesquinhos de Claude matando-o brutalmente em 726 CB, após o que o controle de Richemulot passou para ela. Não descartando as valiosas lições de traição de Claude, Jacqueline progressivamente apertou seu controle sobre Richemulot desde a morte de seu avô. Ela tomou outra nota de sua mãe, que assassinou o pai de Jacqueline, Simon Audaire em 710 por sua fraqueza humana. Assim, Jacqueline remove rapidamente qualquer Renier que ela sente que algum dia possa ameaçar sua posição. Curiosamente, ela nunca se moveu contra sua principal rival, sua irmã gêmea Louise (*mulher-rato natural humana Ari8/Fet3, NM*). Talvez Jacqueline tenha mais medo da solidão do que da irmã. Louise se distingue fisicamente de Jacqueline apenas por uma orelha direita rasgada escondida sob o cabelo ou disfarçada por joias.

Esboço Atual

Conivente e cruel, Jacqueline se deleita em infligir dor aos outros, seja emocional ou física. Ela manipulou, aterrorizou e chantageou com sucesso quase todas as casas nobres de Richemulot, incluindo sua própria família. As massas richemulenses cresceram para respeitar e admirar sua liderança, mas não podem se livrar do medo assustador de sua ira.

A única qualidade redentora de Jacqueline é sua capacidade de amar verdadeiramente, uma característica quase inédita entre os homens-rato. Apesar dos males retorcidos abrigados em seu coração negro, Jacqueline não quer nada além do amor incondicional dos outros e está preparada para oferecê-lo na mesma moeda. No entanto, sua ambição garante que o raro vínculo emocional significativo que ela cria se dissolva em animosidade. Além disso, ela é amaldiçoada sempre a assumir sua forma de rato na presença daqueles que ela realmente ama. Jacqueline está apaixonada há muito tempo pelo humano Henri DuBois, um arrojado nobre richemulense. DuBois desapareceu há alguns anos após uma tentativa frustrada de Jacqueline de infectá-lo com licantrópia. Seu paradeiro permanece um mistério, deixando Jacqueline atolada em uma mágoa que só diminui quando ela se diverte com a miséria dos outros.





Seu amor não correspondido, combinado com a mentalidade de matilha de sua herança de homem-rato, afligiu Jacqueline com um medo paralisante de ficar sozinha. Ela sempre procura estar cercada por outras pessoas, e sua persona pública como uma borboleta social decorre em parte de uma tentativa perpétua de afastar esse terror rastejante. Para Jacqueline, até a companhia de quem ela odeia é preferível à solidão.

Combate

Jacqueline só ataca quando tem certeza de que está em vantagem. Ela normalmente obtém a vantagem invocando hordas de lacaios, sejam eles enxames de ratos ou seus parentes homens-rato. Ela se deleita em encurralar seus inimigos em um local isolado onde ela e sua espécie estão confortáveis, então se transformando em forma híbrida e atacando. Embora ela geralmente tenha uma aura de calma cautelosa, Jacqueline pode ser alegremente sádica na batalha. Ela usará avidamente as emoções e os valores de seus inimigos a seu favor, mirando deliberadamente inocentes, usando reféns como escudos e tentando infectar o maior número possível de inimigos com licantrópia. Se ela e seus aliados estiverem em grande desvantagem numérica ou superada, Jacqueline assume a forma gasosa e foge. Ela se acostumou a esperar semanas, meses ou até anos pelo momento perfeito para exigir sua retribuição.

Ataques Especiais: *Maldição da Licantrópia (Sob):* A CD para resistir à licantrópia contraída pelos ataques de Jacqueline é 20.

Empatia com Ratos (Ext): Todos os ratos e ratos atrezes em Richemulot estão sob a influência de Jacqueline.

Qualidades Especiais: *Forma Gasosa (Sob):* Jacqueline pode assumir a *forma gasosa* como uma ação padrão enquanto estiver em qualquer forma, como a magia conjurada por um feiticeiro de 11º Nível. Ela pode permanecer gasosa indefinidamente e tem um deslocamento de voo de 6 metros com manobra perfeita.

Roer (Ext): Enquanto estiver na forma de rato ou híbrida, os ataques de mordida de Jacqueline ignoram a dureza dos objetos.

Patas de Aranha (Ext): Enquanto na forma híbrida, Jacqueline pode escalar superfícies escarpadas como se estivesse sob efeito da magia patas de aranha.

Monofobia (Ext): Jacqueline fica abalada quando está sozinha ou enfrenta oponentes sem aliados.

Fraqueza Química (Ext): O veneno químico de Jacqueline são penas de pomba. Ela permanece inconsciente de que a substância é letal para ela.

Alterar Forma (Sob): Embora ela seja uma licantrópo natural e, portanto, possua o talento Forma de Controle Aprimorado, Jacqueline sofre sob um gatilho. Ela é



amaldiçoada a se transformar em forma de rato quando na presença de alguém que ela realmente ama (sem direito a teste de resistência).

Covil

Chateau Delanuit: Localizado no coração de Pont-a-Museau, o Chateau Delanuit é um exemplo elegante das mansões urbanas modestas, mas bonitas, adoradas pela elite richemulense. Jacqueline e sua irmã Louise moram no Chateau Delanuit desde que chegaram a Richemulot com seu avô Claude em 694. Embora os quartos que possam ser vistos pelos visitantes — o grande saguão, salões, quartos de hóspedes e salão de baile — sejam limpos e suntuosamente decorados, grande parte da mansão parece não ter sido cuidada desde o governo de Claude. Teias de aranha, poeira e excrementos de ratos estão por toda parte, e pedaços de restos humanos roídos estão escondidos em lugares inquietantes. Manchas de mofo e danos causados pela água mancham as paredes e tetos. Plantas secas e murchas espalham-se pelos corredores e jardins, e baratas correm pelas sombras. Embora Jacqueline e Louise não fiquem desconcertadas com esse ambiente, elas paradoxalmente exigem que seus próprios aposentos sejam mantidos impecáveis. O Chateau De-



lanuit apresenta inúmeras portas e passagens secretas, permitindo que os Reniers se movam sem serem vistos pela propriedade, espionem seus convidados ou entrem nos esgotos sob a cidade. Devido à aura de suspeita e traição que paira sobre a mansão, para não mencionar a decadência dos licantropos vivendo na sujeira, Chateau Delanuit é um sorvedouro do mal de grau 2.

fechando as fronteiras

Quando Jacqueline deseja fechar seu domínio, milhares e milhares de ratos se aglomeram nas fronteiras de Richemulot. Criaturas que entram na multidão guinchando automaticamente sofrem 10d6 pontos de dano a cada rodada (sem teste de resistência) das *inúmeras mordidas*. As mordidas desses ratos ignoram a dureza dos objetos, sempre infligem dano normal contra criaturas com regeneração e contam como armas +6 para efeito de redução de dano. Criaturas voadoras, mesmo aquelas com habilidade natural de voo, descobrem que seus poderes falham se tentarem voar sobre a praga. Criaturas que são mortas ou destruídas pelos ratos são totalmente consumidas até a última gota de sangue e lasca de osso. Embora os ratos possam ser mortos, dois aparecem para cada um que é morto.



Possibilidade Medonha: Tornar-se Praga

Ninguém além da própria Jacqueline conhece as dimensões completas de seu esquema supremo, embora os Criadores de Sujeira de Pont-a-Museau sejam mais críticos para seus planos do que compreendem. Por quase cinco anos, Jacqueline os coagiu a desenvolver uma cepa de licantrópia que é transmissível sem uma ferida licantrópica, espalhando-se pela mordida do rato preto comum. Atualmente, os Criadores de Sujeira e Jacqueline são os únicos homens-ratos que sabem sobre essa chamada "Tornar-se Praga". Até agora, os esforços dos Criadores de Sujeira prosseguiram lentamente e com sucesso apenas marginal. A maioria das cepas que emergiram de seus cuidadosos experimentos com os poços de lixo provaram ser letais para os próprios ratos vetores ou criaram aberrações de pesadelo nos testes em cobaias humanas.

O plano de Jacqueline é adaptar a liberação do Tornar-se Praga para que o número máximo de humanos seja exposto no menor espaço de tempo possível. Aqueles que escaparem da primeira rodada de exposição cairão rapidamente para a população infectada. Como tal, ela projeta grande parte de suas manobras políticas públicas para incentivar a densidade populacional urbana em Richemulot. Se as circunstâncias políticas forem tais que as cidades possam ser seladas – por meio de lei marcial, quarentena ou cerco – prendendo assim todos os humanos, tanto melhor. A visão de Jacqueline é um dia transformar toda a população de seu domínio em homens-rato em menos de quinze dias. Ela será então a verdadeira dona de seu domínio, adorada como uma rainha-deusa por seus súditos licantropos. Se a Praga do Futuro for bem-sucedida, ela raciocina que pode ser aplicável até mesmo a reinos além..



Markóvia

Domínia

Blausteín

○ Mar

das Mágoas

Moident

Baía Hrdén



Valachán

Os Domínios e Mares do Núcleo Mapa físico



Vechor

Rio Nostru

Falésias de Vesamis

Liffe

L'île de la Tempete

Ilha dos Corvos

○ Mar

Noturno

Lago dos Sonhos Perdidos

Cerra das Brumas

Rio Nézron

Rio Vuchar

Grande Somulus

Pântano Salgado

Rio Korst

Rio Vuchar

Lago Korst

Rio Espumante

Rio Khoux

Lago Temporus

Mt. Nirka

Rio das Lágrimas

Serra do Infortúnio

Mt. Nid

Rio Dnar

Rio Dnar Sul

Rio Dnar

Baía de Martira

Costa Pentilhada

Lago Martira

Rio Vuchar

Grande Somulus

Pântano Salgado

Rio Vuchar

Rio Korst

Lago Korst

Rio Espumante

Rio Khoux

Lago Temporus

Mt. Nirka

Rio das Lágrimas

Serra do Infortúnio

Mt. Nid

Rio Dnar

Rio Dnar Sul

Rio Dnar

Lago Stagnus

Lago Folha das Sombras

Rio Rubra Sombras

Rio Vuchar

Rio Placido

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar



VEM PARA ESTE ANO

Ravenloft

Ravenloft Dungeon Master's Guide
Julho 2003

Ravenloft Tarokka Deck
Agosto de 2003

Ravenloft Players Handbook
Outubro de 2003

Ravenloft Gazetteer, Vol. 4
Novembro de 2003

É o ano de nosso Senhor 1230.

Esta nova era é uma época de guerra.

*Um tempo para pegar em armas contra aqueles
na escuridão que querem roubar de você
seu direito sombrio de nascença.*

*Saque sua espada,
aprimore sua inteligência
e fortaleça sua fé*

Chegou a hora de se juntar à Guerra dos Príncipes.

Dark Ages **VAMPIRE**

www.white-wolf.com/darkages



Descubra um Novo Mundo de Aventura!

EverQuest

ROLE-PLAYING GAME

Bem-vindo a Norrath, um mundo fantástico que você traz à vida...

* Cinco continentes de monstros, heróis e bestas mágicas

* 15 Classes de Personagens

* 14 Raças disponíveis

* Um sistema mágico exclusivo baseado em mana

* Mais de mil novas magias

ESSE É O SEU NOVO MUNDO!

SOE
SONY ONLINE
ENTERTAINMENT





GAZETTEER

VOLUME III

Requer o uso de Dungeons & Dragons® Players Handbook, Terceira Edição, publicado pela Wizard of the Coast®

O cenário da campanha Ravenloft é uma propriedade oficialmente licenciada de Dungeons & Dragons.

Terras de Mistério. Paisagens de Intriga

As intrigas renascentistas de Dementlieu; as maquinações ambiciosas dos governantes de Richemulot; a terra crivada de fantasmas de Mordent - dessas maneiras e mais, o mal retorcido permeia esses reinos distorcidos, cada um refletindo os desejos perversos de seu senhor das trevas governante.

A terceira parte da série de livros Gazetteer de referência do cenário fornece informações detalhadas sobre os domínios de Dementlieu, Mordent e Richemulot, incluindo histórias das famílias perdidas de Mordent e percepções raras sobre os costumes peculiares de Dementlieu e Richemulot. Aventureiros ousados e sutis podem ocupar seu lugar entre a elite dos orquestradores e conspiradores de Ravenloft, se ousarem - ou enfrentar os horrores inesperados que espreitam nas sombras desses três reinos.



Tradução BR: JamesLoyo

