

SWORD & SORCERY

Ravenloft

GAZETTEER



VOLUME IV

Um Suplemento de Campanha de Ravenloft



d20
system



Ravenloft Gazetteer Volume IV

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. IV

GAZETTEER VOLUME IV

Créditos

Autores:

James Lowder, John W. Mangrum, Ryan Naylor, Anthony Pryor, Voronica Whitney-Robinson 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:

Talon Dunning, Jeremy McHugh, Veronica Jones, Richard Thomas, Beth Trott e Jason Walker

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)



©2003 Wizards of the Coast Inc. Ravenloft, D&D, Dungeons & Dragons e seus logotipo, o logotipo d20 System e Wizards of the Coast e seu logotipo são marcas comerciais registradas ou marcas registradas da Wizards of the Coast Inc., uma subsidiária da Hasbro Inc., nos EUA e outro países, e está usava por Arthaus sob licença. IMPRESSO NO CANADÁ





GAZETTEER™

VOLUME IV

Sumário

Prefácio	3
Relatório Um: Borca	8
Relatório Dois: Invidía	38
Relatório Três: Verbrek	62
Relatório Quatro: Valachan	85
Relatório Cinco: Sithicus	106
Notas Anexas: Apêndice do DM	131



Prefácio

*O bosque está adorável, sombrio e profundo.
Mas eu tenho promessas a manter,
E milhas para percorrer antes de dormir.
— Robert Frost, Stopping by Woods on a
Snowy Evening*



u agora pego a pena para o quarto *Doomsday Gazetteer*. Após a sua conclusão eu terei dedicado dois anos de minha vida para este ambicioso projeto, percorrendo mais da metade das terras do Núcleo. Minha pesquisa anterior estabeleceu bem meu próprio talento e determinação notáveis, e quando Azalin, meu patrono, milagrosamente devolvido a partir do Reino Cinzento em 755 CB, ele me abordou para um empreendimento épico. O rei de Darkon me contratou para inspecionar todas as terras do Núcleo. Por aproximadamente um ano, meu senhor escolheu permanecer anônimo, e até agora, ainda não o encontrei pessoalmente. Estou insatisfeita com a escassa razão que ele deu para patrocinar este ambicioso projeto. Talvez um monarca de sua estatura presuma erroneamente que pode tratar uma erudita incomparável como eu a uma cortesã de raspagem comum.

Sua absoluta confiança em sua erudição e meticulosidade continha a me divertir muito, pequena estudiosa. Esperemos que você permaneça divertida invés de irritante.

Na primavera de 756, minha jornada começou, enquanto nesta primavera meu caminho serpenteava por Dementlieu, Mordent e Richemulot.

Agora o frio no ar voltou, e é com um espírito pesado que volto meus olhos mais uma vez para as montanhas Balinok. Borca está diante de mim, assim como todas as outras terras do sudoeste do Núcleo. Os últimos meses foram desprovidos de notícias de meu patrono, o que me irrita. No entanto, empreendi esta jornada por minha própria curiosidade intelectual e não devido a qualquer lealdade ou medo de meu patrono.

A braçadeira de couro e ônix que tenho usado – como meu contratante pediu – desde que parti de Darkon é a fonte do meu desconforto atual. Como não posso removê-la, encontrei bastante tempo para me debruçar sobre seu propósito. Não vi nenhuma evidência de que seja um dispositivo “protetor” como ele alegou, destinado a me proteger de seus inimigos no exterior. Significativamente, meu senhor não entrou em contato comigo desde que vesti esta braçadeira pela primeira vez, nove meses atrás. Esse silêncio convida a uma de duas hipóteses. A primeira possibilidade é que o presente do meu patrono sirva como um dispositivo de monitoramento misterioso. Se isso for realmente verdade, gostaria que ele simplesmente dissesse isso e me poupasse o esforço considerável, pergaminho e tinta.

A segunda possibilidade, mais perturbadora, é que meu senhor esteja esperando por algum evento que acione um plano grandioso. Ele está antecipando alguma ocorrência importante que revelará os motivos dessa missão tola? Esta braçadeira é uma semente envenenada que só floresce quando as condições adequadas são atendidas?

Eu sou minha própria mulher, minha senhora. Não recebi nada de você além de ordens sinistras e supressão total de informações. Embora o desafio desses *Doomsday Gazetteer* me atraia, não tenho nenhum apego especial ao seu patrocínio. O destino de seus esquemas não significa nada para mim, e se eu decidir abandonar nosso acordo, meu trabalho de repente estará disponível para o lance mais alto.

Tal insolência; tal presunção é fatal. Fique tranquila, minha pequena estudiosa, os benefícios de meu patrocínio logo se tornarão evidentes. O talento pode levá-la até certo ponto, e sua sorte, por mais notável que seja até agora, pode durar apenas um certo tempo.

Formato de Relatório



refaciarei cada volume do *Doomsday Gazetteers* com um resumo de minhas práticas e formatação padrão. Continuarei a manter o cronograma regular de viagens que mantive no ano passado, reservando cerca de seis semanas para estudar cada país, levando mais ou menos tempo conforme necessário. Devo, então, transmitir imediatamente cada relatório de volta para Darkon após sua conclusão. Quando o chamado “tom local” se mostrar intrigante, fornecerei trechos diretos de minhas entrevistas com a população nativa. Para maior clareza, apresentarei essas notas em barras laterais destacadas.

Visto que minhas viagens estão me levando cada vez mais longe de Darkon, sem dúvida ficarei dependente dos lacaios de meu patrono para entregar estas páginas em suas mãos apodrecidas. Para evitar confusão, todos os relatórios seguem o seguinte formato padrão:

Paisagem

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 a vida selvagem natural e monstros não naturais que são particularmente adequados para aventuras no domínio; não são listas exaustivas de todas as criaturas a serem encontradas. As listas de criaturas são divididas em “Vida Selvagem” (animais comuns e naturais) e “Monstros” (ameaças incomuns e não naturais). Para facilitar a preparação rápida de um encontro, as criaturas são listadas em ordem crescente de Nível de Desafio. Quaisquer criaturas em itálico estão sob a influência do lorde negro do domínio (consulte os efeitos de “Encantamento” no **Ravenloft Player’s Handbook**). Salvo indicação em contrário, todas as criaturas podem ser encontradas no *Livro dos Monstros* ou no *Livro dos Monstros II*. Criaturas marcadas com um asterisco podem ser encontradas em **Denizens of Dread**. As criaturas marcadas com dois asteriscos estão incluídas nas notas anexas.

História

Como esta carta marca a abertura de um novo *Doomsday Gazetteer*, devo mais uma vez abordar as frustrações do estudo histórico. Falando objetivamente, muitas terras em nosso mundo existem há muito pouco tempo. Nas ocasiões em que as Brumas se separaram, as terras que elas revelaram normalmente apareceram totalmente formadas e totalmente povoadas. Os habitantes dessas novas terras possuem memórias completas de vidas bem antes do surgimento de seu lar. Além disso, seus registros históricos geralmente remontam a séculos. Em suma, querido 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 estavam escondidas nas profundezas da Fronteira Nebulosa. Os ocultistas em alguns círculos, no entanto, postulam a existência de outros mundos – as supostas origens dos “estrangeiros”, com os quais meu patrono certamente está familiarizado. Esses ocultistas teorizam que cada um desses reinos foi possivelmente atraído para nossa Terra das Brumas de um desses chamados mundos estrangeiros.





Certa vez, zombei dessas teorias malucas, mas agora passei a aceitá-las em uma base teórica. No entanto, quando se investiga a história registrada – ou mesmo a memória viva – de uma região antes de seu surgimento, essa história muitas vezes se mostra vaga, incompleta ou mesmo autocontraditória.

Essa situação me leva à hipótese perturbadora de que muitas terras em nosso mundo foram potencialmente criadas do nada no dia em que apareceram pela primeira vez nas Brumas. Cada aspecto da história da região, memórias e vidas anteriores àquele dia podem ser nada mais do que um fantasma insondavelmente complexo. Hesito em adivinhar o poder das forças inomináveis 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 surgiu pela primeira vez – ou, talvez, se materializou. Após este evento seminal, documentos históricos com referências cruzadas de terras vizinhas estabelecem a existência objetiva da região. Não posso confirmar se algo antes desse evento seminal realmente ocorreu em algum sentido real. Portanto, embora inclua essa “falsa história” em meus relatos, procuro focar apenas naqueles eventos históricos que ainda ressoam no presente.

O registro histórico de alguns países é lido como uma cadeia de usurpadores, um tirano derrubando o outro. Se um ou mais dos últimos governantes de um país se mostrarem particularmente interessantes, forneço uma breve biografia em uma barra lateral iluminada.

População

Nesta seção, apresento a visão de um recenseador de cada terra. Minha pesquisa inclui características físicas, moda, comportamento, costumes, culinária e uma visão geral das religiões predominantes. Também apresento breves cartilhas sobre as línguas estrangeiras que encontro.

O Reino

Nesta seção, volto meu olhar para o fluxo de poder e a maneira como ele é explorado. Primeiro, forneço uma visão geral do governo formal de cada região, incluindo aplicação da lei e opiniões predominantes sobre os governantes atuais. 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 do 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 “lordes do pavor”: indivíduos vis que se ligam misticamente a seus reinos em busca de poder, recebendo em troca terríveis maldições. Chegou ao meu conhecimento que meu senhor quase certamente já conhece as identidades desses lordes do pavor, mas para aplacar minha própria curiosidade intelectual, continuarei a descobrir prováveis suspeitos sempre que as evidências se apresentarem. Embora eu suspeite que meus esforços tenham algo a ver com esses lordes do pavor, nos últimos meses passei a acreditar que a verdadeira motivação de meu patrono está em outro lugar. Sem dúvida, ele está procurando por algo, e eu sou seus proverbiais olhos e ouvidos. Se meu patrono tivesse a gentileza de me dizer qual seria minha presa, isso nos pouparia tempo e aborrecimentos.

Locais de Interesse

Aqui, apresento um breve diário de viagem de minha jornada pelos assentamentos significativos e outros locais intrigantes de 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 as vi-sito.

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

Pensamentos finais

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



Como Usar Este Livro

O livro que você tem agora é uma versão anotada do *Doomsday Gazetteer Volume IV*, compilado a partir dos relatórios e correspondências da narradora. A maior parte deste texto é um diário de viagem, relatando as experiências e observações da narradora durante uma pesquisa de seis meses em cinco domínios do sudoeste do núcleo: Borca, Invidía, Verbrek, Valachan e Sithicus.

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

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

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

Uma única cópia de cada *Doomsday Gazetteer* existe dentro do cenário do jogo, escrita em Dracônico e cuidadosamente codificada (requer um teste bem-sucedido de Decifrar Escritas CD 30 para interpretar). Os heróis podem usar as informações encontradas nestas páginas, mas primeiro eles devem obter o livro. Isso deve implicar uma aventura em si. Os heróis provavelmente interceptariam um relatório do *Doomsday Gazetteer* enquanto ele estava 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 para uso em qualquer campanha de terror. Os Domínios do Medo são um mundo de quebra-cabeças, e cada elemento pode ser facilmente importado para outros cenários, incluindo aquelas que o próprio Dungeon Master cria.

Resumo dos Domínios

Cada relatório de domínio abre 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) ao Renascimento (9). Consulte o Capítulo Um do *Ravenloft Player's Handbook* para mais detalhes.

Ecologia e Terreno/Clima: O nível de ecologia do domínio (Completa, Esparsa ou Inexistente) e os tipos de terreno (consulte o *Livro dos Monstros*). Esses fatores determinam a eficácia das magias de invocação dentro desse domínio. (Consulte os efeitos de “Conjuração” no Capítulo Três do *Ravenloft Player's Handbook*.)

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 de sangue puro não estão incluídos nas estatísticas populacionais.

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

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

Governo: A forma de governo oficialmente reconhecida do domínio. Em Ravenloft, no entanto, as verdadeiras 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 incluem 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 em Anexo.

O Herói Nativo

Essas barras laterais oferecem notas especiais e conselhos sobre como criar PJs nativos para o domínio. Essas notas incluem o papel local das raças e classes padrão, habilidades 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 oferecendo estatísticas de jogo para o membro típico da fiscalização local.

Locais de Interesse

Cada assentamento inclui uma barra lateral apresentando estatísticas completas da comunidade. (Consulte “Gerando Cidades” no Capítulo 5 do *Livro do Mestre*.)



Relatório Um: Borca

... se aquele que governa um principado não pode reconhecer os males até que eles estejam sobre ele, ele não é verdadeiramente sábio.

— Nicolau Maquiavel, *o Príncipe*



nquanto a barca me carregava Luna acima, notei as cores das florestas — não o vermelho e o laranja das folhas que se viravam, mas a casca das árvores sufocada por líquens cinza-azulados e o violeta lívido de fungos letais brilhando nas sombras. As florestas borquenses exibiam uma aura de doença sutil e espreita.

Várias horas depois de cruzarmos para Borca, encontramos um pequeno espinheiro, pouco mais que um moinho e um ancoradouro no rio. À medida que nos aproximávamos, a roda d'água girou e arrastou uma corrente espessa e coberta de lodo do leito do rio, estendendo-se de uma margem à outra. Os bloqueios de rios não são exclusivos de Borca, mas cruzamos nada menos que quatro antes de chegar a Sturben.

A cada bloqueio, bandidos grosseiros com as cores borquenses remavam para inspecionar a embarcação. Esses milicianos se preocupavam apenas com o manifesto de carga; seu interesse pela tripulação e pelos passageiros não ia além do volume de nossos porta-moedas. Depois que cada bando de executores cobrava seu pedágio, eles inevitavelmente sugeriam que fizéssemos doações adicionais para seus cofres, garantindo-nos que isso financiaria patrulhas extras para combater bandidos assassinos que atacavam o tráfego fluvial. Caso contrário, eles não seriam capazes de garantir a segurança dos viajantes.

Uma vez extraído o pagamento, a corrente foi abaixada e continuamos nosso caminho. Ao desembarcar, perguntei ao capitão se os guardas do rio sempre eram tão eficazes em afugentar os bandidos.

Ele balançou a cabeça em desgosto e disse: “Eles são os bandidos”. Assim é Borca.

Paisagem



Borca fica perto do coração do Núcleo, ao sul, seu terreno montanhoso subindo até a borda noroeste dos Balinoks. Verões frescos e agradáveis transformam-se em outonos frescos. Nos meses mais frios, ventos gelados e fortes nevascas assolam Borca. Tanto na cultura quanto na geografia, Borca é a fronteira entre as refinadas terras ocidentais e os reinos atrasados e montanhosos do sudeste. Sua forma estranhamente comprimida é um resquício de seu passado; Borca moderna é uma fusão de duas nações anteriormente independentes. Até a Grande Conjunção, tudo a nordeste de Sturben ficava dentro das fronteiras de Dorvinia.

As colinas de Borca surgem da convergência de dois grandes vales fluviais, o Luna e o Vasha. O oeste de Borca rola em suaves encostas e cumes cobertos por florestas verdejantes e vales gramados. A maioria dos plebeus daqui fugiu quando Richemulot surgiu pela primeira vez,

Resumo de Borca

Nível Cultural: Era da Cavalaria (8)

Ecologia: Completa

Terreno/Clima: Florestas, colinas e montanhas/Temperado

Ano de Formação: 684 CB (Borca); 709 CB (Dorvinia)

População: 34.200

Raças: Humanos 95%, halflings 4%, outro 1%

Idiomas: Balok*, mordentiano*, falkovniana, luktar, halfling

Religiões: Ezra*, Hala

Governo: Despotismo pseudofeudal

Governante: Sefeasa Ivana Boritsi; Sef Ivan Dilisnya

Lorde Negro: Ivana Boritsi e Ivan Dilisnya

perseguindo sonhos de liberdade econômica. Muitas aldeias se esvaziaram praticamente da noite para o dia. Hoje, o oeste abriga apenas um punhado de espinheiros, desembarques fluviais e mansões rurais remotas. O típico borquense considera a vida nas florestas ocidentais quase como um exílio. A maioria dos proprietários de terras locais controla suas terras à *revelia* do leste ou vive como recluso, afastado da dança da política borquense devido à sua incompetência ou excentricidade.

Duas vastas florestas cobrem a maior parte do oeste de Borca. A Casa dos Sábios continua de Richemulot para cobrir as terras a noroeste do Vasha e Luna inferior, enquanto o Bosque da Praga cobre o sudoeste. Viajar pelo país é uma tarefa árdua, mas as florestas mais profundas de Borca costumam ser mais seguras de atravessar do que suas estradas secundárias. Pequenos bandos de executores borquenses patrulham as propriedades de seus mestres aristocráticos, e esses supostos guardiões geralmente praticam extorsão. Além disso, coletei vários rumores de falkovnianos usando as selvas escassamente povoadas para ocultar grandes movimentos de tropas para a Invidía. Esses soldados podem assassinar testemunhas para evitar a atenção (e tributação) dos mestres de Borca. Posso confirmar que Borca rejeitou inúmeras tentativas de falkovnianas de estabelecer um enclave comercial ao longo das margens do Luna.





Borca é muito mais densamente povoada a leste, ao longo de suas principais rotas comerciais. Com extensas fazendas, vinhedos, pastagens e propriedades particulares, as florestas do leste de Borca foram domesticadas, reduzidas a reservas de caça privadas para a elite ou mantidas como fontes de madeira e ervas raras. A Floresta Viorea fica no coração do centro de Borca, entre os rios Vasha e Luna. Essas florestas já foram densas e contínuas, mas a Estrada Crimson (Escarlate) e as gerações de desenvolvimento dividiram Viorea ao meio, cercadas por todos os lados por terras colonizadas, incluindo as comunidades de Sturben e Levkarest.

O sopé de Balinok fica mais acidentado à medida que se viaja para o leste nas terras altas dorvinianas, subindo rapidamente para o pico esfarrapado e estéril do Monte Gries (1.344 m), o ponto mais alto de Borca. Uma próspera fonte de prata nos séculos passados, Mt. Gries é agora um lembrete desamparado das glórias passadas. Um fino anel de nuvens obscurece continuamente seu pico, e a montanha é crivada de cavernas e minas exaustas, lar de incontáveis hordas de morcegos que assolam as encostas ao redor.

Os borquenses não são um povo abertamente supersticioso, mas muitos traçam sua ancestralidade até a Baróvia, e alguns medos latentes permanecem. Um enxame de morcegos pode drenar o sangue de um animal desprotegido durante a noite. Quando combinados com o aparecimento de estranhos incomuns, essas exsanguinações ocasionalmente estimulam o pânico letal dos vampiros.

Evidências indicam que Mt. Gries pode ser a origem de uma lenda que tracei nos Balinoks sobre o Enxame Noturno, um monstruoso enxame de morcegos tão vasto que suas asas de couro bloqueiam a lua, tão voraz que podem sangrar rebanhos inteiros de cabras durante a noite. Os borquenses que vivem na sombra do Monte Gries costumam ter tanto medo do pôr do sol quanto o baroviano mais supersticioso. O Monte Gries divide as terras altas dorvinianas em duas regiões. A Herdade se espalha a partir das encostas do sudoeste, enquanto as Colinas de Doldak se estendem para o nordeste. O assentamento de Vor Ziyden marca o coração da Herdade. A Floresta Ziyden se estende para o norte, enquanto a Floresta Maculada fica do outro lado do rio Strecura, estendendo-





-se até a fronteira. Juntas, essas florestas ganharam uma reputação que se estende até a Baróvia. Ervas e fungos letais brotam em quantidades tão notáveis – mesmo para Borca – que supostamente vazam toxinas no solo, deformando as árvores e manchando os riachos cristalinos das montanhas ao seu redor. A Herdade é muito rochosa e montanhosa para sustentar a agricultura generalizada e, portanto, é ocupado por pastagens e vinhedos altamente valorizados.

As montanhosas e proibidas Colinas de Doldak são traiçoeiras e estéreis, escassamente povoadas por campos de mineração que raramente recebem visitantes. O Bosque Real, o campo de caça particular de Ivan Dilisnya, se agarra à terra irregular a leste de Lechberg. Informalmente, esta floresta é mais conhecida como Bosque dos Gêmeos. A maioria das árvores aqui tem dois troncos crescendo a partir de um único sistema radicular. Em muitos casos, um dos troncos é parasita, crescendo forte enquanto o outro murcha e morre. Em outras árvores, os troncos espiralam e se entrelaçam, como se estivessem congelados no meio de uma dança – ou em uma luta pelo controle. Ao norte e oeste, as Colinas de Doldak atingem um final abrupto nos penhascos da Greta Sombria.

Três grandes rios descem dos Balinoks para o leste, com o escoamento da montanha trazendo inundações a cada primavera. O rio Luna flui da Baróvia, serpenteando pelo coração do país antes de se juntar ao Musarde em Richemulot. Alimentado por numerosos afluentes menores, o Luna é navegável em toda a sua extensão, formando uma rota comercial crucial com o oeste. No entanto, apenas pequenas embarcações podem continuar rio acima além de Levkarest.

O rio Vasha é a via vital ao norte de Borca, ligando Lechberg, Ilvin e Sturben antes de se juntar ao Luna. Antes da Grande Conjunção, o Vasha se originou nas encostas do norte do Monte Gries, fluindo para G'Hen-na antes de fazer uma curva de volta para Dorvinia. A Greta Sombria cortou esse curso natural; agora, o Vasha superior continua sendo um riacho de águas bravias, mas deságua inutilmente no abismo da Greta Sombria. O baixo Vasha é raso e lento, especialmente acima de seu principal afluente, o rio Strecura, onde apenas pequenos riachos e nascentes alimentam seu fluxo. No verão, o pântano é um terreno fértil para insetos que picam. Ivan Dilisnya, no entanto, financiou a construção de um dique perto das novas cabeceiras do Vasha e uma série de novos aquedutos para encher o rio o suficiente para suportar pequenas embarcações, embora grandes embarcações ainda corram o risco de encalhar rio acima de Ilvin.

O Lago Srebro, a maior massa de água de Borca, é uma piscina cristalina no sopé sul do Monte Gries. O rio Strecura nasce dessas cabeceiras, mas flui diretamente

entre a tóxica Floresta Ziyden e a Floresta Contaminada, de modo que suas águas não permanecem puras por muito tempo. O Strecura faz curvas em torno de Vor Ziyden, muitas vezes passando entre altos penhascos, antes de finalmente reforçar o Vasha. Toda a sua extensão é navegável por pequenas embarcações.

O abastecimento de água de Borca é alimentado por riachos menores e fontes termais naturais de Borca. O país é geotermicamente ativo, mas não sofre com tremores de terra. Águas minerais fervem da terra na forma de gêiseres e ofurôs naturais, eternamente fumegantes. O sedimento em suas águas sulfurosas produz cores berantes e formações de pedra que lembram cera derretida. Aglomerados apertados dessas fontes termais – tradicionalmente chamadas de Bocas do Inferno – estão espalhados aleatoriamente, até mesmo aparecendo no alto de colinas e submersos em leitos de rios. Esses últimos bocas do inferno são conhecidos como demônios do rio pela maneira como agitam as correntes como tubarões frenéticos.

O conhecimento comum afirma que os antigos borquenses temiam e evitavam as Bocas do Inferno como covis de demônios, dragões e bichos-papões semelhantes. Séculos atrás, os borquenses perderam o medo e desenvolveram métodos para aproveitar com segurança a energia termal das nascentes. A maioria dos assentamentos borquenses modernos se agrupam em torno de Bocas do Inferno, e as técnicas de irrigação e engenharia de água dos borquenses são bastante avançadas. Aquedutos alimentam os reservatórios de água de suas cidades, drenagem de esgoto apertados protegem cidades do degelo da primavera e muitas fontes termais foram aproveitadas para aquecer estufas ou criar fontes e banhos relaxantes. Algumas mansões possuem até água corrente quente e fria. Essas estruturas, no entanto, incorporam as águas por meio de canos de ferro e nascentes. Todas as tentativas de construir grandes estruturas diretamente sobre os bocas do inferno foram condenadas, com as águas ferventes minando rapidamente as fundações dos edifícios.

Essas águas ferventes poderiam, sem dúvida, atrair outros predadores astutos também, para não falar daqueles que desejam se livrar de cadáveres indesejados.

Todo borquense conhece histórias sobre a água superaquecida fervendo a carne dos ossos de uma vítima infeliz. As Bocas do Inferno mais perigosas não podem ser vistas. Em raras ocasiões, um ofurô se forma logo abaixo de uma crosta fina, quebradiça e cozida de terra, que pode desmoronar sob o peso de um explorador. Ao caminhar perto de um aglomerado de Bocas do Inferno,





deve-se ter cuidado com manchas redondas e estêreis de terra ou fiapos de vapor subindo do solo. Muitos borquenses relatam ter visto estranhas luzes e formas em vapores das Bocas do Inferno, particularmente perto do amanhecer e do anoitecer. Embora eu esteja inclinado a atribuir essas aparições a gases naturais escapando das nascentes, os borquenses afirmam que são os espíritos torturados daqueles que perderam suas vidas nas águas escaldantes e agora querem que outros compartilhem sua miséria.

Bocas do Inferno

Os ofurôs são sempre perigosos, mas os gêiseres representam uma ameaça apenas quando entram em erupção. Alguns gêiseres entram em erupção em um cronograma regular e previsível, enquanto outros entram em erupção a cada 1d20 minutos. Uma vez que entra em erupção, um gêiser continua a despejar água fervente por 1d6 rodadas. Seu vapor oferece ocultação como a magia *névoa obscurescente*, em um raio igual à metade da altura do gêiser.

Água fervente inflige 1d6 pontos de dano de calor se espirrar na vítima. Se uma vítima estiver na mesma área de 1,5 metros de um gêiser quando ele entrar em erupção, ela sofrerá 5d6 pontos de dano de calor por rodada de exposição. Em ambos os casos, a vítima pode fazer um teste de resistência de Reflexos CD 18 para metade do dano. Se uma vítima estiver completamente submersa em água fervente, como um ofurô, ela sofre 10d6 pontos de dano por calor por rodada de exposição e não recebe teste de resistência. A resistência ao fogo é eficaz contra danos por queimadura, e criaturas elementais de água são imunes. Se um elemental da água for conjurado de uma fonte de água fervente, ele temporariamente retém esse calor, infligindo +1d6 pontos extras de dano de calor com cada um de seus ataques naturais por 1d10 rodadas.

Borca ostenta inúmeras estradas sinuosas e um par de rodovias verdadeiras, que os borquenses mantêm transitáveis e em bom estado durante todo o ano. A Estrada da Foice atravessa o sul de Falkóvnia até o centro de Borca, gradualmente curvando para o nordeste, seguindo o curso do Vasha e conectando Sturben, Ilvin e Lechberg antes de chegar aos portões de Degravo, a propriedade privada de Ivan Dilisnya. A Estrada Escarlata, a rota comercial mais vital e movimentada de Borca, começa na Baróvia, ao sul, passando pela cidade de Levkarest antes de terminar em Sturben. Além dessas rodovias interiores, a Velha Estrada Svalich emerge de Levkarest em uma

rota leste, passando pela temida Passagem Svalich para ligar Borca ao distante Planalto Vaasi. Ao norte, a raramente usada Estrada de Lech corta a oeste de Lechberg para se juntar à Estrada Seelewald na Falkóvnia, onde seu nome foi maldosamente corrompido para “Estrada de Lecher (lamber)”.

A milícia borquense acaba com o banditismo nas estradas alugando escoltas mercenárias para caravanas mercantes, mas viajantes solitários raramente podem pagar por tal proteção. A milícia corrupta inevitavelmente cobra o que lhe é devido, pouco se importando se o faz como guardiães ou bandidos.

Os arquitetos borquenses são amplamente e merecidamente elogiados por sua arte, habilidade e discrição. Muitas casas borquenses contêm uma ou mais passagens secretas, variando de longos túneis de fuga a portas ocultas que se abrem para revelar uma privada ou escada de serviço. Os arquitetos de Borca ocasionalmente aceitam encomendas em terras vizinhas; pode-se presumir com segurança que todas essas estruturas contêm pelo menos um segredo que seus proprietários não queriam que fosse revelado aos construtores locais.

A maioria das residências e empresas são edifícios amplos e maciços de tijolos caiados, com telhados de duas águas e inclinação acentuada, revestidos de madeira fina cinza-carvão e encimados por pináculos finos e nodosos. A maioria tem dois andares, mas alguns chegam a três ou quatro. As paredes internas são rebocadas lisas, muitas vezes pintadas em cores exuberantes. A guarnição de madeira arqueada de verde escuro ou azul enfeita as portas e janelas, geralmente esculpidas com videiras estilizadas e cogumelos venenosos. A maioria das grandes casas geminadas gira em torno de um átrio ao ar livre com varandas sustentadas por arcos redondos distintos. Esses pátios às vezes abrigam um jardim privado ou banho mineral e são tradicionalmente onde o dono da casa recebe os visitantes pela primeira vez (talvez com uma falange de besteiros observando das varandas). As mansões do campo estão se espalhando, com uma família extensa, convidados e empregados vivendo em alas separadas e conectadas. Os terrenos circundantes dividem-se em numerosos jardins cuidadosamente organizados. Muitas das ervas, vegetais e flores cultivadas aqui são conhecidas por suas propriedades medicinais.

Os assentamentos borquenses seguem os mesmos princípios básicos dos edifícios individuais. Ruas estreitas e sinuosas cobertas por lajes lisas raramente veem a luz do dia, sombreadas pelos andares superiores dos edifícios. Esses labirintos escuros conectam as grandes praças da cidade, que surgem como ilhas de luz e calor em contraste. Dependendo de sua localização e finalidade, essas praças podem abrigar mercados, fontes, monumen-



tos ou andaimes para anúncios públicos e execuções. Qualquer comunidade borquense digna de menção também tem pelo menos uma casa de banho pública. Qualquer pessoa pode chegar a essas estruturas elegantes e arejadas — mas muitas vezes lotadas — para aproveitar as águas sulfurosas recuperativas das Bocas do Inferno.

A maioria dos assentamentos é murada, assim como a maioria das propriedades rurais. Todas as fortificações das cidades remontam pelo menos à Invasão Terg, mas ainda são mantidas hoje devido ao desconforto generalizado em relação aos vizinhos agressivos. As paredes das propriedades rurais são construídas para delinear as linhas de propriedade e dissuadir invasores casuais. Cacos de vidro quebrado são frequentemente selados na argamassa no topo dessas paredes, mas representam um pequeno obstáculo para o intruso dedicado.

flora

As madeiras nobres (faia, carvalho, cerejeira, avelã, castanheiro) predominam na região montanhosa do oeste de Borca, enquanto as sempre-vivas pontilham as elevações mais altas. Durante os meses mais quentes, as florestas produzem uma miríade de frutas e nozes e inúmeras variedades de flores silvestres que cobrem os vales gramados. Uma praga de líquen azul-acinzentado aflige a maioria das árvores borquenses. Embora inofensivo para a maioria das formas de vida, o líquen atrofia lentamente as raízes das árvores, sufocando seu crescimento. Se uma árvore atingir seu centésimo ano, suas raízes atrofiadas geralmente não podem mais suportar seu peso ou fornecer nutrientes. Essas árvores geralmente caem e apodrecem no chão da floresta. A falta de árvores antigas e imensas permite que a luz do sol perfure o dossel com muito mais eficiência, dissipando as sombras mais sinistras e promovendo uma vegetação rasteira densa e espinhosa de arbustos emaranhados e hera. Curiosamente, a praga não mostra sinais de se espalhar além de Borca. Mesmo que a Casa dos Sábios e o Bosque da Praga se estendam em terras vizinhas, a praga pode fornecer ao viajante observador uma pista reveladora de que ele cruzou a fronteira.

O solo rico e os troncos apodrecidos fornecem um poleiro fértil para inúmeros cogumelos esponjosos e cogumelos venenosos. A grande diversidade de plantas venenosas é impressionante. As plantas de Borca carecem da natureza verdadeiramente *predatória* da flora de Forlorn, mas não são menos perigosas. Felizmente, a maioria dos alimentos venenosos de Borca são marcados por um revelador tom arroxeadado. A correlação é útil como diretriz geral, mas nem tudo que é violeta é mortal e nem tudo que é mortal é violeta.

Os borquenses são herbalistas habilidosos, bem instruídos nas propriedades específicas de plantas e fungos individuais, mas alguns traços culturais estranhos surgiram. Roxo, não preto, é considerado a cor do luto aqui, e as pessoas com olhos violeta são muitas vezes consideradas indignas de confiança. As ameixas são consideradas letais, uma reputação decorrente das ameixas de orvalho, uma sócia perigosa que cresce selvagem. Os conhecedores elogiam com razão a qualidade dos vinhos extraídos das vinhas de Borca, mas mesmo as uvas não estão acima de qualquer suspeita. Em raras ocasiões, os vinhos borquenses podem estragar espontaneamente, tornando-se toxinas mortais, principalmente se transportados para fora do país.

Duas plantas são de particular interesse por sua frequente aparição como motivos simbólicos nas artes borquenses. A Paixão da Carne primorosamente doce se assemelha a uma berinjela, mas é marcado por estrias roxas e carmesim profundas. Considerada afrodisíaca, sua polpa é viciante e levemente tóxica. Uma fruta não causa nenhum dano real, mas pessoas com apetite descontrolado morreram por seus prazeres letais. A Paixão da Carne é assim usado para simbolizar o amor ilícito. Em alguns círculos, particularmente entre os cortesãos sombriamente atraentes de Lady Ivana Boritsi, antigos amantes que devem permanecer castos às vezes alimentam uns aos outros com pedaços da paixão da carne para saciar seus desejos.

As Rosas Caldura, notáveis por seus longos espinhos e flores brancas tingidas de rosa, exibem um aroma delicado que supostamente afasta doenças e manchas corporais semelhantes. Se uma rosa caldura é cortada de suas raízes, no entanto, sua porrete violeta se estraga, subvertendo sutilmente as propriedades do aroma. As rosas de caldura cortadas aparentemente drenam a vitalidade daqueles que permanecem por perto. As rosas Caldura geralmente simbolizam o casamento quando intactas, mas o adultério quando cortadas.

fauna

A vida selvagem de Borca é menos perigosa que seus cogumelos venenosos. Como uma região densamente povoada, grandes predadores são raros. Os lobos são conhecidos por se esgueirar para o Bosque da Praga vindos de Verbrek, e o urso ocasional vagueia pelas florestas. Os morcegos do Monte Gries escurecem os céus noturnos do leste de Borca, mas sua reputação nefasta excede os danos reais que causam. As colinas e florestas de Borca abrigam inúmeras variedades de insetos rastejantes e répteis, alguns quase tão longos quanto um ser humano. Os viajantes devem tomar cuidado com qualquer criatura com marcas naturais de cores sinistras.



Animais Locais e Horrores Nativos

Vida Selvagem: ND 1/10 — morcego; sapo; ND 1/8 — rato; ND 1/6 — corvo; macaco; ND 1/4 — coruja; doninha; gato; pónei; ND 1/3 — cachorro; cobra, víbora (miúda); falcão; ND 1/2 — águia; cobra, víbora (pequena); texugo; ND 1 — cachorro, montaria; cão assombrado, mastim*; cavalo, guerra leve; cavalo, leve; cavalo, pesado; cobra, víbora (média); lobo; mula; ND 2 — javali; urso, negro; ND 4 — urso, marrom.

Monstros: ND 1/8 — centopéia monstruosa, (miúda); ND 1/4 — aranha monstruosa, (miúda); centopéia monstruosa, (pequena); escorpião monstruoso, (miúdo); goblin; kobold; ND 1/2 — aranha, peluda†; centopéia monstruosa, (média); geist*; ND 1 — bakhna rakhna*; homúnculo; morcego, carniceiro*; ND 2 — morcego atroz; ND 3 — afogado*; fungo, violeta; remanescente aquático*; ND 4 — gárgula; licanthropo, homem-morcego†; ND 5 — aparição; Arak, shee*; odem*; ND 6 — chama espectral*; ermordenung*; fogo-fátuo; viúva escarlate*; ND 7 — espectro; fantasma; ND 8 — ente, assombrado*; ND 9 — valpurleiche*.

† Veja Monstros de Faerûn., publicado pela Wizards of the Coast.

Borca no Mundo Espiritual

A maioria dos espíritos que assombravam o Etéreo Raso de Borca morreram em agonia, vítimas de duplicidade venenosa ou bocas do inferno escaldantes. Esses fantasmas podem escolher o seguinte como um de seus ataques especiais:

Chocalho da Morte (Sob): Com um ataque de toque corpo a corpo bem-sucedido, o espírito pode afetar uma única criatura viva com os sintomas do ataque que tirou sua vida. O ataque específico varia. Por exemplo, um fantasma que morreu envenenado inflige uma única dose desse veneno; um fantasma morto com uma arma rola a mesma quantidade de dano usada no golpe fatal (como 1d10 para um ataque de alabarda); um fantasma submerso em água fervente inflige 10d6 pontos de dano por calor. A vítima tem direito a um teste de Vontade (CD 10 + 1/2 dos Dados de Vida do espírito + o modificador de Carisma do espírito); se for bem-sucedido, o estertor da morte não terá efeito. Se o teste falhar, o ferimento parece totalmente real para a vítima, embora outras criaturas não possam senti-lo. O estertor da morte permanece uma ilusão e não pode realmente prejudicar a vítima. Todo dano de ponto de vida é automaticamente convertido em dano não letal, e todos os outros efeitos (como dano de habilidade) desaparecem após um número de minutos igual ao nível do fantasma. Se um estertor reduz o valor de Constituição de uma vítima a 0 ou menos, ela fica inconsciente durante o efeito. Um fantasma pode usar seu ataque chocalho da morte um número de vezes por dia igual ao seu grau.

Borquenses tem pouco medo do mundo natural, mas eles têm um apetite ávido pelas lendas monstruosas dos reinos vizinhos. As superstições geralmente fervem sob a superfície até que algum evento perturbador faça com que seus terrores adormecidos jorrem. Quando os borquenses entram em pânico, eles falam sobre metamorfos vivendo em suas cidades, goblins vagando pelo oeste, feéricos malignos da Greta Sombria e ogros hediondos de Invidia comedores de gente. Quando a calma é restaurada, poucos borquenses se preocupam com tais “legiões da noite” – o termo da Igreja de Ezra para as forças do mal no mundo. Eles têm preocupações mais prementes. Um músico em Lechberg explicou o verdadeiro foco do medo típico borquense: “Não há demônio tão cruel, nenhum dragão tão rico, nenhum lobo tão voraz quanto um Dilisnya”.

Embora poucos borquenses admitam ter medo de monstros, eles mantêm fortes crenças sobre o mundo espiritual. Dizem que muitas casas antigas e lugares solitários aqui são assombrados por espíritos infelizes. Eu suspeito de uma pitada de influência cultural mordentiana, embora a tradição de Borca de histórias de fantasmas exiba pouco do pavor elementar encontrado no folclore mordentiano. Borquenses, talvez por ignorância, veem os mortos-vivos incorpóreos como esquisitices inofensivas ou curiosidades divertidas, não ameaças verdadeiras. Borquenses, no entanto, alertam que os mortos inquietos foram excluídos da graça de Ezra e são considerados potencialmente perigosos. Borquenses acreditam que todos os espíritos surgem de mortes súbitas ou violentas. Esses fantasmas buscam obsessivamente vingança pelas traições que acabaram com seus dias, mas são incapazes de afetar o mundo físico. Quando um espírito raivoso demonstra que pode atacar os vivos, essa rejeição cansada dos mortos rapidamente evapora. Colecionei inúmeras histórias bizarras de fantasmas, como as do Porco Pálido, do Cavaleiro Sem-Cabeça e do Criança Escaldada. O mais notório foi a da Casa do Lamento no Bosque da Praga. Esta mansão sombria, mantida permanentemente nas garras do outono, supostamente apareceu do nada onze anos atrás e tira a vida de quase todos que entram.

História



A história de Borca está profundamente entrelaçada com a de seu vizinho, Baróvia, e os registros que estudei nos Arquivos Teodorus sobre a Baróvia fornecem informações inestimáveis sobre os truismos comumente aceitos por borquenses. O mais intrigante é que os registros anteriores a 351 CB geralmente se referem ao vizinho da Baróvia como *Borcha* ou *Borjia*. “Borca” é uma distorção baroviana e provavelmente indicativa da pronúncia usada pelos Dilisnyas após seus séculos de exílio baroviano.



Distorção? Bah. Mais mentiras insultuosas dos algozes que construíram esta prisão miserável. Sem dúvida, o verdadeiro "Borjia" ainda está além das brumas, intocado e imaculado.

Já tendo apresentado ao meu patrono um relato da falsa história mútua de Borca e Baróvia em meu relatório inicial no ano passado, aqui revisito alguns eventos cruciais da perspectiva de Borca. Os registros existentes mais antigos de Borjia descrevem-no como uma coleção de cidades-estados independentes. Uma classe crescente de guildas mercantes controlava cada vez mais os cofres e as verdadeiras rédeas do poder. Quando a nação da Baróvia foi fundada em 1 CB, as cidades-estado foram unidas sob a bandeira de von Zarovich, e várias famílias mercantis usaram sua riqueza e influência para obter títulos hereditários e aristocráticos. Entre essas casas estavam nomes como Cosco, Boritsi e Olszanik. A família de banqueiros Dilisnya subiu ao poder nessa época, embora séculos se passassem antes que sua traição os distinguisse de seus pares. A história de Borca é o conto deste infame clã.

O retrato da moderna Borca surge na Guerra das Facas de Prata. Um século de brigas e insultos percebidos entre as famílias concorrentes Dilisnya, Katsky e Petrovna eventualmente se fundiram em uma disputa acalorada sobre os direitos das então prósperas minas de prata do Monte Gries. Em 314 CB, um desconhecido assassinou Izabela Dilisnya, a velha matriarca de sua linhagem, e seu filho Pidlwik jurou vingança sangrenta contra os rivais de sua família. Nos dois anos seguintes, os nobres tribunais da Baróvia foram assolados por um ciclo vicioso e crescente de assassinatos por vingança. Esta foi uma guerra travada com assassinos. O conde Barov von Zarovich ordenou o fim do conflito em 316 CB, acalmando as famílias rivais concedendo-lhes novas terras.

O conflito deixou Baróvia mal preparada para enfrentar o ataque Terg que logo veio e deixou Pidlwik Dilisnya alimentando um rancor particular contra Barov, acreditando que o assassinato de sua mãe exigia uma recompensa muito maior. O ressentimento e o desejo de poder de Pidlwik também infectaram seus filhos, incluindo o mais novo, Leo, nascido em 320 CB, ano da invasão Terg.

Então como agora, Borjia ficava a oeste dos Balinoks Barovianos, e os Tergs invadiram pelo leste. As hordas bárbaras conquistaram toda a nação com uma velocidade assustadora, com seu poder destruidor, mas os exércitos barovianos pressionaram os Tergs para longe

da região de Borjia em 325 CB. Enquanto Borjia estava sentado atrás das linhas de batalha em relativa segurança e reconstrução, a guerra continuou nos Balinoks por mais duas décadas. Os artesãos borjianos forneciam aos exércitos barovianos todas as suas necessidades e ficavam ricos com a barganha. O relato de Petre Raluca sobre a guerra em *O Exílio e o Retorno* diz:

O ressentimento bicava os corações vivos como os corvos se preocupam com os mortos. As velhas reclamaram: "Se seus filhos derramaram o sangue, você é da Baróvia. Se seus cofres derramaram a prata, você é de Borca".

Em 347 CB, Strahd expulsou o último dos Tergs e reivindicou os Balinoks para si. Borjia prosperou enquanto o resto da nação lutava para se reconstruir. Pidlwik Dilisnya morreu em sua cama, seus sonhos de vingança não realizados, mas seu filho Leo — agora um homem com muita ambição e pouca piedade — partiu em uma trama assassina para garantir que os von Zaroviches nunca recuperassem seu domínio.

No verão de 351 CB, as famílias aristocráticas de Borjia deixaram suas propriedades para convergir para o Castelo Ravenloft para o casamento do irmão mais novo do conde Strahd. Esperava-se que os nobres voltassem em questão de semanas — eles estão ausentes por séculos. Incluído na comitiva de Leo Dilisnya estava um grupo de assassinos disfarçados escondendo bestas com pontas envenenadas. Os assassinos de Leo vieram ao casamento com a intenção de acabar com os parentes de Strahd e todos os rivais dos Dilisnyas até o fim, consolidando o poder de sua própria família.

O massacre resultante é uma lenda, um conto de pesadelo contado em todo o Núcleo. As névoas varreram a terra, isolando a Baróvia do resto do mundo e envolvendo o país em uma névoa que não se dissiparia por séculos. Um mero punhado de convidados escapou do Castelo Ravenloft, fugindo aterrorizados com histórias de carnificina e monstros furiosos. O próprio Leo fingiu estar doente e se desculpou das festividades antes do início da emboscada, mas deixou todos os seus parentes para trás, fazendo sacrifícios involuntários para cobrir seus rastros. Um número insignificante de parentes de Leo viveu para ver outro amanhecer. Hoje, todos os Dilisnyas podem traçar sua ancestralidade até o próprio Leo ou seu irmão mais velho Reinhold, cuja esposa escapou com seus filhos. Todos os outros ramos da árvore genealógica foram cortados.

Embora Leo Dilisnya seja insultado como um vilão na Baróvia, poucos plebeus borquense sabem de seu papel no massacre. Os próprios Dilisnyas o consideram uma fonte de vergonha, um homem destruído por uma ambição exagerada; raramente falam dele. Surgiram rumores de que Leo era um bastardo, não possuindo o ver-



dadeiro sangue Dilisnya. Claro, essas terríveis acusações são mais comuns do lado da família que não é descendente direto dele.

Uma pena, pelo bem do usurpador, que ele não conseguiu moldar sua reputação desde o túmulo, ao contrário de seu vanglorioso rival baroviano.

Os poucos Dilisnyas sobreviventes fugiram da ira dos von Zaroviches. Leo coordenou a diáspora de seus parentes, ajudando-os a estabelecer novas identidades em aldeias remotas nas montanhas. Feito isso, ele desapareceu na obscuridade, e seu destino final é desconhecido. A reputação excêntrica dos Dilisnyas surgiu das gerações de reclusão que se seguiram. Os registros familiares indicam que os nomes falsos e o sigilo resultaram em endogamia ocasional e não intencional, diminuindo a linhagem. A loucura não entorpeceu as mentes aguçadas ou a natureza implacável dos Dilisnyas, no entanto, e eles lentamente reconstruíram uma pequena parte de suas fortunas anteriores.

Os Dilisnyas continuaram a se espalhar para novas terras conforme o Núcleo se expandia. Uma vez fora das fronteiras da Baróvia, eles restabeleceram suas verdadeiras identidades e conexões. Os descendentes de Leo migraram para o oeste, estabelecendo-se principalmente na zona rural de Mordent, onde a nobreza local os via com muita desconfiança. Um desses descendentes foi Lev Dilisnya, nascido 300 anos depois de seu infame ancestral. Hoje, Lev é significativo principalmente para dois de seus seis descendentes: um filho, Yakov, nascido em 641 CB, e uma filha, Camille, nascida em 662 CB.

Aos 25 anos, Yakov sofreu uma convulsão enquanto cavalgava. Febril e delirante quando encontrado, ao recuperar o juízo, ele insistiu que era o mensageiro escolhido de uma deusa chamada Ezra. Yakov escreveu o que hoje é chamado de *Primeiro Livro de Ezra* de seu leito de doença, depois passou anos tentando, sem sucesso, atrair fiéis para seu culto particular. Sua família o considerava perturbado, mas inofensivo, esperando que ele fosse o membro mais excêntrico de sua geração. Camille provaria que eles estavam errados. Ela era adorável e culta, mas ciumenta e propensa a acessos de raiva. Em 681 CB, Camille casou-se com Siegfried Grymig, um *boiardo* baroviano menor. Três anos depois, ela o pegou em um caso. O veneno era uma ferramenta sutil no repertório dos Dilisnya desde a Guerra das Facas de Prata, e Camille era uma aluna ansiosa. Ela assassinou os amantes com um veneno horrível de sua própria autoria.

Como muitas das mortes que atormentam este relato histórico, os assassinatos não foram resolvidos na época, mas agora são segredos abertos.

Os pais de Camille a enviaram para parentes distantes em Invidía para fugir das autoridades mordentianas. Sua carruagem perdeu o rumo em uma névoa espessa enquanto avançava pelo campo. Camille emergiu das Brumas em uma terra desconhecida, que os locais chamavam de “Borca”. A redescoberta de Camille Grymig de sua pátria ancestral é o evento seminal que marca a aparição de Borca no Núcleo. Os borquenses reconhecem esta data também, acreditando que a mesma maldição que caiu sobre a Baróvia condenou sua nação a 333 anos de escravidão nas Brumas, completamente isolada do mundo exterior. Como diz a lenda, apenas uma gota do verdadeiro sangue Dilisnya no solo de borquense poderia mais uma vez ganhar sua liberdade. Os registros dos anos 351-684 CB são suspeitosamente irregulares, mas indicam que essa chamada “vaga de poder” passou de forma notavelmente silenciosa. Em essência, Borca simplesmente esperou o retorno dos Dilisnyas.

A notícia da comitiva de Camille se espalhou rapidamente. Um grupo de banqueiros e membros de guildas logo se apresentaram como os regentes das propriedades de Dilisnya, os descendentes dos senescais originais designados para vigiar as propriedades dos nobres falecidos. Os regentes cumpriram fielmente seus deveres durante a Vacância, protegendo habilmente — e até expandindo — as propriedades de seus senhores. Se Camille fosse de fato uma Dilisnya de sangue, ela agora herdaria tudo. Camille submeteu-se assim a uma longa série de testes dolorosos para provar sua identidade.

Um regente, no entanto, desenvolveu um gosto pelo poder e tentou enganar Camille. Ela descobriu o plano do banqueiro para falsificar os testes e enviou uma cesta de frutas maduras para sua casa. Os deliciosos presentes continham um veneno lento e letal, tirando a vida do banqueiro traidor e de toda a sua família. Devidamente avisados, os regentes restantes confirmaram a identidade de Camille e entregaram as escrituras. Camille Grymig tinha de fato herdado *tudo*: ela agora possuía Borca em sua totalidade.

Governando como a única e incontestável aristocrata em Borca, Lady Camille convidou sua família dispersa para se juntar a ela. A maioria dos Dilisnyas aceitou o convite. À medida que convergiram, os Dilisnyas trouxeram consigo traços culturais e laços econômicos de metade do Núcleo. Uma década depois de seu surgimento, Borca havia estabelecido firmemente sua reputação como um centro de comércio cosmopolita — até mesmo decadente.

Lady Camille provou ser uma governante competente, frequentemente contando com o conselho de sua família. Seu conselheiro mais próximo, seu meio-irmão Yakov, ainda lutava para estabelecer seguidores para sua





deusa. Yakov propôs a Igreja de Ezra como uma ferramenta para controlar os corações das massas, mas astuciosamente manipulou Camille para seus próprios fins. Ele persuadiu Camille a patrocinar a construção de um grandioso templo, apesar de sua total falta de fé. A terra foi aberta para a Grande Catedral em 685 CB. Yakov ministrou aos trabalhadores enquanto eles lançavam as fundações do templo e, embora não conseguisse encontrar ouvintes em Mordent, os camponeses oprimidos de Borca responderam aos seus ensinamentos. Em uma década, a religião se espalhou por todo o país. Os anacoretas começaram a realizar serviços na concha ascendente da Grande Catedral em 695 CB e, quando a pedra final foi colocada, apenas doze anos atrás, a Igreja de Ezra havia se tornado uma grande potência.

Devido ao seu temperamento letal, Camille nunca foi popular entre os membros de sua corte. Forçada a se defender de vários pequenos golpes e infidelidades durante seu reinado, ela se ressentiu particularmente da crescente popularidade de Yakov, eventualmente vendo sua ilusão divina como um desafio ao seu poder. Ela se casou mais três vezes durante sua vida; todas as três uniões terminaram em morte e recriminação. Ela casou com seu segundo marido, Klaus Boritsi, em 688 CB e lhe deu três filhos antes de saber que ele havia se casado com uma plebeia. Ela envenenou os dois em 697 CB e casou-se com Stephan Taroyan no mesmo ano. Ele também arrumou uma amante e logo fugiu do país. Em 698 CB, Camille entrou em seu último casamento, com Oleh Fortich. Logo após o casamento, Fortich tentou assassinar Camille, mas ela virou o jogo. Em uma tentativa desesperada de salvar sua vida, Oleh confessou que era um peão e que toda a família dela havia conspirado para matá-la. Se essa acusação era realmente verdadeira, é discutível.

Camille envenenou Oleh. E então, envenenou todos em seu funeral. A matança quase destruiu todo o ramo da família. A vítima mais significativa foi, sem dúvida, Yakov Dilisnya, agora o primeiro Praesidius (Protetor) da Igreja de Ezra. Os rumores da culpa de Camille se espalharam como fogo, e os seguidores de Ezra se revoltaram nas ruas. Os conselheiros restantes de Camille a avisaram que ela deveria fazer as pazes para evitar uma revolta camponesa total; o assassinato transformou a politicamente neutra Igreja de Ezra na ameaça que Camille temia.

Camille dissociou-se publicamente da morte de Yakov, doou enormes somas para a construção da catedral e se ofereceu para erguer uma estátua memorial de Yakov nos degraus da Grande Catedral. Os registros da

igreja que examinei em Mordent, no entanto, indicam que os presentes vieram com restrições. Camille alertou em particular os anacoretas para não fazerem nada para incitar a insurreição e que recusar seus presentes causaria punições terríveis. Seus atos públicos de contrição e luto acalmaram os plebeus apenas o suficiente para acabar com os tumultos, mas a estátua teria resultados totalmente inesperados, expondo uma brecha crescente entre o clero.

Nos debates eclesiásticos agora conhecidos como o Primeira Cisão, a maioria argumentou que a própria sobrevivência da Igreja dependia de manter Lady Camille e sua laia apaziguadas, argumentando até mesmo que Camille desempenhou algum papel no Grande Esquema de Ezra. A facção minoritária, liderada por Sentire Felix Wachter de Sturben, insistiu que erguer um monumento a Praesidius Yakov, um homem mortal, antes da própria catedral de Ezra era uma blasfêmia completa – uma indicação clara de que a Igreja de Ezra havia se tornado muito envolvida em preocupações materialistas. Em uma decisão importante, a facção de Wachter rompeu com a Fé Matriz e se retirou para costas mais seguras em Mordent, onde o Bastião Sarlota Otrava, um expatriado borquense, hoje supervisiona o rebanho. A brecha entre as duas primeiras seitas de Ezra levaria uma década para cicatrizar.

Qualquer pensamento adicional de revolta borquense foi abafado pela massiva – embora fútil – invasão de Darkon dois anos depois, marcando o início da Campanha do Homem Morto. Os olhos borquenses se voltaram com medo para seu vizinho do norte, imaginando se e quando a agressão de Drakov se voltaria para eles. Borca não via uma batalha desde os Tergs, mas os proprietários de terras agora corriam para consertar as ameias da cidade. Drakov enviou uma pequena força para Borca no outono de 706 CB, presumivelmente esperando pouca resistência. Um único soldado conseguiu cambaleiar de volta para Falkóvnia, sua carne inchada com toxinas.

Do ponto de vista de borquense, o Massacre da Viúva acabou antes de começar. Enquanto Drakov menosprezava a milícia de Borca e a governante feminina como fraca, ele nunca se preocupou com os mercadores de Borca operando na Falkóvnia. Comerciante, diplomata, espião – essas palavras são intercambiáveis no âmbito borquense. Enquanto as tropas falkovnianas atravessavam a fronteira, seus suprimentos de comida já haviam sido envenenados. A Falkóvnia não se intrometeria em Borca novamente.





Parece que as táticas da Guerra das Facas de Prata não mudaram. Borquenses sempre miram nas costas.

Os borquenses passaram a década seguinte em estado de pavor, provavelmente a causa raiz de um número alarmante de pânicos de monstros que ceifaram a vida de vários bodes expiatórios. A elite vivia com medo das explosões letais de Camille, enquanto a sombra de Drakov pairava sobre todos. A economia de Borca permaneceu estável, mas o reinado de Lady Camille ainda foi prejudicado por uma série de tentativas desorganizadas de golpes e assassinatos. Proprietários de terras mais sensatos esperavam o dia em que Camille finalmente cairia.

Ivana Boritsi, filha mais velha e herdeira de Camille, era considerada uma garota adorável, mas sonhadora e carente de afeto. Os conselheiros de sua família esperavam que ela fosse facilmente manipulada quando chegasse ao poder. O comportamento sonhador de Ivana mudou completamente em 706 CB, após a morte de um amante. Ivana mergulhou nas aulas de Camille sobre fitoterapia, alquimia e arte de envenenar. Cinco anos depois, acredita-se amplamente, Ivana usou essas habilidades para tirar a vida de sua mãe.

Ivana Boritsi herdou os bens e poderes de sua mãe sem incidentes. Rumores da cumplicidade da menina no assassinato de sua mãe foram cogitados, mas os proprietários de terras de elite ficaram felizes por ter acabado com Lady Camille. As tentativas de golpe cessaram. A

jovem Senhora Ivana cumpria as expectativas de seus cortesãos, demonstrando pouco interesse pelas responsabilidades diárias da regra. Seus conselheiros ficaram felizes em assumir responsabilidades maiores. A mudança mais significativa de Ivana no governo de sua mãe foi a criação de uma aristocracia borquense de pano inteiro, um sistema de classes decididamente eclético. Embora isso apaziguasse a elite, ela também aumentou significativamente os impostos para sustentar seu estilo de vida luxuoso. O governo de Borca havia se estabilizado, mas seu novo governante estava minando a força de sua economia.

Se algum dos novos nobres de Borca temesse por sua segurança sob a herdeira de Camille, bastava olhar para o primo distante de Lady Ivana, Ivan Dilisnya, para saber que sua sorte poderia ter sido muito pior. Ivan e Ivana nasceram sob a mesma lua nova em 689 CB. Muitas pessoas ainda os consideram almas gêmeas, chamando-os de “Gêmeos Sombrios”. Era improvável que Ivan herdasse algo significativo, mas muitos cortesãos pensaram que ele era o herdeiro da loucura de Camille. Mesmo quando criança, Ivan foi cercado por mortes suspeitas e gostava de sua irmã mais velha Kristina.

Quando Ivan assassinou Kristina e seu marido em 709 CB, sua própria família o perseguiu na noite enevoadada. Quando o amanhecer queimou as névoas na manhã seguinte, um novo reino remodelou o Núcleo. A fuga de Ivan Dilisnya da justiça compartilha intrigantes paralelos com a de Camille antes dele. De alguma forma, sua presença revelou mais sobre a antiga Borjia, desta vez as ter-

Lorde Negro Anterior: Camille Boritsi

Camille Boritsi governou Borca de 684-711 CB. Como sua filha, Camille era o epítome borcano da beleza feminina, mas envelheceu normalmente. Ela ganhou seu domínio por envenenar fatalmente seu primeiro marido e sua amante. Os Poderes Sombrios presentearam Camille com a habilidade de criar qualquer veneno que ela pudesse imaginar, mesmo aqueles com efeitos sobrenaturais, mas Camille não era imune a venenos. Os Poderes Sombrios amaldiçoaram Camille a ser traída por todos os homens que ganharam sua confiança. Sua vida foi pontuada por uma série interminável de amantes e cortesãos traidores. Ironicamente, porque ela sempre suspeitou das motivações de seu meio-irmão Yakov, ele permaneceu fiel a ela até o dia em que ela o matou.

Camille tinha ciúmes desde a infância. Ela zombou do conceito de amor romântico, mas qualquer indício de adultério a lançaria em fúria assassina. Quando Camille descobriu secretamente que seu segundo marido – e pai de seus três filhos – estava flertando com sua serva, Camille deu a seu criado um presente de óleos corporais aromáticos. Quando os amantes se abraçaram novamente e usaram o presente de Camille, os óleos fizeram com que suas carnes se fundissem. Depois de uma enxurrada subsequente de casamentos ruinosos e politicamente motivados, Camille voltou a usar o sobrenome Boritsi e desistiu totalmente de todas as uniões futuras, envenenando qualquer homem que ousasse apelar para seu coração. Tão intensamente Camille desprezava os homens em sua vida (até mesmo seus filhos), que ela nunca suspeitou que o ressentimento de sua *filha* daria frutos mortais.





ras ao redor do histórico Monte Gries. Ivan reivindicou as escrituras de todo o domínio, que ele renomeou como “Dorvinia” em homenagem a um ancestral distante. Em uma ruga intrigante na história falsa de Dorvinia, os dorvinianos afirmam que suas terras sempre estiveram próximas a Borca. Até hoje, os antigos dorvinianos insistem obstinadamente que suas terras emergiram das Brumas em 684 CB. Sobre esta questão, os borquenses acham os dorvinianos um pouco estranhos, e vice-versa.

Ivan governou como bem entendia, exigindo subornos punitivos e colocando ativamente seus cortesãos uns contra os outros para sua própria diversão mesquinha. A combinação da riqueza de Dorvinia e as exigências mercuriais de Ivan garantiram que sua corte se enchesse com as mais gananciosas e cruéis das antigas famílias de Borjia. Isso chamou a atenção da Falkóvnia. Em 727 CB, no final da Campanha do Homem Morto, os Garras de Drakov lançaram um ataque surpresa a Lechberg, pegando sua milícia corrupta e insensível totalmente desprevenida. O ataque parece ter sido uma decisão impulsiva e rancorosa da parte de Drakov, não dando aos espiões de Borca e Dorvinia tempo para enviar um aviso. No ataque, agora conhecido como Massacre da Garra de Ouro, Talons massacraram centenas de homens, mulheres e crianças de Lechberg. Assim que os invasores carregaram seus vagões cheios de mercadorias saqueadas, começaram a vomitar sangue negro e a cair mortos. Supostamente, os cadáveres eram tão tóxicos que várias pessoas morreram apenas por tocar em suas armaduras. Eles tiveram que ser queimados onde estavam. Ivan Dilisnya afirma que ele se disfarçou com a armadura Talon e se moveu sem ser visto entre os inimigos, envenenando-os pessoalmente, mas tendo conhecido o homem, eu diria que sua ostentação é fanfarrônica.

A loucura do alfofadinha apenas disfarça sua astúcia, minha pequena estúdiava. Não subestime o rato que vive entre as serpentes.

Ironicamente, antes do massacre, Dorvinia havia considerado secretamente propor uma aliança com a Falkóvnia. Dorvinia teria negociado ferro, armas e até pólvora em troca de grãos falkovnianos, ouro e promessas de paz. Os planos foram descartados após o ataque e, dois anos depois, Ivan e Ivana assinaram ansiosamente o Tratado das Quatro Torres. Como nota, só em Borca aprendi que as simbólicas “Quatro Torres” se referem às famílias governantes que assinaram o pacto – Guignol, Weathermay, Renier e Dilisnya – não aos cinco países que representavam. A aliança resultante era conhecida como a Liga das Cinco Nações até a Grande Conjunção.

Não consigo encontrar nenhum registro de que Lorde Ivan e Lady Ivana tenham se visitado, mas eles permaneceram em boas relações e suas terras eram intimamente aliadas. Quando a Grande Conjunção ocorreu em 740 CB, os primos supostamente fugiram aterrorizados para os braços um do outro. Quando os tremores terminaram, os primos decidiram fundir seus reinos pacificamente sob a bandeira borquense. Seguiram-se semanas de intensas negociações, nas quais Ivan e Ivana – frequentemente anulando seus conselheiros – negociaram escrituras e contratos até chegarem a um novo e integrado equilíbrio de poder.

Os anos que se seguiram à fusão não foram bons para Borca. Os laços entre os primos separados há muito tempo se deterioraram rapidamente; eles parecem ter gostado mais da *ideia* um do outro do que da realidade. Os anciãos borquenses sussurram que sua terra natal agora sofre com *duas* Lady Camilles: Ivana herdou a misantropia de sua mãe, enquanto Ivan adquiriu sua raiva imprevisível. A política borquense se degradou em um jogo de corrupção enquanto os dois ramos da linhagem Dilisnya lutam pela supremacia.

População

Os borquenses são um grupo étnico diverso, unidos pela cultura e vinculados por contratos: um sistema de contratos legais central para a vida borquense (veja “Governo”). Borca também é o lar de uma população halfling significativa, uma das maiores fora de Darkon. Apesar de seus números, os halflings têm uma voz insignificante nos assuntos borquenses. Eles anseiam por liberdade pessoal, então poucos estão dispostos a se comprometer com os contratos de Borca. Como tal, eles se privaram da sociedade de Borca. A maioria vai de uma comunidade para outra, estabelecendo-se em guetos dentro de cidades humanas por algumas semanas ou meses antes de seguir em frente. Sem contratos de trabalho, eles sobrevivem de trabalhos braçais e frequentemente se voltam para negócios criminosos. Os batedores de carteira halfling se passando por garotos de rua humanos costumam assolar as cidades de Borca. Ao contrário dos borquenses humanos, no entanto, essas criaturas quase nômades costumam ser bem viajadas. Aqueles que respeitam a lei se empregam como guias e tradutores para viajantes de terras distantes.

Aparência

Os borquenses humanos têm constituição atlética mediana, embora ambos os sexos tendam a ser ligeiramente altos. Muitos são agraciados com mãos longas e delicadas, que ostentam indicando uma natureza





artística. Os borquenses começam a vida com tez suave, variando de claro a bronzado cremoso. Sua pele geralmente envelhece com uma pressa indecorosa. Alguns curandeiros culpam esse desgaste pelo excesso de indulgência nos banhos minerais. Discordo. As rugas e manchas hepáticas são mais fracas entre os ricos reclusos do oeste e mais proeminentes entre os camponeses. As subclasses de Borca trabalham até os ossos para encher os cofres dos nobres, enquanto esses nobres manobram incessantemente nos tribunais para proteger sua riqueza. *Exaustão* é o culpado aqui. Os indivíduos são grãos para o moinho, forragem para manter a riqueza da nação. Os borquenses estão resignados com uma vida de labuta e problemas, com incontáveis expressões de fatalismo, como a canção folclórica local “Meus ossos descansarão para mim”.

A cor do cabelo e dos olhos dos borquenses varia muito, sendo o castanho escuro o mais comum para ambos. Os homens deixam o cabelo crescer maliciosamente, deixando-o solto sobre os ombros, e normalmente ficam bem barbeados. Os pelos faciais são vistos como um sinal de que um homem já envelheceu. As mulheres borquenses se orgulham de seus cabelos, independentemente da classe social. Elas deixam o cabelo extremamente comprido, muitas vezes abaixo da cintura, e o adornam com tudo o que podem pagar, de alfinetes de madeira

pintados a fitas finas, pentes e broches de tartaruga e flores frescas durante o verão.

O ideal estético para ambos os sexos é uma figura escultural, com pele lisa de porcelana contrastando com olhos e cabelos negros como tinta. Isso descreve apropriadamente a iconografia de Lady Ivana e da Igreja da deusa Ezra, mas não é por isso que a noto. Simplificando: em Borca, a beleza pode matar.

Lady Ivana tem um olho aguçado para a beleza, mas poucos dos jovens vigorosos que entram em sua sala vivem para beijar e contar. Os borquenses a apelidaram de “Viúva Negra”. Os pretendentes que sobrevivem à teia da Viúva Negra geralmente ganham vidas de luxo ocioso no círculo de cortesãos e confidentes de Ivana.

Enquanto muitas mulheres borquenses usam cosméticos à base de ervas, há rumores de que Ivana derivou de um método alquímico de aperfeiçoar sutil e permanentemente a beleza. Lady Ivana e uma porcentagem significativa de sua comitiva não envelhecem visivelmente um dia há décadas, levando a fofocas generalizadas de que Ivana possui um misterioso elixir da vida. Este elixir seria inestimável se existisse, e vários patronos idosos em Borca e além contrataram mercenários aventureiros para roubar os segredos de Ivana. Eu não ouvi falar de nenhum sucesso.



Os seguidores de Ivana supostamente retribuem seus dons de vigor, beleza e riqueza obedecendo suas ordens sem questionar. Em seus papéis como espíões e assassinos, os membros dessa seleta sociedade são chamados de *ermordenung*, um termo incorporado do falkovniano que se refere, de maneira bastante intrigante, ao ato de matar, e não a um assassino. Muitos borquenses meditam sombriamente que sua amante é literalmente “seguida por seus assassinatos”.

Quando soube da existência desses pálidos e eternos aristocratas, primeiro suspeitei que Borca sofria de uma infestação de *nosferatu*, uma linhagem de vampiros que não tem medo da luz do dia. No entanto, quando estudei prováveis suspeitos de uma distância discreta, não percebi nenhuma mancha de morto-vivo. Minhas magias indicam que esses *ermordenung* são humanos vivos,

mas invariavelmente detectei veneno em suas pessoas; sua reputação como assassinos de Ivana, portanto, parece justificada. Infelizmente, não consegui fazer uma análise mais intensiva. Ao contrário dos Kargat, os cortesãos de Ivana ocupam uma posição de destaque na sociedade e os desaparecimentos seriam notados.

Moda

Tal como acontece com grande parte da cultura borquense, a moda representa uma mistura de leste e oeste. Os plebeus geralmente mal possuem as camisas nas costas e se vestem para praticidade. Os homens usam camisas largas, geralmente deixadas abertas durante os meses quentes de verão, e calças largas enfiadas em meias apertadas na altura do joelho. Aqui e ali, o tradicional colete de pele de carneiro da Baróvia aparece, principal-

Sociedade Secreta: O Ermordenung

A maioria dos borquenses acredita que os *ermordenung* são uma cabala secreta de envenenadores identificados de forma confiável por sua beleza negra e sua lealdade a Ivana Boritsi. Na verdade, os *ermordenung* são um grupo social de indivíduos que não são mais inteiramente humanos. Ivana envenena a maioria dos rapazes e moças que chamam sua atenção, mas ao longo das décadas alguns a impressionaram tanto com seu charme e graça quanto com sua habilidade em negociar suas aberturas sedutoras. Quando Ivana escolhe compartilhar sua existência vazia com essas pessoas “dignas”, ela infunde seus corpos com uma mistura horrível de toxinas mortais. A maioria dos alvos morre se debatendo em agonia, mas alguns sobrevivem (exigindo um teste de resistência bem-sucedido de Fortitude CD 18) e entram em coma que dura 1d4 semanas. O sujeito desperta permanentemente transformado em um *ermordenung*, a personificação do veneno.

O modelo *ermordenung* é encontrado no próximo **Denizens of Dread**. Ivana escolhe temas com base no apelo estético, sempre selecionando humanos atraentes e encantadores. Ela pode ter inadvertidamente transformado um ou mais seres vivos que pareciam meramente humanos ao longo dos anos, no entanto. A maioria dos *ermordenung* se concentra nas habilidades de etiqueta e sedução, com altas graduações em Blearf e Diplomacia. Talentos artísticos, como Artesanato (pintura) e habilidades de Atuação, também são comuns.

Ivana Boritsi infundiu seu próprio corpo com toxinas não naturais em 706 CB. Em 711, como parte de um plano para se vingar de Camille, Ivana tentou refinar esses mesmos venenos para dar ao portador um toque letal à vontade. A amiga mais próxima e confidente de Ivana, Nostalia Romaine, se ofereceu para ser sua primeira cobaia. Nostalia se tornou a primeira *ermordenung*, a arma viva com a qual Ivana tirou a vida de sua mãe. Desde então, as fileiras do *ermordenung* aumentaram para dezenas. Condenados a matar tudo o que tocam, eles compartilham a intensa solidão de sua criadora. Ivana pode sobreviver ao abraço de um *ermordenung*, mas o beijo da morte dela permanece letal para eles. Ivana encoraja suas criações a afogar suas mágoas em buscas hedonistas, afastando-as ainda mais da sociedade e aprofundando sua lealdade a ela.

Nostalia Romaine (humana *ermordenung* Ari4/Mag4/Lad2, LM) ainda é dedicada a Ivana. Ela é a líder informal do *ermordenung*, transmitindo ordens e ajudando os novos membros a se ajustarem às suas vidas alteradas. Décadas de assassinato e solidão petrificaram as paixões de Nostalia. Ela sente apenas as cascas vazias de amor e remorso e tira sua única satisfação do sofrimento que inflige. Nostalia ainda é assombrada pela sensação dos lábios de Camille sobre os dela e acha repugnante o toque de outras mulheres. Ela não usará seus ataques de toque venenoso contra inimigos do sexo feminino, em vez disso, confiará em sua *adaga de veneno*, a única arma que carrega.

Embora ela tenha 66 anos, Nostalia parece ter vinte e poucos anos. Depois de se tornar um *ermordenung*, Nostalia voltou-se para as artes negras da alquimia. Com a ajuda de Ivana, ela criou o *veneno da vida* (veja as Notas em Anexo) e compartilha sua fórmula com qualquer *ermordenung* disposto a coletar os ingredientes necessários. Os *ermordenung* tentam ser sutis em suas colheitas, normalmente selecionando prisioneiros, indigentes ou estrangeiros como suas vítimas.



mente nas terras altas. As mulheres usam blusas soltas e modestas sob corpetes justos e saias soltas na altura do joelho sobre meias. As mulheres trabalhadoras também usam o *cusma*, um gorro de couro apertado que protege seus preciosos cabelos. Os plebeus preferem tons de terra monótonos, como preto, cinza e vários tons de marrom, uma boa combinação para seus comportamentos severos. Suas roupas costumam ser fortemente remendadas.

Espera-se que os proprietários de terras se envolvam em exibições ostensivas de riqueza. Eles capturam suas modas do oeste, particularmente Dementlieu, embora os estilos borquenses geralmente fiquem pelo menos um ano atrás das tendências em Porta-Lucine. Borquenses têm seus próprios floreios estilísticos. Eles evitam as cores vivas da pequena nobreza demonliense por roupas impressionantemente rígidas de preto sobre branco e tradicionalmente vestem longas e finas luvas de cetim ou seda. A elite se adorna com uma grande quantidade de joias, geralmente feitas de prata ou pedras preciosas, e suas melhores vestimentas costumam ser delicadamente bordadas com fios de prata. Os laços culturais dos borquenses com a prata remontam à Guerra das Facas de Prata; enquanto o ouro é perfeitamente aceitável como adorno para a mansão de alguém, *usar* ouro é visto como ridiculamente *desajeitado*. Como nota, as cortesãs — independentemente do sexo — são legalmente proibidas de usar joias de qualquer tipo, para distinguir as concubinas ricas da verdadeira nobreza.

As congregações de Ezra tradicionalmente se vestem de branco durante as cerimônias de adoração, enquanto os nobres reservam seus casacos e vestidos coloridos para os festivais e banquetes mais prestigiosos, favorecendo tons vibrantes e padrões inspirados em marcas de insetos ou répteis.

Durante os invernos gelados, os borquenses usam gorros grossos de feltro e se enrolam em longos mantos de couro ou lã. A elite normalmente forra seus mantos com peles finas, como arminho ou coelho, e aquece as mãos com regalos combinando. Alguns caçadores e guardas preferem o *pardesiu*, um casaco de pele de carneiro que cai até o chão. Como os coletes barovianos que os inspiraram, esses casacos são de lã por dentro e primorosamente bordados por fora.

Idioma

Historicamente, o balok é o idioma nativo de Borca. Contudo, quando os Dilisnyas retornaram no final da Vacância, eles também trouxeram mordentiano com eles; as duas línguas estão agora completamente misturadas aqui. O alto mordentiano é o idioma da corte, enquanto o balok substitui amplamente o dialeto baixo para conversas comuns e comércio diário. Quase todos os borquenses são pelo menos funcionalmente fluentes em ambas as línguas, e eles alternam casualmente entre elas para se expressar melhor. Comerciantes de Borca geralmente têm familiaridade rudimentar com uma ou mais línguas estrangeiras. O sotaque borquense é facilmente distinguido por suas consoantes suaves. Nos lábios borquenses, o balok gutural é quase agradável. Significativamente, o idioma halfling tornou-se algo semelhante à linguagem do crime.

Estilo de Vida e Educação

Borca é o lar de uma sociedade altamente barroca, intrincadamente estruturada, mas capaz de gestos emocionais grandiosos. Muitos aspectos da vida borquense parecem inerentemente contraditórios para quem está de fora; são pessoas que conscientemente restringiram paixões intensas dentro de uma teia rígida de alianças e obrigações.

Cartilha Borquense

Português

homem
mulher
criança
vida
morte
amor
veneno
conspiração
dinheiro

Balok

om, oamensc
femeie
copil
viata
moarte
iubire
méreg
comploia
bani

Dialetos Mondentianos

Baixo

carl, mann, rinc
fæmne, wif, (casada) æwe
beam
feorh, gast, lif
feorhgedal, swylt, (assassinato) cwealm
lufæden
ator, lybb
reonian
mynet, sceatt

Alto

homme
femme
enfant
vie
mort, (assassinato) meurtre
amour
poison, toxine, venin
comploter
argent





Tecnicamente, todos os borquenses nascem como homens livres, mas para que não passem a vida inteira mendigando nas sarjetas, eles devem entrar em contratos. Todos os borquenses de qualquer meio são servos contratados, escravos voluntários mais fortemente ligados a seus mestres e colegas do que qualquer verdadeiro servo. O impacto do sistema de escrituração na cultura borquense é vasto. Os borquenses dão grande importância à palavra escrita, desdenhando os acordos orais como vagamente ilícitos. Diz-se que os borquenses exigem conhecer as regras que moldam suas vidas — nem que seja para aprender a trapacear. Eles conhecem inúmeras maneiras de subverter seus próprios princípios morais e éticos; o “sono sutil” do veneno, por exemplo, muitas vezes resolve o que o debate não consegue.

A grande maioria dos borquenses passa a vida presa em uma pobreza esmagadora. Apesar das pretensões da sua elite, Borca não tem uma verdadeira aristocracia; seus nobres são mercadores brincando de príncipes. Todo o poder está nas mãos dos dois proprietários de Borca, que o concedem e retiram ao seu capricho. Um mendigo que impressiona Lorde Ivan com astúcia ou Lady Ivana com charme pode ser elevado à nobreza da noite para o dia. A queda da graça vem com a mesma velocidade, muitas vezes chegando em uma garrafa de vinho estragado. Assim, qualquer borquense ambicioso deve ser um estrategista mestre. Essa instabilidade inerente ao poder enfatiza a importância da família. Uma família de apoio estabiliza o status social do indivíduo; quanto mais parentes pudermos chamar para ajudar, maiores serão as chances de que todos os membros da família sejam capazes de cumprir suas responsabilidades. Em certo sentido, cada grande casa é uma nação em si mesma, e seus membros concedem suas lealdades de acordo.

Os borquenses têm uma visão extremamente romântica do amor, mas nunca o confundem com o casamento. O casamento é visto como um contrato legal inviolável, fortalecendo política e economicamente duas casas ao uni-las em uma base comum. Tanto ricos quanto pobres observam casamentos arranjados e muitas vezes se casam jovens. Legalmente, eles podem se casar assim que aprenderem a assinar seus nomes, mas poucos se casam antes dos quatorze anos; casar uma noiva ou noivo criança é visto como um sinal de desespero. Borquenses nunca se casam fora de sua classe social; somente tolos se comprometeriam com devedores. Os detalhes do contrato de casamento são determinados por meio de longas negociações entre as duas famílias. Todos esses contratos incluem os esperados juramentos de fidelidade entre os cônjuges, mas muitos incluem exigências de dotes, pactos de assistência mútua ou mesmo estipulações adicionais, como o marido mantendo uma renda mínima ou a esposa produ-

zindo um certo número ou gênero de herdeiros dentro de um determinado número de anos. Tecnicamente, os borquenses não se divorciam; eles simplesmente anulam seus contratos de casamento se um dos cônjuges não cumprir suas obrigações. As anulações são tão complicadas quanto as negociações de casamento, com foco em encontrar falhas; o cônjuge culpado de renegar o contrato normalmente enfrenta fortes repercussões monetárias e tem dificuldade em se casar novamente.

Alguém se pergunta quantos cônjuges errantes foram salvos de suas indiscrições por acidentes letais. Melhor ficar viúva do que arruinada, sem dúvida.

Borquenses casados que desejam o amor verdadeiro frequentemente se voltam para casos ilícitos. Livres de preocupações econômicas, os casos românticos frequentemente cruzam as fronteiras de classe. Algumas pessoas conseguem elevar sua posição social tornando-se os amantes “mantidos” de patronos ricos, enquanto as cortesãs fazem disso uma verdadeira profissão. O adultério parece ser muito mais comum do que os borquenses admitem; Os cônjuges borquenses não são tão *ciumentos* quanto extremamente *possessivos*. Em certo sentido, os cônjuges são propriedade um do outro e o adultério é visto como uma forma de transgressão.

O herbalismo borquense é bastante avançado, com curandeiros locais diluindo numerosos venenos letais para criar remédios naturais. Borquenses também se entregam regularmente a estimulantes suaves, narcóticos e afrodisíacos, mas o uso excessivo é desdenhado como fraqueza.

Graças às ervas de Borca, as mulheres não precisam ter filhos indesejados e o parto em si é relativamente seguro. A mortalidade infantil, no entanto, continua alta. Borca não tem orfanatos, então bebês indesejados são frequentemente sufocados. Numerosas crianças sucumbem à sedutora mas mortal flora de Borca, enquanto muitas outras morrem de fome ou adoecem. As crianças são propriedade legal de seus pais até que sejam alfabetizados, geralmente aos seis anos de idade, quando podem assinar seus primeiros contratos. As famílias normalmente preparam seus filhos para desempenhar papéis específicos desde o nascimento; na verdade, produzir um filho sem um nicho claro para ele preencher é considerado tão repreensível quanto um bastardo. Famílias camponesas requerem trabalhadores, enquanto casas mais poderosas requerem estudiosos, escribas, contadores, curandeiros e outras funções especializadas. Filhos menores existem simplesmente para serem casados.

A escolaridade formalizada de Borca não é páreo para a encontrada nas terras a oeste. Famílias de elite utilizam professores particulares; as crianças mais velhas podem ser enviadas para escolas caras de refinamento em Levkarest, onde a educação clássica fica em segundo lugar em relação às aulas de postura e etiqueta. Os herdeiros mais promissores de famílias ricas geralmente concluem sua educação em Richemulot ou Dementlieu. Não por coincidência, essa prática também remove esses jovens maduros da visão da Viúva Negra. Os plebeus dependem de aprendizados para ensinar ofícios básicos a seus filhos. Os camponeses se esforçam para fornecer a seus filhos os fundamentos da aritmética e — acima de tudo — alfabetização. Aquelas pessoas que não podem ou não querem entrar em contratos não são pessoas aos olhos da lei. Esses não possuem direitos legais. Além dos fundamentos, os plebeus borquenses são miseravelmente ignorantes, muitas vezes espalhando tagarelíce pseudocadêmicas como sabedoria confiável.

Longe das bocas do inferno, as terras baixas de Borca são férteis, mas subtilizadas; proprietários de terras curtas se recusam a pagar os custos consideráveis de limpar suas terras para criar campos aráveis, e a maior parte da comida é canalizada diretamente para as mesas da elite. Assim, apesar dos rendimentos respeitáveis de Borca, a maioria dos camponeses ainda passa fome, exigindo grãos de falkovinianos para sobreviver a cada inverno. Os plebeus subsistem em grande parte com grãos, batatas e feijões, ocasionalmente suplementados por ovos, aves, pães de massa dura, leite de cabra, manteiga ou queijos. A carne de carneiro é uma guloseima rara, geralmente guardada para os dias de festa. A maioria dos plebeus consome *ciorba* como refeição diária, um mingau de trigo sarraceno sem graça misturado com lentilhas. Plebeus de todas as idades bebem cerveja de cevada escura e inebriante das cervejarias locais.

A elite de Borca desfruta de inúmeras iguarias de todo o Núcleo. Borquenses ricos participam de três refeições por dia, cada uma servida em vários pratos. Essas refeições são fortemente temperadas e frequentemente incluem cortes macios de carne bovina, vitela ou carneiro como prato principal. Um prato popular é o *foie divisé en beurre*: fígado em fatias finas e cebolas em cubos cozidas em azeite e manteiga. O prato principal é acompanhado por pratos de frango, pato, ganso ou peixes de água doce, além de frutas ou vegetais mistos, como milho, damasco e pimentão. A refeição termina com pequenos bolos, nozes ou guloseimas semelhantes; amêndoas com mel são particularmente populares. O café da manhã é mais simples, geralmente consistindo em omeletes.





A elite borquense acompanha suas refeições luxuosas com um bom vinho e aguardente de damasco, produzidos em seus próprios vinhedos. Muitas pessoas carregam pequenos frascos nos bolsos do casaco. Tomar um gole do frasco antes de oferecê-lo a um companheiro é sinal de confiança e segurança. Os borquenses também gostam muito de *café*, uma bebida exótica importada dos Desertos de Âmbar. O café é um símbolo de status, raro mesmo entre a elite.

Ricas ou pobres, as famílias usam as refeições para comungar ou discutir negócios. Os borquenses têm grande prazer em sua culinária e em observar etiqueta rígida. As refeições são tradicionalmente servidas em tigelas e travessas comuns, das quais todos à mesa pegam a sua porção. Espera-se que o chefe de família ou anfitrião dê a primeira mordida em cada prato ou providencie um provador para fazê-lo. No caso de pousadas e restaurantes, o servidor preenche esse papel.

Enraizados por seus contratos de trabalho, os borquenses interpretam a palavra escrita de forma muito literal. A literatura tem pouco público aqui. As obras escritas locais são geralmente restritas a contratos, textos sagrados e memórias orgulhosas de comerciantes de sucesso. Outras formas de arte – retratos, esculturas, música e teatro – se saem melhor. A música de câmara borquense concentra-se em cordas e sopros, apresentando elaboradas sonatas barrocas. Ela pode ser uma diletante, mas muitos artistas vivem ou morrem sob o patrocínio de Lady Ivana. De fato, há rumores de que muitos dos artistas residentes de Levkarest são *ermordenung*.

Lorde Ivan há muito apoia as artes teatrais. Ivan paga taxas exorbitantes às trupes de atuação para se apresentar em sua mansão, mas poucos aceitam o convite duas vezes. Ivan se considera um mestre do teatro e é um notório intrometido. Ao ver um novo trabalho, ele costuma gritar “melhorias” do público. Quando está familiarizado com a peça, tende a invadir o palco, no meio da representação, para substituir os atores que o desagradam. Trupes que não podem ou não vão cumprir suas exigências muitas vezes pagam com suas vidas por sua aparente falta de talento. Os gostos de Lorde Ivan moldaram um estilo distinto de ópera de Borca, com foco em contos grandiosos de paixão, traição, justiça e vingança.

Nas raras ocasiões em que os borquenses relaxam, eles preferem atividades intelectuais ao invés do físico. O jogo é endêmico, com os plebeus frequentemente desperdiçando seus poucos cobs em brigas de galos. Borquenses preferem testes de habilidade a jogos de azar, então as cartas e o xadrez são preferidos aos dados. Particularmente popular entre a elite é um jogo de tabuleiro

complexo conhecido como Dívidas e Favores, no qual quatro jogadores movem suas peças em um tabuleiro de xadrez. As peças podem ser trocadas entre os jogadores após serem capturadas, enquanto os jogadores tentam reconstruir suas posições no tabuleiro. Os jogadores podem até trocar as peças dos oponentes se isso lhes proporcionar uma melhor posição de barganha para recuperar um de seus próprios tokens. Há rumores de que alguns aristocratas cansados fazem apostas particulares sobre quão habilmente eles podem manipular seus pares ou redutores, muitas vezes arruinando vidas por nada mais do que sua própria diversão.

Htitudes em Relação à Magia

Borquenses têm pouca experiência ou talento para magia arcana, mas a maioria está familiarizada com alquimia e elixires, tanto maravilhosos quanto imundos. Nenhum borquense espera ver uma exibição de poder arcano, e ninguém espera; no entanto, senti um medo sutil, mas penetrante, de que forças sobrenaturais espreitavam invisíveis em sua sociedade. Em tempos de agitação, essa suspeita pode transformar-se em pavor, produzindo pânico. Culturalmente, os borquenses associam magos a envenenadores, mas essa conexão não é tão nefasta quanto pode parecer. Tanto o veneno quanto a magia são vistos como meios de contornar as regras padrão.

Enquanto o preço do veneno é o risco da descoberta, o mundo sobrenatural cobra seus próprios custos. Os pais ensinam a seus filhos inúmeras histórias sobre conjuradores – arcanos e divinos – negociando com fadas negras ou assinando pactos de sangue com demônios exultantes. Todos esses contratos oferecem poder em troca de terríveis sacrifícios – vidas, almas, felicidade, beleza. Tais contos são comuns em todo o Núcleo, é claro, mas muitas histórias aqui têm uma reviravolta distintamente borquense: o feiticeiro mortal muitas vezes paga o preço com sucesso ou de alguma forma distorce o texto do contrato a seu favor, ganhando poder sem convidar a destruição. Cada novo pacto traz novos riscos, no entanto, significando novas forças ocultas com as quais o mago deve barganhar. Os magos que encontram seu par diabólico são conduzidos às chamadas “Legiões da Noite”. Corrompidas em vida, as Legiões não podem se juntar a Ezra além das Brumas na morte e, portanto, devem vagar pelo mundo como espíritos ou pior. A própria Ezra é vista como um desses patronos sobrenaturais, embora seja considerada única em sua benevolência.

A moral dessas histórias é clara: dádivas sobrenaturais exigem altos custos, mas tudo está bem se a conta for paga. A corrupção não é certa para os habilidosos.



Religião

Ruínas sobreviventes indicam que o antigo deus do sol baroviano Andral já foi adorado em Borca, mas a religião desapareceu durante a Vacância, substituída por séculos de distinta apatia em relação à intromissão divina. O crescimento explosivo da Igreja de Ezra no século passado representa uma notável mudança cultural.

Hoje, a veneração de Borca à deusa Ezra é quase inevitável. A maioria das mansões possui santuários privados, e pequenas estátuas de mármore branco de Ezra enfeitam a entrada principal de muitas casas. Os ícones atuam como alas espirituais, colocando simbolicamente aqueles que entram na casa sob o olhar de Ezra. Os seguidores de Ezra desprezam outros credos, mas raramente são hostis. Nem todas as fés são toleradas, com os adoradores da fé rival do Legislador particularmente odiados.

Os templos de Borca são grandiosos, mas seus cemitérios empalidecem em comparação. A grandeza mórbida dos memoriais de Darkon e Mordent é aqui substituída por fileiras de postes numerados e sem graça. A razão é simples: os cemitérios de Borca pertencem aos Gêmeos Sombrios. Para permanecer na terra, é preciso ter descendentes dispostos e capazes de pagar o aluguel da sepultura. A maioria dos mortos borquenses permanece enterrada por apenas cinco anos, após os quais os ossos são exumados e limpos, o crânio rotulado com o nome do falecido e a data da morte, e o lote empilhado em catacumbas sob o templo local. Apenas as famílias mais estáveis e ricas se preocupam em honrar os cadáveres de seus ancestrais com lápides ornamentadas ou mausoléus, geralmente erguidos em suas propriedades particulares.

Os borquenses celebram muitos dos mesmos dias festivos sazonais encontrados em todo o Núcleo, incluindo a Festa da Primeira Epifania, realizada por cada templo de Ezra em seu primeiro dia de adoração em maio. Uma comemoração da visita de Ezra a Yakov Dilisnya, esta alegre celebração é o feriado mais animador para as missas de Borca e um dia popular para casamentos. Dezembro traz o Festival de Inverno, um evento de grande significado político. Particularmente conhecido por muitos como Noite da Chegada da Lua Morta, este evento marca o aniversário mútuo dos Gêmeos Sombrios. Os nobres aguardam o Festival de Inverno com um crescente sentimento de pavor. Desde a unificação de Borca, ambos os primos começaram a convidar todos os proprietários de terras de Borca para suas galas separadas, usando o respectivo comparecimento como uma mesquinha disputa de lealdades. Ivan e Ivana também usam essas reuniões para contabilizar receitas de colheita, liquidar pagamentos de final de ano e realocar títulos.

Fortunas — até mesmo vidas — podem depender de qual festa um indivíduo comparece. As grandes casas sempre dividem seus membros mais proeminentes entre as duas galas, jogando sabiamente os dois lados contra o meio.

Ezra: Finalmente, depois de estudar cada uma das três seitas separatistas, cheguei à fonte da Igreja de Ezra, conhecida como a “Fé Matriz” pelos fiéis. Como em outros lugares, os anacoretas da Fé Matriz buscam firmemente proteger os fiéis de Ezra das monstruosas Legiões da Noite. Ao contrário da seita Fontes de Nevuchar, no entanto, a Fé Matriz se contenta em separar claramente os abençoados dos condenados, confiando seus destinos finais a Ezra.

O coração da Igreja fica dentro na Grande Catedral, que se ergue sobre os telhados de Levkarest. Com sua última pedra colocada há apenas doze anos, a Grande Catedral continua sendo um monumento reluzente para a glória de Ezra — e menos abertamente, para a riqueza e o poder de sua igreja. A Grande Catedral é uma fortaleza de mármore branco e vitrais, empregando sua própria falange de guardas. Com propriedades materiais tão extensas, o clero está profundamente envolvido na política da corte. Os anacoretas sob Levin Postoya, o quinto Praesidius (sumo sacerdote) de Ezra, tendem ao pragmatismo na política, permanecendo neutros sempre que possível, mas realizando reuniões frequentes a portas fechadas para apaziguar nobres espinhosos e apelar a eles por doações. A Fé Matriz também serve como um centro entre as seitas dissidentes da Igreja. Enviados de cada seita sempre podem ser encontrados na Grande Catedral, embora poucos optem por ficar mais de um ano antes de serem transferidos de volta para suas terras natais.

A Igreja de Ezra Revisitada

Ezra (EZ-ra)

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

Tendência: Leal e Neutro.

Domínios: Brumas, Cura, Destruição, Ordem, Proteção. O domínio das Brumas é exclusivo dos anacoretas; veja o Ravenloft Player's Handbook para detalhes. Os anacoretas da Fé Matriz normalmente selecionam os domínios clérigos das Brumas e da Ordem.

Arma Predileta: Lâmina de Ezra (espada longa).

Detalhes mais extensos sobre a Fé Matriz podem ser encontrados em **Ravenloft Gazetteer III**.



Ezra é a única verdadeira fonte de refúgio para os plebeus oprimidos de Borca. As cerimônias de adoração são realizadas a cada cinco dias, medidos a partir da fundação de cada templo, mas dezenas de pessoas passam pelo cavernoso salão de adoração da Grande Catedral todos os dias para agradecer ou rezar por ajuda. A Igreja de Ezra tornou-se o ópio das missas que Yakov Dilisnya prometeu.

Hala: As bruxas de Hala mantêm vários pequenos hospícios em Borca, particularmente no oeste rural, mas mantêm um perfil discreto e cauteloso. Seu mal-estar vem de 701 CB, quando Praesidia Donella Borovsky emitiu um decreto chamando de bruxaria a magia das

bruxa, declarando que invariavelmente produzia corrupção física e espiritual. A Fé Matriz nunca perseguiu ativamente as bruxas, mas os borquenses ficaram frios com os seguidores de Hala. Ironicamente, um mito halita comum sustenta que a mortal Ezra era uma das sacerdotisas de Hala, uma lenda que a Fé Matriz declara heresia. Praesidia Kristyn Stoyista, sucessora de Borovsky, rescindiu o decreto em 732 CB, mas até hoje, as bruxas de Hala muitas vezes se tornam bodes expiatórios quando surgem “pânicos”.

O Herói Borquense

Esta seção apresenta informações potencialmente úteis na criação de PJs nativos de Borca. Eles podem escolher balok ou mordentiano como seu idioma nativo; o que quer que eles escolham, quase todos os borquenses escolhem o outro como seu primeiro idioma bônus.

Raças: Os humanos são a raça dominante em Borca; os halflings não possuem nenhum poder verdadeiro. Outras raças são extremamente raras, e os borquenses geralmente os veem como aberrações e curiosidades, reagindo com desdém ao invés de medo supersticioso.

Classes: Bardos, clérigos, guerreiros e ladinos são as classes mais comuns aqui. Os bardos raramente são menestres viajantes; em vez disso, eles aparecem como atores, compositores ou músicos que canalizam suas imaginações torturadas para a arte arcana. Muitos borquenses são seguidores devotos da Igreja de Ezra e têm grande consideração pelos anacoretas, mas as reações em relação aos druidas e clérigos de outras fés variam de indiferença a uma leve hostilidade. Os guerreiros podem facilmente encontrar emprego como executores, mas geralmente são descartados como bandidos irracionais; eles são pagos para lutar, não para pensar. Ladinos são comuns, mas dependendo de seu papel na sociedade podem ser respeitados ou desprezados; borquenses admiram a astúcia tanto quanto detestam o roubo. Alguns rangers monitoram propriedades subdesenvolvidas nas planícies ocidentais para proprietários de terras ausentes. Borca tem poucos feiticeiros ou magos talentosos. Aqueles que emergem normalmente escondem suas habilidades, acumulando seus dons como uma mercadoria valiosa. Um pequeno punhado de pessoas foi popularmente rotulado como paladinos de Ezra ao longo dos anos, mas esses guerreiros sagrados permanecem em grande parte como lendas. Outras classes são praticamente desconhecidas.

Perícias Recomendadas: Blefar, Conhecimento (arquitetura e engenharia, local, natureza, nobreza e realeza), Diplomacia, Falsificação, Intimidar, Ofícios (alquimia, couraria, pintura, venefício, escultura, canto), Profissão (boticário, contador, cervejeiro, fazendeiro, fitoterapeuta, pastor, mineiro, escriba), Sentir Motivação.

Talentos Recomendados: Apático, Clamor Colérico, Esquiva (mais derivados), Foco em Arma (adaga, mosquete, pistola), Foco em Perícia (Ofício [alquimia, venefício], Profissão [herbalista]), Magia Simpática (veja as Notas Anexas), Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Nomes Borquenses Masculinos: Arturo, Cheslav, Edik, Fredrik, Kiryl, Lorenz, Raphael, Rodrigo, Salvatore, Stepka, Zivon.

Nomes Borquenses Femininos: Acquilina, Charlotta, Duscha, Irena, Katarina, Lubmilla, Miranda, Natasha, Oleska, Urola, Zinerva.

Grado de Rejeição em Borca

Se a verdadeira natureza de um *ermordnung* for revelada, seu GR aumenta em +2.





O Reino



insígnia borquense retrata uma serpente preta e prateada em um campo cor de vinho, suas voltas cortadas em nove partes e flanqueadas por nove estrelas prateadas. Oficialmente, simboliza as nove cidades-estados originais de Borjia, embora os cínicos pensem que agora representa apropriadamente os fundamentos da cultura borquense: vinho, riqueza e traição. Dinheiro e poder estão inextricavelmente interligados aqui. Apesar de suas pretensões a uma sociedade feudal tradicional, no fundo Borca é uma plutocracia grosseira. Todo poder flui da riqueza, toda riqueza flui da propriedade e, finalmente, toda propriedade pertence a apenas dois proprietários de terras. Lorde Ivan ainda mantém algumas propriedades em Colinas de Doldak, incluindo sua propriedade e a cidade de Lechberg, mas o resto de Borca é totalmente de Lady Ivana. Desde a Unificação, Ivana e seus conselheiros concentraram seu controle principalmente nas guildas comerciais de Borca e em outros assuntos econômicos. Para o horror de muitos, Ivan agora supervisiona a aplicação da lei e a defesa militar de Borca.

Os Gêmeos Sombrios são figuras altamente públicas, frequentemente viajando pelo país para intimidar cordialmente seus inquilinos de elite. A comitiva de Ivana é frequentemente vista nos estabelecimentos mais luxuosos de Borca, enquanto Ivan inspeciona sua milícia em uma programação errática. Apesar de sua visibilidade, os primos são notavelmente impopulares; muitas pessoas os consideram perigosamente loucos. Ivana, é claro, é a notória Viúva Negra de Levkarest, uma sedutora cujo passado está repleto de amantes envenenados. Ivan é particularmente volátil, propenso a ordenar execuções por capricho e possuidor de apetites impróprios. Ele adota novos “papéis” conforme a musa o atinge, vestindo um de seus muitos figurinos teatrais. Ivan pode passar um determinado dia posando de príncipe a mendigo, mas exige o respeito devido a um rei.

Na verdade, a maioria das pessoas reserva o peso de seu ódio ao clã Dilisnya como um todo. Eles acreditam que os conselheiros dos primos são os verdadeiros governantes de Borca, usando seus parentes dementes como bodes expiatórios para distrair a população de seus próprios excessos. Em minhas breves relações com os primos, observei mentes aguçadas e táticas escondidas atrás da excentricidade. Os Gêmeos Sombrios são seus próprios mestres, e eu afirmo que um deles é o verdadeiro Lorde do Pavor de Borca. Ivana é minha principal suspeita, devido ao seu domínio político e juventude prolongada, mas não posso descartar totalmente a infâmia de Ivan.

A maioria dos borquenses ficaria feliz em ver seus governantes mortos, mas poucos pensam que golpes ou assassinos têm chance. Os únicos assassinos que preocupam os primos são aqueles que eles jogam uns contra os outros. Há muitos rumores sobre o colapso de seu relacionamento, mas a maioria das pessoas culpa o ciúme de Ivan em relação a Ivana, seja devido a suas posses reduzidas, um desejo frustrado de compartilhar seu elixir vital ou até mesmo uma proposta de casamento rejeitada.

Nenhum dos primos é visto sem uma falange de guarda-costas particulares e cortesãos de confiança. Os protetores mais próximos de Ivan são informalmente conhecidos como seus “Homens Emprestados” – emprestados da morte, quero dizer. Ivan supostamente garantiu sua lealdade ao viciar todos eles em um narcótico que só ele pode criar. Sujeitos viciados no elixir de Ivan não podem sobreviver sem ele. Felizmente, Ivan só pode criar um pouco de elixir; caso contrário, ele sem dúvida tentaria viciar toda a população.

Ivana tem uma alta taxa de rotatividade entre seus guardas, mas possui dois companheiros robustos. A primeira é sua amiga de longa data e assessora Nostalia Romaine. Uma beleza clássica borquense, embora assustadoramente desapaixonada, Romaine supervisiona a maior parte dos assuntos diários de Ivana. O principal guardião de Ivana é um mudo ágil chamado de “Jongleur” por seu traje colorido e oculto e pelos sinos e fitas que ele amarra em sua espada de lâmina dupla. Tanto dançarino quanto duelista, o Jongleur serviu a Boritsi por quase uma década – um mandato notável para qualquer homem em sua companhia. As cicatrizes enrugadas que marcam o pouco de sua pele visível dão credibilidade à teoria de que o Jongleur está horrivelmente queimado para chamar a atenção de Ivana. Há rumores de que o Jongleur tem sangue Vistani; supostamente, seus pais ciganos o jogaram na fogueira quando ele nasceu, mas o bebê rastejou para um lugar seguro. Jongleur não é menos tenaz hoje.

Intrigante. O poder é atraído pelo poder?

Apesar das alegações de fofocas, nenhum dos Gêmeos Sombrios produziu um herdeiro legal sobrevivente. Se ambos morrerem, os Dilisnyas provavelmente entrarão em colapso em disputas internas amargas pelo poder – uma Guerra das Facas de Prata revisitada.

Governo

Hesito em chamar o sistema de governo de Borca de corrupto, pois a corrupção é o sistema. Borca possui um conjunto codificado de leis, construído ao longo do tempo a partir dos acordos comerciais originais que uniram as cidades-estado de Borjia.





O fundamento da lei borquense — e o único elemento ainda considerado sacrossanto — é a *escritura*, um contrato legal obrigatório detalhando os deveres, direitos e duração de um acordo entre duas partes. O contrato é escrito e assinado em duplicata em duas metades de uma única folha, que são então cuidadosamente rasgadas ao longo de uma única linha irregular. Cada parte fica com sua metade da escritura, usando-a como prova do acordo em negociações posteriores. Como a defesa mais básica contra a falsificação, as bordas irregulares (chamadas dentes) devem corresponder.

As escrituras são usadas para todos os contratos sociais concebíveis, de herança a emprego, de arrendamento de propriedades a livros de hóspedes que assinei em pousadas. Os signatários que não cumprem sua parte do contrato enfrentam graves repercussões. Um camponês típico tem apenas alguns contratos de trabalho (vinculando-o ao seu trabalho, sua casa e talvez um cônjuge), mas típicos *stapans* (proprietários) enchem seus cofres com contratos de empregados e inquilinos. Borquenses consideram esses pedaços de pergaminho mais preciosos do que qualquer moeda. Chamar um borquense de “desdentado” é um insulto terrível, indicando que ele não honra seus contratos. Mesmo os Dilisnyas acham esse povo desprezível. Claro, eles elaboram seus contratos de forma que a falha *sempre* possa ser encontrada nas circunstâncias certas.

Os arrendamentos de propriedades dão estrutura ao governo de Borca. Ivan e Ivana alugam grandes propriedades para seus proprietários favoritos, que então subarrendam suas terras para seus próprios inquilinos, e assim por diante. Em uma cidade grande, dois ou três níveis podem separar um plebeu de seu proprietário. Uma costureira aluga um quarto de seu empregador, um membro da guilda de tecidos que aluga uma oficina de *seu* estapan, um senhorio ocioso que aluga vários quarteirões da cidade de *seu* estapan, que é o barão que aluga toda a cidade de Lady Ivana. As escrituras geralmente expressam o aluguel como uma porcentagem dos ganhos do inquilino e um mínimo com base na população; o inquilino deve pagar o maior dos dois. Os Gêmeos Sombrios normalmente exigem 20% de todos os ganhos obtidos em suas propriedades, com cada stapan sucessivo aumentando o aluguel de seus próprios inquilinos para se sustentar; muitos plebeus pagam metade de seus parcos salários aos proprietários. A maioria dos stapans emprega *tolleres* — uma espécie de contador investigador — para examinar práticas contábeis suspeitas.

Os títulos aristocráticos são baseados no valor do tributo anual que um stapan paga a seu proprietário de terras. Algumas centenas moedas de ouro garantem o título de *baron* ou *baroneasa*, enquanto mais de mil compram

um *conte* ou *conteasa* antes do nome. Esses títulos elevados são puramente honorários. Um *conte* borquense não tem mais poder verdadeiro do que um *boiardo* baroviano. O resultado é uma pseudo-aristocracia grosseiramente inchada: mais de vinte casas “nobres”, a maioria das quais existe apenas para sugar o campesinato enquanto fornece a Lady Ivana companheiros da moda e brinquedos. Os títulos não são hereditários e podem variar a cada ano conforme os pagamentos de aluguel são computados. Ivan e Ivana reservam para si o título de *sef* e *sefeasa*, respectivamente, um líder de significado honorífico genérico. A etiqueta permite que um simples Lorde ou Lady seja suficiente ao se dirigir a qualquer nobre.

Stapans são amplamente livres para governar suas propriedades como bem entenderem. A receita que tiram de suas terras é limitada apenas por sua própria ganância. Stapans que enfrentam um déficit muitas vezes inventam ou aumentam as taxas para preservar sua posição, mas os proprietários que constantemente cobram demais de seus inquilinos acabam vendo sua renda entrar em colapso com sua população. Stapans falidos são despojados de suas propriedades e substituídos, mas isso é pouco conforto para os inquilinos que trabalharam até a morte nesse meio tempo. A maioria dos stapans sangra seus inquilinos por não mais — e nem menos — tributo do que eles podem sustentar. No meu tempo em Borca, não atravessei uma ponte, não entrei em nenhuma cidade e não segui uma estrada ou rio sem ter que tirar um cobre da minha bolsa pelo privilégio.

Os arrendamentos também exigem que os stapans contratem fiscais para cobrar taxas e manter a paz. Antes da Unificação, os stapans empregavam pequenas unidades individuais de guarda-costas para supervisionar suas terras. Nenhum dos mercenários nesta desajeitada colcha de retalhos detinha qualquer poder além das terras de seus empregadores, mas eram bastante honestos em seus negócios. Ivan expandiu seu poder consolidando esses exércitos privados em uma milícia unificada, e os stapans são pressionados a assinar contratos de trabalho adicionando seus executores às suas tropas. Os milicianos podem costurar a insígnia de Borca em seus uniformes, e sua jurisdição se estende às propriedades de cada stapan da coalizão, dando-lhes a capacidade de coordenar seus esforços. Em comunidades maiores, os capitães da guarda empregados diretamente por Ivan organizam ainda mais a milícia. A Igreja de Ezra não se juntou à coalizão, então a milícia não tem jurisdição dentro da Grande Catedral.

A lei borquense revela a verdadeira corrupção em sua execução: a milícia de Ivan é um grandioso esquema de extorsão. Além do aluguel e dos pedágios que cobram por seus stapans, a milícia exige subornos pelos menores





serviços básicos – investigar crimes, fazer justiça, fornecer informações ou apenas deixar as pessoas desacompanhadas enquanto viajam, trabalham em seus campos ou operam seus negócios. Como tal, a milícia moderna é um refúgio para os bandidos mais gananciosos de Borca. Seus contratos de trabalho estipulam descaradamente que Ivan receba uma porcentagem de cada suborno e pagamento de proteção que receberem.

Criminosos acusados e partidos rivais vão perante seu stapan para julgamentos. Tais julgamentos são quase invariavelmente decididos em favor de quem coloca mais dinheiro em seu caso. As partes podem apelar das decisões para o stapan de seu stapan (e assim por diante), mas o tempo de um nobre é comprado, não emprestado. Um proprietário pode confirmar ou anular qualquer uma das decisões de seus inquilinos, a seu critério.

As sentenças criminais se concentram na restituição. O culpado deve reembolsar todos os danos sofridos pelo prejudicado, com tollers de cada lado debatendo o valor exato devido. Isso é normal em casos de roubo, fraude e vandalismo, mas a lei borquense chega a codificar o valor monetário da vida humana: um assassino deve pagar ao parente mais próximo uma quantia igual ao dobro da renda líquida anual da vítima. A vida de um nobre pode valer milhares, mas o preço para matar um camponês é exatamente 73 moedas de ouro.

Criminosos que não podem pagar prontamente a restituição são presos em miseráveis asilos de propriedade privada. Lá eles trabalham até que sua dívida seja paga, com todos os ganhos indo para a parte prejudicada depois que o operador da casa de trabalho recebe sua parte. Naturalmente, artesãos qualificados podem pagar suas dívidas muito mais rapidamente do que trabalhadores não treinados. Se o tribunal decidir que uma dívida está totalmente além da capacidade de pagamento de um criminoso, então invoca a temida dívida de morte: o condenado perde a vida.

Neste sistema degradado e tendencioso, não é surpresa que muitos borquenses façam justiça com as próprias mãos. A justiça vigilante é comum, seja uma multidão perseguindo suspeitos pelas ruas ou pessoas mais ricas contratando mercenários aventureiros para conduzir investigações privadas. Quando os ânimos esquentam, muitos indivíduos invocam a dívida de morte e resolvem as queixas por meio de duelos. Contanto que ambos os duelistas sejam participantes voluntários e forneçam testemunhas, tais duelos são legais e socialmente aceitáveis. Mesmo aqui, a justiça favorece os ricos; os duelistas têm o direito de contratar “segundos” para pegar uma lâmina ou pistola em seu lugar.





Aplicação da Lei

O executor abaixo pode representar qualquer guarda-costas típico ou membro da milícia. O executor veterano representa um guarda mais velho e experiente. Os executores veteranos geralmente aparecem como guarda-costas de elite ou capitães de guarda.

Executor Borquense: Humana Com1; ND 1/2; Humanoide médio (humano); DV 1d8, PV 4; Inic +0; Desl 9m; CA 12, toque 10, surpresa 12; Atq Base +1; Agr +1; Corpo a corpo Atq +2 (1d10/x3, alabarda) ou corpo a corpo +1 (1d6 não letal, porrete) ou à distância +1 (1d8/19–20, besta leve); Ataque total corpo a corpo +2 (1d10/x3, alabarda) ou corpo a corpo +1 (1d6 não letal, porrete) ou à distância +1 (1d8/19–20, besta leve); Tend. NM; TR Fort +2, Ref +0, Vont +0; For 11, Des 11, Con 11, Int 10, Sab 10, Car 10.

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

Pertences: Alabarda, porrete, besta leve, 20 virotes, armadura de couro.

Executor Borquense Veterano: Humano Com4; ND 3; Humanoide médio (humano); DV 4d8, PV 18; Inic +0; Desl 6m; CA 15, toque 10, surpresa 15; Atq Base +4; Agr +5; Corpo a corpo Atq +6 (1d10+1/x3, alabarda) ou corpo a corpo +5 (1d4+1, baioneta) ou à distância +4 (1d12/x3, mosquete); Ataque total corpo a corpo +6 (1d10+1/x3, alabarda) ou corpo a corpo +5 (1d4+1, baioneta) ou à distância +4 (1d12/x3, mosquete); Tend. NM; TR Fort +4, Ref +1, Vont +1; For 12, Des 11, Con 11, Int 10, Sab 10, Car 10.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +3, Cavalgar (cavalo) +2, Intimidar +7, Observar +3, Ouvir +3, Sentir Motivação +2; Foco em Arma (alabarda), Prontidão, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Pertences: Alabarda obra-prima, mosquete com baioneta, 20 balas, cota de malha, chifre de pólvora.

Economia

A economia borquense opera em dois níveis distintos. Em sua base, os plebeus trabalham em tarefas agrárias, suprindo as necessidades básicas. Os agricultores criam aves e colhem numerosas colheitas, sendo o trigo, o centeio, o milho e a batata os mais dominantes. Outros cultivam pomares de frutas suculentas, como damascos, cerejas e pêssegos, ou uma grande variedade de nozes. Nas florestas ocidentais, as pessoas montam armadilhas para pequenos animais, derrubam árvores para obter madeira ou colhem ervas valiosas e fungos exóticos, seja por meio de sua própria habilidade ou com porcos treinados

e premiados. Os pastores cuidam de seu gado e ovelhas nas colinas verdejantes de Herdade, a região dos melhores vinhedos de Borca. As minas de prata de Colinas de Doldak estão esgotadas, mas a região continua rica em recursos minerais menores. Os mineiros ainda trabalham sob a terra para produzir ferro, cobre, chumbo, sal e mármore com veios finos.

A maioria dos trabalhadores é carente. Stapans reivindicam os bens produzidos e depois pagam uma ninharia. Os plebeus recebem a maior parte de seus salários como refeições escassas e alojamentos apertados fornecidos na propriedade de seus empregadores. Os funcionários não podem deixar o emprego legalmente. Aqueles que tentam perdem sua renda e sua casa.

A maioria dos stapans são banqueiros, artesãos ou artífices. Os artesãos de Borca pegam as matérias-primas produzidas por seus arrendatários ou as importam de terras estrangeiras, depois suas oficinas as transformam em itens de luxo requintados. As peles de gado e caçadores transformam-se em finos tapetes de pele e artigos de couro. A lama e a areia do rio são cozidas e sopradas em cerâmica fina, espelhos e artigos de vidro. As ervas são usadas para criar remédios, cosméticos e perfumes, enquanto a madeira se transforma em móveis e utensílios domésticos. Os minérios são forjados em tudo, desde armas até gaiolas delicadas. Outros ainda criam obras de arte e bugigangas. Eles atendem a um mercado exclusivo, tão rico quanto pequeno: a nobreza do Núcleo.

A indústria mais importante de Borca é a usura, o próprio comércio de dinheiro. As famílias de banqueiros de Borca possuem riquezas que rivalizam com alguns países e manejam seus ativos com todo o poder. Os cofres sob as margens de Borca podem manter o tesouro de um dragão seguro, enquanto uma nota promissória assinada por um borquense pode financiar a criação de uma vasta mansão ou de um exército mercenário. Desde que o uso do dinheiro não ameace os interesses pessoais dos banqueiros, eles têm pouco interesse nas intenções do mutuário. Os banqueiros, entretanto, não são tolos a ponto de entregar suas riquezas a aventureiros itinerantes. Para se qualificar para um empréstimo, o mutuário deve provar que pode pagar a dívida. Isso vem na forma de garantia: bens que, uma vez avaliados pelos toleiros do banco, são cedidos ao banco até que a dívida seja paga (com juros). Se o mutuário perder um único pagamento, o banco se apressa para reivindicar a garantia para si mesmo. Obviamente, os banqueiros preferem garantias que não possam ser ocultadas caso o mutuário fique inadimplente. A terra é a mais favorecida, mas os bancos aceitam valores desde que permaneçam em sua propriedade física.

Borquenses zombam da troca; até os plebeus preferem moeda forte. Cada moeda borquense exibe uma erva



valiosa no lado da coroa: a *dedaleira* é a peça de cobre, a *cicuta* é a prata e a *beladona* o ouro. Os lados da cara apresentam os perfis de Dilisnyas históricos significativos, cercados pela frase “As leis são escritas em prata” em mordentiano. Retratos específicos dependem da identidade e do humor da pessoa que teve a moeda cunhada. Observe que os mercadores borquenses muitas vezes desvalorizam a moeda estrangeira, enquanto os cambistas são onipresentes até mesmo nas menores comunidades. Ambas as opções são oportunidades para o stapan local roubar um dízimo de bolsos estrangeiros pela duvidosa honra de acesso aos mercados de Borca.

Diplomacia

Por necessidade, Borca é um dos países mais ativos diplomaticamente do Núcleo. Ladeada por tiranos expansionistas e terras de ninguém, mas dependente do comércio constante para sua sobrevivência econômica, a existência contínua de Borca é um testemunho da habilidade de seus enviados mercantes estrangeiros. A maioria opera sob a orientação de Lorde Ivan, cujas táticas seguem o ditado: “Esfaqueie a mão que esconde a lâmina”. Esses emissários silenciosamente procuram e sufocam ameaças latentes antes que elas comecem, sempre pelos meios mais convenientes. As mortes prematuras de muitas pessoas proeminentes nos reinos vizinhos foram atribuídas aos envenenadores de Ivan ao longo dos anos — tantos, na verdade, que acredito que os vizinhos de Ivan o usam como um bode expiatório conveniente para suas próprias maquinações.

Baróvia: Muitos borquenses têm parentes distantes na Baróvia, a porta de entrada de Borca para o sul e o Planalto Vaasi. Ainda assim, Borca mantém seu vizinho à distância. A rivalidade ancestral dos Dilisnyas e von Zaroviches há muito desapareceu na história, mas alguns membros da elite de Borca permanecem cautelosos. A maioria dos borquenses ouviu os rumores de que o Conde Strahd XI é um vampiro, embora poucos admitam acreditar neles. No geral, o relacionamento dos países é paralelo ao de Dementlieu com Mordent: a maioria dos borquenses vê os barovianos como seus primos simples, sufocados por governantes sem gosto pelo progresso. Os borquenses ficaram nervosos quando Baróvia invadiu Gundarak pela primeira vez, mas uma geração depois, nenhum comerciante sonharia em trocar o punho firme do Conde Strahd pelos ataques loucos do Duque Gundar.

Falkóvnia: Borquenses vivem com medo dos caprichos belicosos de Drakov e se ressentem profundamente da suspeita de intrusão de suas tropas enquanto cruzam as planícies ocidentais. Falkóvnia continua sendo o elo de Borca com o titã econômico de Darkon, no entanto, e as cidades maiores de Borca dependem dos grãos falko-

vinianos a cada inverno. Assim, como o resto da Liga das Quatro Nações, Borca ainda negocia com a Falkóvnia por necessidade cruel.

Invidia: Borca se envolve em pouco comércio direto com Invidia, e seu relacionamento se deteriorou desde a ascensão do senhor da guerra Malocchio Aderre uma década atrás. Aderre frequentemente envia seus mercenários através da fronteira para se envolver em caçadas clandestinas Vistani. Esta violação flagrante da soberania borquense irrita Lorde Ivan. Durante anos, suas ameaças de retaliação armada não conseguiram nada, então Dilisnya contratou seus próprios esquadrões de assassinos para brincar de gato e rato com os invidianos nas fronteiras cada vez mais sangrentas. Lorde Ivan supostamente quer colocar uma recompensa pela cabeça de Aderre, mas o tirano invidiano se esconde atrás de sua aliança com Drakov. Se Ivan exagerar, ele pode muito bem provocar a Falkóvnia e Invidia a fecharem suas mandíbulas em torno de Borca, um conflito certamente brutal.

Richemulot: Richemulot é a porta de entrada para o oeste e o Musarde e é o único verdadeiro aliado de Borca. Os dois compartilham laços culturais e étnicos e estão vinculados ao Tratado das Quatro Torres, mas a maioria dos borquenses fica confusa com a rejeição richemulense aos rigorosos compromissos sociais e legais de Borca. Os borquenses acham que o fato de vastas porções das cidades de Richemulot não serem legalmente reclamadas é quase inconcebível. Mesmo importando avidamente as artes e modas de Richemulot, os borquenses consideram os richemulenses suaves, irresponsáveis e sem direção. A maioria dos plebeus borquenses que *podiam* compreender as liberdades de Richemulot fugiram para lá gerações atrás. Agora, a elite borquense espalha alertas exagerados de que as leis de propriedade negligentes de Richemulot e a falta de uma liderança forte e centralizada o deixam vulnerável a forças hostis e até mesmo contribui para doenças e insetos que supostamente invadem suas cidades.

Greta Sombria: Borquenses evitam a Greta Sombria como uma ferida não natural na terra. Ivan Dilisnya é uma exceção. Sua propriedade já dava para o vale árido de G’Henna, mas desde a Grande Conjunção ele tem desfrutado de uma visão privilegiada do vazio. Algo neste abismo sem fundo parece inspirar Ivan, e ele recentemente mandou construir uma grande varanda na borda (literalmente) de sua propriedade, para melhor apreciar a paisagem.

Verbrek: Além dos contos de lareira sobre lobos destemidos que se esgueiram para o Bosque da Praga, os borquenses sabem pouco sobre Verbrek e se importam menos. No que lhes diz respeito, Verbrek não passa de espaço desperdiçado flanqueando o inestimável rio Musarde.





Locais de Interesse



inha jornada por Borca realmente começou quando pisei nas docas em Sturben. Com o verão chegando ao fim, escolhi me concentrar primeiro nas terras altas densamente povoadas do leste.

Sturben

Sturben fica no centro de Borca, abraçando as margens do norte do rio Vasha perto da fronteira com os falkovinianos. Suas fortificações são bem guarnecidas e ainda marcadas pelo Massacre da Viúva. As extensas propriedades de vários stapan têm vista para as margens do sul, protegidas pelo próprio Vasha. A Estrada da Foice entra em Sturben vindo da Falkóvnia através do Salão do Comércio, onde a carga mercantil é inspecionada e os documentos de trânsito emitidos. O Salão do Comércio fornece escritórios para vários mestres de guilda de Sturben, incluindo a Baroneasa Ritter, a chefe meticulosamente atenciosa da guilda comercial e stapan de Sturben. A Estrada da Foice vira para sair de Sturben pelo portão leste a caminho de Ilvin. A Estrada Escarlata se aproxima do sul, cruzando o Vasha via balsa antes de encontrar a Foice na grande praça central de Sturben.

Sturben opera principalmente como uma encruzilhada comercial. As mercadorias são coletadas aqui antes de serem enviadas para o norte, então oficinas e longas filas de armazéns se alinham em suas principais vias. Essas pistas dividem Sturben em três “bairros”, ocultando suas áreas residenciais. Sturben ocidental, uma favela dominada pelo crime, repleta de cortiços apertados e salas de jogos. O bairro nordeste abriga os sobrados da classe média e a elegante Casa da Graça, de pedra, origem da Primeira Cisão. Este edifício é o templo mais antigo de Ezra (desconsiderando o debate em torno de Ste. Mere des Larmes em Porta-Lucine), sua construção começou depois, mas foi concluída bem antes da Grande Catedral.

O bairro sudeste abriga mercados, fontes termais, a casa de banhos de Sturben e seu marco mais notório, o Sopro da Serpente. Esta imponente fonte de mármore retrata um lendário dragão de duas cabeças curvado sobre uma grande gaiola de ferro. Prisioneiros condenados são trancados nesta jaula para cumprir sua condenação; uma vez a cada três horas, o gêiser engenhosamente incorporado à escultura lança uma torrente de água escaldante das mandíbulas do dragão, encharcando o conteúdo da gaiola. Presenciei a execução de um contrabandista e posso atestar que o fim foi rápido, senão indolor; no entanto, observei algumas pessoas na multidão ansiosa apostando se o homem sobreviveria à primeira gota, apenas para ter que esperar pela próxima.

Onde ficar em Sturben

A melhor pousada de Sturben é o Espelho Verde (quartos de boa qualidade, refeições de boa qualidade), perto da praça central. Os quartos são aconchegantes e mobiliados com requinte, e a pousada possui um banho mineral privativo para uso de seus hóspedes. As pessoas menos favorecidas podem recorrer ao Trufa de Ameixa (quartos de qualidade comum, refeições de qualidade comum), que fica nas docas do norte perto da balsa. Ele atende principalmente a barqueiros, mas a decoração esparsa de seus quartos também atrai uma boa quantidade de emissários falkovnianos, caso eles viajem abertamente pelo país. Algumas casas geminadas no bairro nordeste também são mantidas vazias, alugadas para nobres visitantes nas ocasiões em que convergem para a localização central de Sturben para debater políticas.

Sturben (cidade grande): Convencional; Tend. NM; Limite de 3.000 PO; Ativos 303.000 PO; População 2.020; Isolada (humano 94%, halfling 5%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Baroneasa Beatrice Ritter, humana Ari5; Capitão Marcu Nutretta, humano Gue8.

Personagens Importantes: Sentire Geofri Solda (anacoreta), humano Clr6; Samuel Iacomo (comerciante mestre da guilda), humano ermordenung Esp7.

Lechberg

Outro coche me levou para o norte, para a cidade de Lechberg, a antiga capital de Dorvinia. A Estrada de Lech e a Estrada da Foice se fundem nas lentas margens ocidentais do Vasha antes de cruzar a Ponte Raudraci, assim chamada pelas bocas do inferno em torno de suas fundações. A leste do Vasha, o coração de Lechberg ergue-se quase 250 metros acima do rio em um largo rochedo. As principais vias de Lechberg gradualmente serpenteiam pelas encostas, que os ancestrais dos moradores transformaram em amplos terraços nos quais construíram suas casas. Numerosas escadas íngremes fornecem atalhos para o tráfego de pedestres.

Originalmente, esta colina abrigava um mosteiro remoto dedicado ao deus do sol baroviano, Andral. Cerca de 600 anos atrás, o príncipe comerciante de Borjian, Lech Cosco, apoderou-se do pico rochoso, apelidando-o de Montanha de Lech. Sob seu reinado, o mosteiro foi expandido em uma fortaleza, e seus edifícios de apoio gradualmente se espalharam pelas encostas. As defesas naturais da cidade vertical provaram ser inestimáveis durante a invasão de Terg e, embora a expansão ao redor do pico não seja fortificada, o centro de Lechberg é considerado uma fortaleza natural. A pequena e desgastada





fortaleza de Lech agora é incongruente chamada de Palácio Dourado, abrigando tanto o quartel-general da milícia de Lechberg quanto Ivan Dilisnya durante suas visitas.

Lechberg fica fora das principais rotas comerciais, por isso depende da indústria e do lucro sangrento para se sustentar. Mineiros em Colinas de Doldak carregam seus minérios para refinarias ao longo da borda leste da cidade, enquanto o próprio pico abriga as maiores casas da moeda e bancos de Borca. Abóbadas subterrâneas complexas esculpidas profundamente no pico rochoso, armazenando tesouros que a maioria dos habitantes de Lechberg mal pode imaginar. Esses cofres são guardados de forma assustadora por métodos mundanos e arcanos.

Lechberg é o lar de uma próspera comunidade teatral, em grande parte graças ao patrocínio de Ivan e à popularidade de Cezar Vercezzo, compositor residente do cavernoso Teatro Sommet. Quando o tempo cooperar, a parede traseira do palco pode ser aberta para usar as impressionantes Montanhas Balinok como pano de fundo.

Lorde Ivan divide o poder entre dois stapans, Conteasa Buchvold e Conte Dilisnya (um primo de Ivan), que são os chefes dos dois maiores bancos. Nenhum dos dois manteve um título nobre por muito tempo e, considerando os hábitos erráticos de Ivan, é provável que nenhum deles o faça.

Onde ficar em Lechberg

A primeira pousada que a maioria dos viajantes encontra é a Taça Manchada (quartos de qualidade comum, refeições de baixa qualidade), que fica na base do pico rochoso, logo após a ponte. Os quartos são insossos, mas agradavelmente quentes, não muito diferentes da especialidade noturna, queijo e sopa de cebola. No entanto, a clientela deixa muito a desejar: uma multidão decadente de jogadores e prováveis criminosos. Os visitantes mais abastados devem continuar subindo até o Panorama (quartos de boa qualidade, refeições de

Lechberg (cidade pequena): Convencional; Tend. NM; Limite de 15.000 PO; Ativos 4.125.000 PO; População 5.500; Isolada (humano 94%, halfling 5%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Conte Edmondo Dilisnya, humano Ari8; Conteasa Sofia Buchvold, humana Ari9; Capitão Zivon Doritor, humano Guel2. (Todos são viciados em Tempo Empréstado.)

Personagens Importantes: Sentire Benci Cochetari (anacoreta), humano Clr8; Cezar Vercezzo (compositor), humano Brd10; Ambrosia Hillstride (guia da cidade), halfling fêmea Plb10.

qualidade comum), uma pequena e robusta pousada situada no meio do caminho. Os quartos do Panorama são silenciosos, seguros e oferecem vistas impressionantes do Monte Gries.

Degravo

Eu conhecia os sefs de Borca o suficiente para ver que sua vaidade poderia se tornar minha chave mestra. Escrevi para Lorde Ivan, apresentando-me como uma escritora de diários de viagem e afirmando que os leitores ficariam fascinados com as façanhas de Sef Dilisnya. Uma semana depois, recebi um convite e segui para Degravo na companhia de uma pequena trupe de atores demonlienses convidados para atuar ali.

Ao norte de Lechberg, a Estrada Escarlate se estreita em uma estrada montanhosa que leva diretamente aos portões de ferro forjado da mansão de Ivan. A propriedade murada engasga com jardins cobertos de vegetação e arbustos. A maioria é venenosa e morta ou preta de podridão, com apenas a cozinha e as hortas medicinais cuidadas.

Uma dúzia de guarda-costas nos recebeu nos portões, confiscando nossas armas e qualquer coisa que considerassem suspeita. Ivan se apresentou assim que estávamos desarmados, “à toa” carregando algumas páginas de uma opereta que dizia estar escrevendo e nos ofereceu o grand tour.

Degravo é construído em uma variação do estilo clássico de borquense. Numerosos galhos interconectados se enrolam em torno de um enorme salão central como um turbilhão — ou uma víbora pronta para atacar. Ivan chama o salão central de sua “Casa do Riso”. Nosso passeio por seus corredores tortuosos passou por salões de baile e refeitórios; Teatro particular de Ivan; câmaras de exibição de brinquedos, armas, roupas e todo tipo de esoterismo; e salões opulentos cheios de aroma de incenso e narcóticos exóticos. Logo jantamos, a primeira pista de obstáculos social a que Ivan nos submeteu durante toda a estadia. Os pratos de abertura eram requintados, mas logo foram seguidos por pratos de insetos vivos, carne de cavalo rançosa e coisas piores. Meu paladar darkonês serviu para mascarar bem minha aversão; Ivan partilhou da opulência e das vísceras com o mesmo descontentamento enfadonho, reagindo aos suspiros satisfeitos de seus convidados e às piadas abafadas com os mesmos escárnios de desprezo. Após a festa, fomos para o teatro, onde a trupe tentou se apresentar, apesar dos conselhos intrusivos e bizarros de Ivan.

As alas que cercam a Casa do Riso são separadas pelo uso. A ajuda vive e trabalha na ala dos empregados, enquanto Ivan e seus poucos parentes moram na ala da família. Este último é dividido em várias suítes separa-



das, a maioria das quais vazias. Nossos quartos compartilhavam outra ala com a guarnição dos capangas de Ivan. Ivan muda seus próprios aposentos de ala em ala com a mudança das estações, deslocando outros residentes ao seu capricho.

Uma última ala principal fica na parte de trás da mansão. Ivan chama este salão de “sala de jogos”. Os criados murmuraram que ninguém pode entrar na Sala de Jogos sem o convite de Ivan; nenhum deles jamais havia visto seu interior. Um dos atores, no entanto, ganhou exatamente esse convite depois que finalmente desabou e criticou Ivan do palco. Com um aceno da mão de Ivan, os guardas cercaram o tolo e o escoltaram pelas portas da Sala de Jogos. Duvido muito que algum dia ele apareça.

Levkarest

Eu virei para o sul para a movimentada capital. Levkarest é uma cidade aproximadamente em forma de coração que se estende por uma elevação baixa ao longo das margens ocidentais do Luna, rio acima de onde as duas cabeceiras gêmeas do grande rio se fundem. Suas fortificações de mármore são bem mantidas, mas escassamente patrulhadas. A Estrada Escarlata corta um caminho sinuoso pelo coração da cidade, por duas portarias: a oeste, o imponente Portão do Pôr do Sol e, a sudeste,

o menor, Portão do Nascer do Sol. Logo depois do Portão do Nascer do Sol, a longa e baixa Ponte Pantanosa atravessa a saída atoladiça de um dos muitos riachos da região. A Velha Estrada Svalich vem do nordeste, terminando em Caina, uma pequena comunidade satélite que atua principalmente como um pouso fortificado para as balsas do Luna.

Levkarest é um importante centro comercial; as lojas e restaurantes oferecem produtos de todo o mundo, pelo preço certo. O que as guildas mercantes não têm, as guildas comerciais podem obter. Os moradores também veem sua cidade como um centro cultural para rivalizar com Port-a-Lucine, mas a maioria dos estrangeiros consideraria isso exagerado. Levkarest é o lar da Academia do Estilo, uma escola de acabamento respeitada e inúmeras galerias de arte e salas de música. Amigos de Lady Ivana operam muitos desses estabelecimentos; algumas pessoas sussurram que ela patrocina as artes apenas para garantir que Levkarest não falte entretenimento.

Levkarest é inegavelmente cênica, cercada por quilômetros pelas fazendas e propriedades dos stapans favoritos de Ivana. A cidade abriga vários monumentos impressionantes da arte dos arquitetos de Borca, principalmente o Salão Marsav e a Grande Catedral.



Salão Marsav é um verdadeiro palácio, escondido atrás de altos muros no extremo norte da cidade. Marsav é a sede oficial do governo borquense; seus extensos terrenos incluem salas de registro, quartéis da milícia e aposentos privados para a família do stapan de Levkarest, Conte Sulo Boritsi. Boritsi é irmão de Lady Ivana, embora aos 63 anos ele se pareça mais com o avô dela. Ele também é seu conselheiro mais próximo.

A Grande Catedral surge a poucos quarteirões de distância. O teto de seu cavernoso salão de adoração é coberto por gárgulas de mármore que representam as Legiões da Noite, todas fugindo da serenidade do enorme ícone de Ezra acima do altar. Fiquei mais intrigado com a biblioteca eclesiástica da Catedral, que é aberta a estudiosos apenas com hora marcada e sob estrita supervisão. Esses salões silenciosos são um tesouro literário, armazenando supostas relíquias religiosas, textos sagrados de inúmeras religiões, as cópias originais de cada *Livro de Ezra* e dezenas de obras heréticas coletadas ao longo dos anos.

As principais vias de Levkarest são amplas, coloridas e notavelmente limpas, mantidas assim pelos ditames de Lady Ivana e com a ajuda de vários aquedutos que fornecem água para as fontes e sistemas hidráulicos da cidade. Os verdadeiros faxineiros, no entanto, são um exército esfarrapado de camponeses enviados todos os dias das casas de trabalho e, assim que abri caminho pelas ruas estreitas, rapidamente encontrei favelas miseráveis. O lodo que escorre dos esgotos da cidade tornou os pântanos sob a Ponte Pantanosa tóxicos, talvez até produzindo os insetos enormes supostamente vistos às vezes se contorcendo na lama. Levkarest não é uma cidade intocada; apenas varre seus miseráveis para debaixo do tapete proverbial.

Onde ficar em Levkarest

Os visitantes abastados devem recorrer ao Espinho do Botão de Rosa (quartos de qualidade comum, refeições de boa qualidade) no Portão do Pôr do Sol; a pousada possui uma extensa seleção de licores. Mansão Desfraya (quartos de boa qualidade, comida de boa qualidade) é uma casa aristocrática transformada em pensão. Camille Boritsi favoreceu a família Desfraya, mas sua fortuna caiu com ela. Dívidas encolheram suas poses para esta mansão, mas os excêntricos ex-aristocratas parecem desfrutar de sua posição inferior. Ficar aqui é o mais próximo que a maioria das pessoas chegará de ficar como convidados da nobreza. Patronos de menos recursos podem ficar nos antigos aposentos dos empregados, ou podem atravessar o Luna até o Pico do Sol em Caina (quartos de qualidade comum, refeições de

qualidade comum), que atende aos gostos barovianos tanto em decoração quanto em culinária. Por último e menos importante é a Donzela Negra (quartos de baixa qualidade, refeições de baixa qualidade), um antro de jogo esqualido perto do Portão do Nascer do Sol que aparentemente adotou seu nome atual (e sinal sinistro) em uma tentativa cínica — mas bem-sucedida — de atrair o patrocínio de Lady Ivana quando ela e sua comitiva vão para a favela.

Levkarest (cidade pequena): Convencional; Tend. NM; limite de 15.000 PO; Ativos 6.375.000 PO; População 8.500; Isolada (humano 94%, halfling 5%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Conte Sulo Boritsi, humano Ari6/Esp4; Capitão Victor Momeala, humano Com13.

Personagens Importantes: Praesidius Levin Postoya, humano Clr6/Anm5* (Clérigo de Ezra); Clotilda Taroyan (tollere), humana ermordenung Mag8; Garret Tallgallows (ladrão), halfling macho Lad12.

* (Anacoreta das Brumas é uma classe de prestígio encontrado no Van Richten's Arsenal)

Misericórdia

Enquanto estava em Levkarest, uma repetição das táticas que usei em Lechberg me rendeu um convite para uma reunião social na Misericórdia, casa da Viúva Negra. *Misericórdia* significa “bondade amorosa”, mas muitos borquenses a chamam secretamente de *Miseria Corpora*: o “corpo da miséria”. A extensa propriedade cobre uma alta colina a sudeste de Levkarest, com vista para a Velha Estrada Svalich.

A mansão possui vários “passeios de viúva” que ficam no topo dos telhados fortemente inclinados, acessados por alçapões. Ivana supostamente assombra essas passarelas sempre que um de seus amantes morre.

A maioria dos convidados da festa era adorável e superficial como painéis de vitrais. Eu rapidamente cansei de coisas jovens e pálidas me dando conselhos sobre como tornar meu rosto menos “duro”. O interior da Misericórdia é ostensivo, uma coleção de quartos espaçosos ligados por passagens estreitas. Os tetos abobadados se elevam acima dos pisos de mármore polido ou madeira de lei incrustada. Tapetes finos e macios se misturam com tapeçarias pesadas e desbotadas. Móveis ricamente esculpidos e estátuas e pinturas de bom gosto preenchem as galerias.





Ao que tudo indica, a Misericórdia está repleta de passagens secretas. Encontrei três enquanto vagava pelos corredores, mas todas elas provaram ser caminhos inócuos para os servos. De acordo com rumores, túneis de fuga percorrem toda a extensão da propriedade, e a suíte privada de Ivana só pode ser acessada por uma série de corredores ocultos.

Acabei encontrando a própria Ivana, fofocando em meio a um círculo de jovens excessivamente ansiosos, enquanto o Jongleur observava de uma distância discreta. Apresentei-me e Ivana graciosamente voltou toda a sua atenção para mim, concedendo-me uma entrevista enquanto caminhávamos pela festa. Durante nossa conversa, Ivana me pareceu encantadora, embora enfadonha; a maioria de suas perguntas para mim se concentrava em meu conhecimento das últimas modas em Dementlieu, culinária Hazlani e outras ninharias. Eu estava quase convencida de que ela era a inocente ingênua e ferida que muitos pretendentes acreditam que ela seja. Somente ao revisar minhas anotações durante minha viagem de volta a Levkarest, percebi que as perguntas “vazias” de Ivana haviam elaborado detalhes de viagem de todo o meu itinerário no último ano e meio.

Densamentos finais



orca possui vasta riqueza, seus cordões de bolsa agarrados por governantes corruptos e impopulares. Seria um grande prêmio para o conquistador que pudesse reivindicá-la, ainda mais se suas guildas e rotas comerciais

permanecessem intactas. No entanto, um fluxo constante de antigos usurpadores perdeu a vida em busca desse prêmio, aprendendo tarde demais que as joias brilhantes de Borca estão no coração de um ninho de víboras. Nem mesmo os rivais de Borca tiveram sucesso em seus esquemas para eliminar um ao outro, apesar de suas melhores tentativas.

Assassinos mirando em um dos sefs de Borca devem escolher seu alvo com cuidado. Se Ivan Dilisnya morresse, as leis se estabilizariam e a vida dos plebeus provavelmente melhoraria, fortalecendo o governo de Ivana Boritsi. Sem a traiçoeira diplomacia de Ivan, no entanto, as fronteiras de Borca seriam muito mais vulneráveis a seus inimigos. Se Ivana morresse, a milícia de Ivan provavelmente expandiria seu controle corrupto, mesmo quando a sociedade entrasse em colapso total. Em última análise, a escolha é se Borca apodreceria de dentro para fora ou vice-versa.



Relatório Dois: Invidia

*Quando uma mulher encantadora se entrega à loucura,
E descobre tarde demais que os homens traem,
Que encanto pode acalmar sua melancolia?
Que arte pode lavar sua culpa?*
– Oliver Goldsmith, O Vigário de Wakefield

*Entre reis e tiranos existe esta diferença conhecida:
Os reis buscam o bem de seus súditos; seus próprios tiranos.*
– Robert Herrick, Reis e Tiranos



referindo arriscar uma estrada raramente usada entre Borca e Invidia em vez das rodovias (e noites de outono cada vez mais longas) na Barovia, parti a pé de Levkarest para meu próximo destino. Era um dia escuro quando cruzei a fronteira para o triste reino de Invidia. As folhas brilhantes da terra haviam caído recentemente, deixando para trás as árvores como mãos esqueléticas retorcidas alcançando desesperadamente o céu cinza-ardósia. Sopravam ventos frios, gelando-me até os ossos, apesar de meu pesado manto de lã, e fazendo as árvores se moverem de maneira sinistra. Ocasionalmente, a chuva gelada batia nas janelas de vidro da carruagem. Meus pensamentos se voltaram para dentro, pois Invidia parecia guardar alguns dos segredos mais obscuros de todo o Núcleo.

Mais do que você ou qualquer um pode imaginar, minha pequena estudiosa. Os segredos que você descobrir ainda podem abalar esta prisão miserável em seus alicerces.

Minha inquietação foi aumentada pelo fato de que minha visita à Invidia aconteceria incógnita, pois o governante da terra, o tirano Malocchio Aderre, é famoso por sua brutalidade e desconfiança em relação a estranhos. Seu ódio pelos Vistani é bem conhecido, mas uma preocupação mais pessoal era sua sensibilidade à crítica e aos “criadores de problemas” externos que poderiam expor seus excessos ao resto do mundo. Além disso, sua lealdade militar a Vlad Drakov, cujo ódio pessoal contra meu patrono não precisa ser relatado, significava que esta visita seria pouco menos arriscada do que minha pesquisa sobre o próprio domínio de Drakov, Falkóvnia.

Depois que atravessei a fronteira borquense, a mão do tirano se tornou evidente na forma de um esquadrão de soldados invidianos, que me confrontaram com bestas estendidas, então revistaram minha pessoa e mochilas. Fui então submetido a duras perguntas sobre minhas intenções e negócios no reino. Apresentei-me como Chantal Leroix, uma autora demonliense visitando parentes em Karina. Os guardas tiveram um interesse particular em alguns itens – notavelmente meu kit de dissecação, cadernos codificados e a estranha braçadeira que me foi dado por meu patrono, mas os invidianos eventualmente me permitiram fazer meus negócios.

Na época, suspeitei que a principal preocupação dos soldados era determinar se eu era ou não uma espia enviada pela casa de Dilisnya. Mais tarde, soube que a presença de rebeldes gundarakitas, baseados no Castelo Hunadora, ao sul, estava tornando as patrulhas invidianas na região ainda mais vigilantes e desconfiadas do que o normal. Se eu fosse suspeita de lidar com os borquenses,

Resumo de Invidia

Nível Cultural: Era da Cavalaria (8)

Ecologia: Completa

Terreno/Clima: Florestas e colinas/
Temperado

Ano de Formação: 603 CB

População: 6.900

Raças: Humanos 99%, outros 1%

Grupos Étnicos Humanos: Misto (principalmente baroviano/kartakani)

Idiomas: Balok*, mordentiano, falkovniano, luktar, vaasi

Religiões: Ezra, Hala

Governo: Aldeias anteriormente independentes mudando para o despotismo

Governante: Malocchio Aderre

Lorde Negro: Gabrielle Aderre

gundarakitas ou – pior na visão do governante do reino – os Vistani, meu destino poderia ter sido realmente sombrio. Foi com esse incidente desagradável que comeci minha estada na Invidia, um reino de ódio, violência e traição.

Paisagem



Invidia é um reino selvagem e escassamente povoado, com vastas extensões de floresta escura e ameaçadora; colinas arredondadas; rios largos e lentos; sem cadeias de montanhas reais; e sem grandes assentamentos fora de Currículo e a capital, Karina. A civilização é limitada a fazendas isoladas, vinhedos e aldeias com populações de cinquenta ou menos. Os habitantes de Invidia são suspeitos e insulares.

As fronteiras do reino se estendem desde o Rio Laska Ossos ao longo da fronteira norte com Borca até a sinuosa e um tanto arbitrária fronteira oeste com Verbrek, e a fronteira sul com Sithicus, cortando as densas extensões feéricas da Floresta da Vastidão. A fronteira leste de Invidia também é arbitrária, uma linha reta norte-sul traçada quando a Invidia e a Barovia dividiram o território de Gundarak entre si em 740 CB.

Entre essas fronteiras, encontram-se vastas florestas de carvalho, sequoia e bordo que se erguem da vegetação rasteira emaranhada, e o profundo e rico Vale do Rio





Musarde, que abriga a maioria das aldeias e fazendas de Invidiã. No norte, os antigos carvalhos e abetos de *Padure Duce* – ou Floresta Ducal, assim chamados porque eram originalmente território exclusivo do governante de Gundarak, Duque Gundar – abrigam os rebeldes gundarakitas, refugiados Vistani, bandidos e outros indesejáveis, incluindo rumores de lobisomens. Lorde Malocchio deseja pacificar essas florestas e expulsar seus habitantes, mas até agora os renegados, bem como os animais selvagens e monstruosos moradores da floresta, frustraram os planos do tirano. Entre os invidianos orientais, a Floresta Ducal tem sido sinônimo de perigo e morte desde o dia em que o Duque Gundar a reivindicou, e poucos vão lá voluntariamente.

As árvores negras e ameaçadoras de Floresta do Medo dominam as terras altas centrais da nação. Crescendo ao longo das encostas de Colinas do Crisol, a Floresta do Medo é apropriadamente chamada e amplamente evitada pelos plebeus invidianos, que acreditam que ela seja assombrada tanto por espíritos quanto por horrores mais substanciais, como lobos (ambos do tipo natural e não natural), trolls e gremishka. Esta antiga e emaranhada vastidão de carvalho e bordo contém apenas um punhado de assentamentos humanos, a maioria agrupados ao longo de suas bordas ao sul.

A capital do reino, Karina, fica no extremo sul de *Padure Lup*, também chamada de Bosque do Lobo ou Bosque da Raposa. A proximidade da floresta com o maior assentamento de Invidiã torna o Bosque da Raposa razoavelmente seguro para viagens e assentamentos, apesar de seu nome ameaçador, e a maioria das aldeias e fazendas da terra estão localizadas a um dia de cavalaria de Karina. As florestas às vezes são perturbadas por lobos – licantropos, de acordo com alguns camponeses – e mortos-vivos, mas as tropas de Lorde Malocchio são rápidas em responder a tais ameaças imediatas.

A densa e intimidante Floresta da Vastidão cobre a porção sul do país ao longo da fronteira com Sithicus. As gigantescas sequoias e os pinheiros robustos da Vastidão permanecem como guardiões, e em suas sombras vivem algumas das criaturas mais estranhas do reino. Alguns humanos fora da lei e rebeldes habitam a Vastidão, mas várias forças – tanto naturais quanto arcanas – impedem que a civilização se aproxime demais.

Entre os rios Gundar e Narov fica o *Mantie Padure* ou Bosque do Manto, outra vastidão emaranhada e inóspito, evitado e quase totalmente instável, exceto para o ocasional caçador corajoso ou viajante imprudente. Outrora parte de Gundarak, o Bosque do Manto é um grande mistério para os invidianos e objeto de muitas lendas.





Um desses contos afirma que é secretamente controlado por uma poderosa bruxa ou feiticeira, que pode oferecer aos suplicantes um vislumbre do futuro através de seu cristal de vidência, mas quase sempre exige um preço terrível pelo serviço.

Invidía é uma terra ondulante e montanhosa, embora poucas dessas colinas se elevem o suficiente para serem consideradas montanhas. As exceções são as Irmãs Sombrias, que se estreitam no Bosque da Praga de Borca, e as baixas e acidentadas Montanha do Prestígio, que fazem parte da fronteira norte de Invidía. Os viajantes que entram no reino de Borca passam entre essas duas cordilheiras, contornando a borda da Floresta Ducal antes de virar para o sul para Currículo.

Na parte central do país, uma pequena cadeia de colinas se eleva em encostas de granito chamadas de Cruzet, ou Crisol. Frios, solitários e praticamente desabitados, eles servem principalmente como uma barreira entre as tropas de Lorde Malocchio e os rebeldes gundarakitas ao norte. As Colinas Carmesins – ou *Rosudeal* – cercam o próprio Castelo Hunadora e ajudam a fornecer defesas adicionais à fortaleza rebelde. Essas colinas também são chamadas de *Sangerosdeal*, ou Montes Sangrentos, pois

foram o cenário de um terrível incidente no qual o Duque Boldiszar Gundar crucificou e desmembrou centenas de nobres rebeldes e seus seguidores após a Terceira Rebelião Insensata. Dizem que os espíritos dos rebeldes atormentados assombram essas colinas.

Muitos invidianos consideram sua terra natal mais cênica quando vista do convés de um barco fluvial. Os rios de Invidía são largos, lentos e escuros, mas são importantes para viagens, comércio e economia dos cidadãos comuns. A maioria dos assentamentos invidianos são pequenos povoados agrupados ao longo dos rios, conectados uns aos outros por estradas irregulares, muitas vezes intransitáveis. Os dois maiores rios são o poderoso Musarde, que esculpiu um vale fértil na porção central do reino, e o Gundar, que liga a Invidía ao seu vizinho inquieto, Baróvia. A maioria das cidades e aldeias de Invidía estão agrupadas ao longo das margens do Musarde. Os assentamentos de Currículo e Karina dependem do comércio realizado ao longo dos rios da região, pois fornecem as principais rotas de viagem para terras além de suas fronteiras.

Embora as relações entre Invidía e Baróvia estejam cada vez mais tensas, o tráfego continua a florescer ao





longo dos rios, e as docas de Karina estão repletas de navios comerciais barovianos, muitos dos quais seguem para Verbrek e apontam para o norte. A rota de volta à Baróvia é um pouco mais problemática, pois os navios devem ser remados ou puxados contra a corrente, mas o valor do comércio entre os reinos garante sua continuação.

Barcos e barcaças de outras terras do Núcleo ocidental também passam por Invidía, e as tarifas sobre mercadorias são uma importante fonte de renda para Lorde Malochio. Recentemente, o tirano aumentou essas taxas, provocando reclamações entre os mercadores, alguns dos quais consideram ignorar completamente esse reino problemático.

Um pequeno afluente do Musarde, o *Limbasarpe* — ou “Língua da Serpente” — flui para o norte a partir das colinas acidentadas de Barské, depois vira abruptamente para o sul para se juntar ao Musarde. O *Limbsarpe* começa com duas bifurcações que se juntam à medida que saem das colinas. Rio inusitadamente límpido e fresco, abriga diversas espécies de peixes e ostenta vilarejos movimentados ao longo de suas margens.

A capital Karina fica ao longo da margem norte do pequeno rio Noisette. Bem patrulhado e estabelecido, o Vale Karina ao norte da cidade é provavelmente a região mais rica e segura do reino.

O rio Nharov flui da Baróvia antes de se juntar ao Gundar. À medida que passa por uma região selvagem e instável, no entanto, o Nharov não é muito percorrido. Apenas alguns pequenos espinheiros se agarram desesperadamente às suas margens. Além delas, erguem-se florestas sinistras e proibitivas.

Invidía tem apenas duas estradas importantes, nenhuma das quais está bem conservada. A Estrada do Duque serpenteia desde Borca, passando entre as Irmãs Sombrias e contornando a borda oeste da Floresta Ducal antes de chegar a Currículo. Bandidos e rebeldes costumam atacar os viajantes aqui. Em seguida, vira para sudoeste, cruzando o rio Musarde de balsa antes de chegar a Karina. Poucos viajantes continuam na Estrada do Duque depois que ela sai de Karina, onde cruza o Noisette por meio de outra balsa, depois mergulha na Floresta da Vastidão, finalmente entrando em Sithicus.

A outra estrada principal, a Estrada Gundar, estende-se de Currículo até a fronteira baroviana, atravessando o que antes era território gundarakita, chegando finalmente a Zeidenburg. Normalmente, esta estrada seria uma importante rota comercial, mas os rebeldes do Castelo Hunadora a controlam, apreendendo mercadorias ou cobrando pesadas tarifas. Com tais problemas, a maior parte do comércio com a Baróvia ocorre através do rio Gundar.

O clima de Invidía é temperado, com verões longos e agradáveis, primaveras úmidas e invernos frios e chuvosos. No outono, as vastas florestas explodem em cores. A época da colheita é uma ocasião alegre, com muitas celebrações barulhentas e muita bebida e canto.

Lamentavelmente, minha viagem ocorreu logo após a colheita, quando os ventos do outono começaram a soprar. As folhas brilhantes tornaram-se marrons e cinzas, caindo das árvores e sufocando os rios ou caindo em lagoas estagnadas cercadas por emaranhados matagais de amoras. Durante esses dias, musgo esverdeado cresce dos troncos das árvores ou ondas ao vento entre os galhos altos, e bolas negras de visco se aglomeram nos galhos dos velhos carvalhos. Quando a chuva fria não atinge a terra, a névoa fria se agarra às colinas como um xale cinza ou cobre as terras úmidas e lamacentas. As pessoas ficam dentro de casa durante o final do outono e inverno, saindo apenas por necessidade, passando a maior parte do tempo amontoadas em torno de fogueiras, tentando desesperadamente manter o frio sob controle.

A arquitetura invidiana varia dependendo do tamanho e da riqueza de cada vila. Em pequenos assentamentos rurais, dominam as cabanas de pedra ou madeira e gesso com telhados de madeira ou palha. Em Currículo, Karina e algumas aldeias maiores, os edifícios lembram o estilo baroviano, com telhados de duas águas íngremes cobertos por telhas de madeira preta. Esses edifícios são de madeira ou tijolo, geralmente cobertos com gesso de cor parda. Costumam ser altos e estreitos, com três ou mais andares pequenos, e muitas vezes estão em péssimo estado de conservação, com as fachadas desmoronando, os alicerces fracos fazendo com que se inclinem em ângulos alarmantes, principalmente em bairros pobres. Cúpulas, empenas, torres e outros floreios arquitetônicos são comuns, na maioria das vezes nas mansões e vilas dos ricos. Quando a névoa da noite se arrasta pelas ruas de Karina, a visão é realmente sombria e ameaçadora, pois o frio penetra pelas portas e janelas e faz com que os ocupantes estremeçam e puxem os cobertores para mais perto.

flora

No norte, predominam as florestas mistas de abetos perenes, pinheiros e sequoias com carvalhos e bordos de folha caduca. A vegetação rasteira é densa aqui, com salal, amora, rododendro, trevo e numerosas espécies de samambaias dificultando a viagem. A madeira caída se desintegra rapidamente no chão úmido da floresta, brotando com cogumelos e outros fungos. Vários tipos de fungos de prateleira brotam das árvores; alguns são bastante coloridos, com ricos marrons, amarelos e laranjas.





O mais notável desses fungos é um políporo cinza indefinido chamado Eremita, que pode ser transformado em uma potente poção para dormir e – em concentrações mais altas – um veneno que causa um coma semelhante à morte que pode durar dias ou semanas. Diz-se que Eremita é usado para simular a morte daqueles que desejam desaparecer ou escapar de seus inimigos, mas há muitos contos de tais esquemas saindo pela culatra e terminando com a vítima voltando à consciência apenas para se encontrar enterrada viva. Várias espécies de plantas malignas também são encontradas em toda a Invidia, embora não representem uma grande ameaça.

A Invidia Central possui florestas decíduas consistindo principalmente de carvalho, bétula e freixo, com povoamentos ocasionais de abetos e cedros. A vegetação rasteira aqui também é densa, com muitas espécies de bagas e raízes comestíveis. Alguns invidianos mantêm pomares de macieiras e pereiras; alguns desses pomares ainda existem nas colinas perto de Currículo, mas desde a Grande Conjunção, muitos foram abandonados. Esses velhos pomares estão voltando lentamente ao seu estado natural e estão sufocados por arbustos, suas cercas apodrecendo, seus celeiros e casas de fazenda desmoronando.

Ao sul do Rio Musarde, o espírito sombrio de Sithicus se espalhou para a Floresta da Vastidão, onde as árvores são densas e parecem empenhadas em impedir ativamente a entrada de intrusos. Aqui, urtigas, amoras, heras e samambaias de aparência doentia se aglomeram nas sombras das árvores, e musgo, cogumelos e fungos crescem em grande profusão. Diz-se que árvores carnívoras móveis também habitam esta região, fazendo com que a maioria dos invidianos evite a floresta, embora seja possível viajar ao longo da Estrada do Duque.

Fauna

Mesmo as criaturas mundanas de Invidia representam um desafio para os viajantes solitários. Grandes matilhas de lobos vagam pelas florestas e colinas do reino, e muitos relatos falam de viajantes sendo perseguidos pelas feras, que mantêm o ritmo, mas nunca atacam, a menos que um animal ou membro do grupo fique para trás. Ao contrário das bestas que vagam por muitos dos vizinhos de Invidia, esses lobos não parecem carregar uma mácula maligna, mas são simplesmente influenciados pela fome e um impulso instintivo de caçar. Os humanos de Invidia não são numerosos o suficiente para expulsar ou reduzir as populações de lobos e, portanto, as criaturas têm pouco medo da humanidade.

Em outros lugares, as florestas abrigam veados, alces, raposas, texugos e carcajus, bem como pequenos roedores e bandos de pássaros, incluindo corvos, gralhas, estorninhos e muitas espécies de tordos. Além do lobo, o maior predador significativo é o puma ou leão da montanha, encontrado em números substanciais na porção norte do reino.

Gaviões e águias são menos comuns, mas às vezes podem ser vistos. Invidia abriga várias espécies de cobras, mas não venenosas e letais, e os rios e lagoas abrigam inúmeras salamandras e sapos, cujas canções altas são conhecidas por manter os viajantes acordados durante a primavera.

A maioria dessas criaturas representa uma ameaça mínima. Não é assim com as feras não naturais do reino, que dominam a selva com uma ferocidade que às vezes implica em inteligência maligna e ódio à civilização. Grandes raças de animais da região – principalmente lobos, raposas e leões da montanha – perseguem suas presas com grande astúcia e tenacidade, e não fazem distinção entre animais comuns e humanos.

Eremita

Os viajantes ocasionalmente encontram esporos de Eremita na natureza. Quando cinco doses desses esporos são combinadas e destiladas por um herborista habilidoso ou envenenador, elas podem ser usadas para criar o elixir do Eremita.

Esporos de Eremita: Inalação, Fortitude CD 12, dano inicial e secundário sonolência. Uma vítima que falhe em um teste de resistência fica fatigada por 2d4 minutos; uma vítima que falhar em ambos os testes de resistência adormece por 2d4 minutos. Se a vítima adormecida for acordada, ela permanecerá fatigada pelo restante da duração dos esporos. *Preço de Mercado por Dose:* 30 PO.

Elixir Eremita: Ingestão, Fortitude CD 17, dano inicial e secundário 1d6 Sabedoria; Ofício (herbalismo ou venefício) CD 15. *Preço de Mercado por Dose:* 150 po.



A lenda invidiana está repleta de licantropos e outros monstros que mudam de forma. Algumas matilhas de lobos inicialmente parecem naturais, mas provam ser lideradas por (ou pior, consistem inteiramente em) lobisomens mortais, enquanto as lendas de invidianas costumam falar de lobisomens que vivem como humanos normais durante o dia e depois espreitam a terra como bestas quando a lua fica cheia. Surto de licantropia são conhecidos por devastar aldeias inteiras, e outros assentamentos — particularmente aqueles localizados longe de estradas principais ou aldeias maiores — foram completamente destruídos por metamorfos selvagens. Felizmente para os invidianos, muitas dessas criaturas parecem se desprezar como intrusas em seu território. Lutas internas cruéis parecem manter a população metamorfa de Invidia sob controle.

Diz-se que as porções do sul, particularmente a Floresta da Vastidão que faz fronteira com Sithicus, atraem extra planares como Abissais das Trevas e Cães do Pântano, bem como vários feéricos hostis, como baobhan sith, afogados e tegs. Metamorfo mais exóticos, como homens-corvos e homens-raposas, também habitam as florestas profundas do sul de Invidia. Os contos também falam de unicórnios das trevas, cães assombrados e demônios mortais, mas nenhum deles foi provado conclusivamente.

Animais Locais e Horrores Nativos

Vida Selvagem: ND 1/10 — morcego; sapo; ND 1/8 — rato; ND 1/6 — corvo; ND 1/4 — arminho; coruja; gato; ND 1/3 — cobra, víbora miúda; falcão; ND 1/2 — águia; cobra, víbora pequena; texugo; ND 1 — cobra, víbora média; javali navalha*; lobo; ND 2 — javali; urso, pardo; ND 4 — urso, preto.

Monstros: ND 1/3 — esqueleto, médio; gremishka*; rato atroz; ND 1/2 — stirge; zumbi, médio; ND 1 — bakhna rakhna*; cão de caça, mastim*; corvo atroz (ver *Ravenloft Gazetteer I*); dríade; canibal; planta, rosa de sangue*; ND 2 — licantropo, homem-rato; morcego atroz; planta, hera rastejante*; texugo atroz; worg; ND 3 — afogado*; ankheg; baoban sith*; licantropo, homem-javali; licantropo, lobisomem; lobo atroz; sombra; ND 4 — carcaju atroz; ettercap; javali atroz; planta, capim chicote*; unicórnio das trevas*; urso-coruja; ND 5 — ettin; licantropo, licantropo, homem-urso; lobo das estepes; loup-garou*; troll; ND 6 — fogo fátuo; troll, assombrado*; ND 7 — urso atroz; vampiro; ND 8 — ente; mohrg; ND 9 — planta, árvore de cabeças mortíferas*; planta, ente zumbi*; ND 10 — estrangulador; planta, matalépi-da*; ND 11 — formian (*Monster Manual II*).

História



Invidia sempre foi um reino violento, governado pelas paixões de seu povo e pela brutalidade implacável de seus governantes. Sua história falsa narra uma série de governantes decadentes e sedentos de sangue, mais empenhados em suas próprias vinganças pessoais do que no bem-estar de seus súditos. Esta triste tradição continua até hoje, embora agora as paixões desenfreadas dos invidianos possam levá-los à ruína.

Mais uma vez, minha pequena estudiosa, suas observações são ao mesmo tempo perspicazes e ingênuas.

Cerca de três séculos atrás, um nobre chamado Treholan subiu ao poder por sua disposição impiedosa de usar mais violência do que qualquer um de seus rivais. A região foi então dividida, com pequenos duques locais controlando seus próprios domínios menores e lutando incessantemente com seus vizinhos. Treholan convidou vários nobres poderosos para sua propriedade, dizendo que desejava realizar um grande conselho pelo qual a terra pudesse ser unida sob um único governante. Nem todos os nobres responderam, mas o suficiente para que quando Treholan ordenou que seus soldados matassem seus convidados e suas escoltas, ele foi deixado como o senhor da guerra mais poderoso da terra. Reivindicando a coroa de Invidia, o duque Treholan procedeu ao extermínio de todos os seus rivais, caçando e destruindo os senhores remanescentes e suas famílias. Ele então erigiu o agora infame Castelo Loupet como um símbolo de seu poder e gerou uma longa linhagem de herdeiros traiçoeiros.

Este crime terrível, envolvendo não apenas assassinato, mas a traição de convidados por um nobre supostamente honrado, aparentemente não foi o evento seminal que trouxe Invidia das Brumas. Isso aconteceu em 603 CB, o ano em que Bakholis, descendente direto de Treholan, conhecido na história como o Rei Traidor, chegou ao poder. Bakholis reprimiu ferozmente a dissidência, assassinando supostos rivais e governando inteiramente pelo terror e pela intimidação. Além de cobrar impostos esmagadores de seu campesinato, Bakholis os considerava sua força de trabalho pessoal, sequestrando rapazes de suas fazendas para construir seus palácios e donzelas de suas camas para servir a seus prazeres perversos.

Uma dessas jovens era a camponesa Marta, por quem Bakholis se apaixonou quando seu grupo de caça passou pela aldeia de Grūnlan. Como já havia feito



dezenas de vezes no passado, Bakholis ordenou a seus soldados que prendessem a garota, mas quando eles chegaram, o amante de Marta, Karlus, assim como seu pai e irmãos resistiram, matando um soldado invidiano. Em retaliação, Bakholis ordenou que toda a vila fosse arrasada e seus cidadãos crucificados. O pai de Marta se sacrificou para permitir que Karlus escapasse e, de uma colina próxima, o jovem viu sua aldeia ser incendiada e viu seus amigos e familiares morrerem em agonia. Naquela noite, Karlus jurou vingança contra Bakholis e iniciou uma carreira de banditismo, reunindo um exército de bandidos e eventualmente atacando o castelo de Bakholis ao norte de Karina.

O ato de Karlus provou ser imprudente, no entanto, pois Bakholis estava pronto para ele. Os bandidos foram postos em fuga e Karlus foi capturado. Bakholis arrastou o jovem rebelde e Marta para sua masmorra, onde mostrou a eles um poço sangrento cheio de lobos vorazes e raivosos. Seus torturadores então acorrentaram os braços de Karlus e o suspenderam acima da cova, baixando-o lentamente até as feras enlouquecidas enquanto Marta era repetidamente violentada e brutalizada por soldados invidianos. Quando finalmente Karlus foi dilacerado e os lobos lutaram por seus ossos, Bakholis sorriu e disse a Marta que ela agora se juntaria a seu amante.

Enquanto seu corpo quebrado era carregado em direção ao fosso, Marta fixou Bakholis com um olhar cheio de ódio e, como notoriamente contado na lenda de invidiana, proferiu uma maldição moribunda:

Como traidor você nasceu, como besta você viveu e como monstro você matou. Que todos saibam que você é uma fera por fora, assim como é uma fera por dentro, e que suas mandíbulas sujas nunca fiquem livres do sangue de seus entes queridos.

Bakholis riu alto com isso e observou com prazer enquanto os lobos desmembravam sua vítima. Depois de um banquete farto, Bakholis retirou-se para a cama. Naquela noite, uma estranha névoa desceu sobre a terra, envolvendo todo o reino em seu frio abraço. Na manhã seguinte, o sol nasceu sobre um reino que mudou para sempre.

No que diz respeito aos plebeus locais, a terra de Invidia sempre fez parte do Núcleo, mas foi nesse ponto que o vizinho Gundarak notou pela primeira vez o aparecimento de uma nova terra e ponderou se ela se provaria rival ou aliada.

Aqui devo observar uma contradição histórica especialmente preocupante, da qual já falei em meu relatório sobre Kartakass. Os kartakanis afirmam que já foram conquistados por um reino vizinho também chamado Invidia, que ocupou brutalmente a terra por muitos anos até que foram finalmente expulsos por uma rebe-

lião liderada pelo bardo Harkon Lukas. Como escrevi em meu relatório anterior, não acredito que a história kartakani dos invidianos seja a mesma dos invidianos que conhecemos hoje. No entanto, os poderes das trevas são realmente sutis e tortuosos, e pode haver uma resposta para esse enigma que ninguém adivinhou.

De sua parte, Lorde Bakholis continuou normalmente, oprimindo e explorando seus suspeitos e matando brutalmente qualquer um que sequer pensasse em conspirar contra ele. Não até a próxima lua cheia, a maldição da camponesa se tornou conhecida.

Naquela noite, Bakholis foi para a cama com uma dor de cabeça terrível. Na manhã seguinte, ele acordou sozinho para encontrar todo o seu castelo inundado de sangue, com os cadáveres devastados de seus servos e conselheiros espalhados pelos corredores, quartos e escadas. Horrorizado, Bakholis correu pelo castelo, procurando o quarto de seu filho e herdeiro, Rukhen. Quando ele viu os restos mortais do menino, dizem, Bakholis de repente se lembrou da maldição de Marta e tocou seu próprio rosto, apenas para encontrar seus dedos vermelhos com sangue coagulado. O tirano vagou pelos corredores em transe, encontrando sua esposa e filha também brutalmente mortas, e percebeu que ele mesmo havia cometido esses terríveis assassinatos. Logo, ficou óbvio o que havia acontecido: a maldição de Marta transformou Bakholis em um lobisomem sanguinário e muito provavelmente o primeiro lorde do pavor no coração de Invidia.

Daquele dia em diante, o governo de Bakholis tornou-se mais duro. Ele contratou novos guardas e conselheiros e ordenou que trouxessem camponeses até ele para alimentar sua insaciável sede de sangue. Aqueles que ele convocou para o trabalho escravo muitas vezes sofreram mortes horríveis em suas mãos; os poucos que escaparam espalharam a licantropia por toda a terra. Dentro de alguns anos, prazer e violência tornaram-se indistinguíveis para o senhor amaldiçoado.

Com o tempo, Bakholis aprendeu a conviver – e até mesmo se divertir – com sua condição amaldiçoada. Ele forjou alianças comerciais com Arkandale (atual Verbek) e Gundarak e manteve relações educadas com os von Zaroviches da Baróvia, embora os governantes se mantivessem à distância. A maldição de Bakholis encharcou a terra de sangue, e a verdadeira natureza de seu governante tornou-se aparente para o povo em poucos anos, embora ninguém falasse sobre isso abertamente.

O governo de Bakholis continuou por cento e vinte e cinco anos, terminando abruptamente nas mãos do mais improvável dos salvadores – uma camponesa chamada Gabrielle Aderre.



Nascida por volta de 710 CB, Gabrielle era filha de Isabella Aderre, uma mulher meio-Vistani e um nobre falkovniano que manteve sua mãe cativa e a usou cruelmente para seu prazer. Fugindo com sua filha, Isabella vagou pelos reinos, ganhando a vida com adivinhação, pequenos furtos e mendicância. Gabrielle se tornou uma linda jovem, apenas seus olhos escuros e cabelos lustrosos traíam sua herança Vistani. Depois que Isabella foi morta por um lobisomem assassino em 729 CB, Gabrielle foi transportada para Invidía, onde as tropas de Lorde Bakholis a encontraram. Após uma breve perseguição, os invidianos capturaram Gabrielle e a arrastaram para o castelo de Bakholis para seu prazer.

O ato provou a ruína de Bakholis, pois quando ele se aproximou de Gabrielle, ela percebeu que ele era um licantropo como aquele que havia matado sua mãe. À medida que o monstro se aproximava, Gabrielle fixou-o com um olhar de medo, e Bakholis congelou de terror, vendo o mesmo olhar de ódio que Marta lhe lançara anos antes. Enquanto seu inimigo permanecia paralisado, Gabrielle sacou uma adaga de prata escondida e a enfiou na garganta de Bakholis. O tirano cambaleou para trás, boquiaberto de horror, então desabou em uma poça de sangue negro, seu reinado de terror chegava ao fim. Diz-se que cada lobo na Invidía soltou um uivo assustador na morte de Bakholis e que sua alma ainda vaga pela terra, perseguida pelos fantasmas daqueles que ele matou.

Em poucos dias, as chamas da rebelião se espalharam por toda a terra, e os bajuladores de Bakholis — um bando sádico nunca muito leal para começar — foram totalmente derrubados. Como símbolos do reinado sangrento do tirano, o Castelo Loupet e as fortalezas de muitos de seus vassallos foram incendiados, deixando a maioria como conchas estripadas; em alguns casos, a terra abaixo foi semeada com sal. Muitos dos locais permanecem lugares amaldiçoados e assombrados até hoje.

Proclamada rainha pelos rebeldes agradecidos, Gabrielle reivindicou o ainda fumegante Castelo Loupet para si e estabeleceu-se no governo, mas logo se tornou tão negligente e indiferente quanto Bakholis havia sido brutal e repressivo. Ela se distraía com fartas diversões e arranjava muitos amantes, enquanto os camponeses eram abandonados a seguir seu próprio caminho, degenerando em independência, livres da mão de ferro de seus governantes. Claro, eles também estavam livres da proteção de seus governantes, e bandidos ou o que restou dos licantropos de Bakholis logo invadiram muitos assentamentos. Uma década após a morte de Bakholis, Invidía degenerou em um reino anárquico com pouca

ou nenhuma autoridade central. Em 730 CB, os mercadores falkovnianos estabeleceram uma colônia comercial em Karina. Sob o olhar atento dos soldados de Drakov, eles lentamente expandiram seu poder até que vários quarteirões da cidade estivessem efetivamente sob o domínio falkovniano. Assim foi criado o primeiro, e até hoje o único, “enclave comercial” falkovniano a sobreviver e ter sucesso.

Gabrielle era movida pelo tédio, raiva pelos fracassos de sua vida passada, frustração pelo legado amaldiçoadado de sua mãe e ódio pelos Vistani que rejeitaram Isabella e os condenaram a uma vida de miséria. Naqueles dias, as primeiras perseguições começaram quando Gabrielle capturou e aprisionou Vistanis, punindo-os severamente pelo menor dos crimes e permitindo que seus seguidores espalhassem lendas sujas sobre a traição e maldade dos Vistani. Embora brutais, as perseguições de Gabrielle não foram nada comparadas ao que estava por vir. Ela era uma rainha que governava não por proclamações, mas por sussurros no ouvido e, dizem, encantamentos. “Rainha Gabrielle” logo foi esquecida, quase substituída na mente dos plebeus por “a bruxa Aderre”.

Os gostos de Gabrielle tornaram-se mais luxuosos e enfadonhos, e ela desviou grandes quantias do tesouro para pagar suas diversões. Ela assumiu cada vez mais amantes incomuns, entre eles um bardo Kartakan chamado Matton, e tratou cada um deles com crescente crueldade. Apesar de ser um indivíduo completamente malévolo, Matton sentiu afeição por Gabrielle e ficou com o coração partido quando ela o abandonou. Ele nunca deixou de amá-la e mais tarde provou ser um valioso aliado.

Em 736 CB, o duque Gundar de Gundarak foi assassinado pelo Dr. Henrik Dominiani, diretor de um asilo perto de Teufeldorf. Gundarak mergulhou no caos e, em 740, Strahd XI da Baróvia ordenou que seus boiárdos anexassem o reino. Enquanto os exércitos barovianos avançavam profundamente em Gundarak, Aderre foi de vila em vila, aconselhando os capitães da milícia a tirar vantagem da situação. Logo Invidía ocupou as regiões ocidentais de Gundarak, enfrentando surpreendentemente pouca resistência dos gundarakitas, e tomou o Castelo Hunadora. A Invidía mal possuía os meios para ocupar o oeste de Gundarak, muito menos afastar as forças barovianas que chegavam, mas o choque de armas esperado nunca ocorreu. Os barovianos simplesmente cessaram sua marcha para o oeste depois de reivindicar as cidades de Gundarak, nunca fazendo nenhuma tentativa séria de tomar Hunadora.



Corde Negro Anterior:

Duque Nharov Gundar

O duque Gundar governou Gundarak desde sua criação em 593 CB até seu aparente assassinato em 736 CB. Gundar era um vampiro e governou por séculos disfarçado de seus próprios descendentes. Mais velho e fisicamente mais poderoso que Strahd, Gundar já era um vampiro antigo quando recebeu seu domínio, mas não era igual a Strahd em espírito. Um herói em sua longa vida, o duque Gundar tornou-se louco na morte, um sádico furioso que se deliciava em esmagar gargantas com as próprias mãos. Ele governou apenas pelo poder do medo, e quando chegou a notícia de sua morte, ninguém sentiu sua falta. Nem seus filhos, quando eles, por sua vez, pereceram.

Remanescentes da população de Gundarak resistiram e revoltas de baixo nível continuaram por vários anos depois disso, mas nunca atingiram o nível da revolução que Strahd agora enfrenta. O toque leve dos invidianos está sem dúvida em jogo aqui; por vários anos, os invidianos ficaram inteiramente contentes em deixar suas novas terras para os rebeldes gundarakitas e sua conspiração anti-baroviana.

O fim do reinado de Gabrielle começou de forma pouco auspiciosa no final de 746 CB, quando um belo cavaleiro de olhos escuros apareceu nos portões do Castelo Loupet e imediatamente arrebatou Gabrielle, apesar de todos os motivos. Os dois passaram uma noite tórrida juntos, após o que o estranho desapareceu e Gabrielle descobriu que estava grávida.

O filho de Aderre, Malocchio, nasceu na primavera seguinte, aparentemente normal, exceto por um sexto dedo em cada mão. Gabrielle ficou muito feliz, mas em poucos dias o bebê aprendeu a andar e falar, atingindo a estatura de um menino semanas após seu nascimento. Os dons divinatórios de Gabrielle revelaram que sua progênie era na verdade um Dukkar, um lendário antimessias destinado a trazer morte e desespero aos Vistani.

A princípio, Gabrielle ficou feliz com essa reviravolta, pois seu ódio pelo povo de sua mãe havia se tornado ainda mais negro e feroz com o tempo. Malocchio provou ser uma criança verdadeiramente milagrosa, chegando à adolescência em poucos meses, lendo e absorvendo todos os livros do castelo e mostrando-se um político e

conspirador talentoso e inteligente. Ele também possuía dons ocultos, comandando as criaturas menores da floresta ao seu capricho. Gabrielle começou a planejar um futuro para seu filho um futuro que veria a destruição final dos Vistani em suas mãos.

Seu filho não tinha intenção de servir como seu fantoche. Lentamente, ele virou o jogo contra sua mãe, corrompendo seus servos, comprando seus amantes, restringindo seus movimentos pela terra e, eventualmente, aprisionando-a em sua própria mansão.

Os eventos chegaram ao auge durante o Carnaval da Colheita de Karina em 747. Malocchio havia atingido a idade adulta e sua mãe não era mais útil para ele. Tendo adquirido todo o seu poder, Malocchio pretendia descartar sua mãe e espalhar seu mal pelo mundo. O surgimento de um novo Dukkar não passou despercebido pelos Vistani, no entanto, que teceram um poderoso encantamento para ligar para sempre o mal de Malocchio à sua terra natal. Com seus planos frustrados, Malocchio descarregou sua raiva sobre sua mãe, desgastando sua sanidade e levando-a para as mãos de seus inimigos. A vida de Gabrielle foi poupada apenas pela intervenção direta do amante rejeitado de Gabrielle, Matton, que encontrou seu corpo abandonado na Floresta do Medo, espancado e quase morto.

Matton retirou-se para a região selvagem de Invidia com sua amante. Enquanto Malocchio Aderre anunciava seu surgimento ao mundo e usava os recursos de sua mãe para assumir o controle de Invidia, Matton passou meses escondido, cuidando lentamente da mente e do corpo de Gabrielle de volta à saúde. Juntos, os dois planejaram a queda de Malocchio. Matton viajou para Kartakass, onde começou a recrutar lenhadores – lobisomens, segundo alguns relatos – para sua causa. Enquanto isso, Gabrielle encontrou seu caminho para a Floresta Ducal e fez contato com os rebeldes gundarakitas. Como os gundarakitas em Invidia geralmente eram bem tratados, os rebeldes a aceitaram como líder figurativa e, em meados de 750 CB, eles eram fortes o suficiente para invadir e manter o Castelo Hunadora.

Alarmado, Malocchio enviou um pequeno exército para retomar a fortaleza, mas eles foram expulsos com pesadas perdas, e a posição de Gabrielle como patrona dos rebeldes foi gravada em pedra. No momento, Malocchio desviou sua atenção dos rebeldes, consolidando seu governo em todo o resto da nação e lançando inquisidores assassinos contra os Vistani com entusiasmo e ódio ainda maiores do que sua mãe.

Por toda a terra, os mercenários de Malocchio perseguiram, prenderam, roubaram, torturaram e executaram Vistani com toda a força da lei. Onde a perseguição de Gabrielle foi aleatória e impulsiva, a campanha de Ma-



locchio foi sistemática, oficial e institucionalizada. Leis anti-Vistani foram afixadas em todas as cidades e aldeias. Recompensas foram oferecidas para quem forneceu às autoridades a localização de Vistani, e punições severas foram impostas àqueles que lhes ofereceram refúgio. Uma estranha faceta da campanha anti-Vistani se destaca. Além da magia que o prende, Malocchio parece não ter medo nem ser afetado pela ira dos Vistani, apesar dos muitos ciganos moribundos ou injustiçados que amaldiçoaram seu nome com todo o veneno que puderam reunir. As maldições Vistani, temidas em toda Terra das Brumas, parecem ser totalmente impotentes contra os Dukkar, e os Vistani sofreram ainda mais por isso.

Se você não estivesse tão concentrada em sua própria agenda, minha pequena estudiosa, agora você poderia ver exatamente como este demônio se encaixa em meus planos. Mas você vai ver um dia, pequenina. Você vai mesmo.

Para reforçar suas forças, Malocchio gastou muitos de seus recursos para atrair mercenários de todo o Núcleo e logo depois negociou uma aliança com Vlad Drakov. A aliança trouxe um influxo de soldados falkovnianos, reforçando o exército de Invidia e fornecendo a Malocchio tropas suficientes para contemplar a ação contra os rebeldes gundarakitas e vizinhos antipáticos. Os detalhes desse pacto permanecem desconhecidos; na verdade, não consegui encontrar registros escritos de nenhum tratado oficial. A relação entre Malocchio Aderre e Drakov parece ser pessoal, ainda que distante. Eles são, simplesmente, dois homens ligados pelo desejo comum de triturar o mundo sob seus calcanhares.

Enquanto isso, nem tudo estava bem com Gabrielle e os gundarakitas. Depois de vários anos, os rebeldes começaram a reclamar que sua líder estava mais interessada em sua vingança contra seu filho traidor do que na causa da independência gundarakita. Afinal, eles disseram, ela havia tomado grandes porções de seu reino para si mesma e reivindicado o castelo de seu governante como seu. Ela não tinha sido tão impiedosa quanto os barovianos, é verdade, mas ainda assim ela só endossou a causa gundarakita quando os rebeldes pareciam úteis para ela. Embora os aliados lobos de Matton fossem mantidos em segredo dos gundarakitas, rumores de sua existência circularam por todo o Castelo Hunadora e seus arredores. Alguns rebeldes começaram a falar abertamente em substituí-la por um verdadeiro gundarakita que lutaria abertamente pela causa.

Em 748 CB, os gundarakitas da Baróvia ficaram sob a liderança do jovem e carismático separatista Ardonk Szerieza. Um mestre estrategista e propagandista talentoso, ele teceu contos de uma Gundarak antiga e idealizada que nunca existiu. Os governantes sanguinários e corruptos foram transformados em patriotas, seus excessos convenientemente ignorados. Lentamente, os gundarakitas da Baróvia se uniram ao estandarte de Ardonk, e os rebeldes de Invidia, vendo em Ardonk o líder de que precisavam tão desesperadamente, falaram em se juntar a ele em uma grande aliança pela independência gundarakita.

Sociedade Secreta:

Os filhos de Gundar

A maioria dos gundarakitas invidianos vive no nordeste, o coração de seu antigo país. Nem todos são rebeldes — a ala militante do movimento de independência gundarakita consiste em apenas duzentos ou trezentos membros dedicados. O restante da população da região mantém a neutralidade, esperando não atrair muita atenção negativa dos soldados ou policiais de Malocchio, ou apoiam secretamente a independência dos invidianos por meio de uma irmandade oculta chamada Filhos de Gundar.

Embora não sejam tão violentos quanto os rebeldes, os Filhos de Gundar são uma ameaça poderosa ao governo de Malocchio. Os membros desta sociedade dão ajuda e conforto aos rebeldes, observam as atividades invidianas e os movimentos das tropas, ajudam nas comunicações rebeldes por meio de uma série de sinais secretos e palavras-código, sabotam suprimentos invidianos e geralmente perseguem e atrasam as forças de Malocchio sempre que podem.

Malocchio teve pouco sucesso em se infiltrar nos Filhos de Gundar ou descobrir a verdadeira extensão de sua conspiração, pois a maioria não está disposta a trair seus camaradas.

Claramente, esta era uma situação que Gabrielle teria que cortar pela raiz, para que seu exército de retribuição não fosse tirado dela, junto com sua melhor chance de retornar ao poder. Ela se apresentou a Ardonk Szerieza quando o grande libertador visitou o Castelo Hunadora, e em poucos dias o messias gundarakita endossou abertamente sua liderança nas forças rebeldes invidianas. Vários rebeldes, que ainda se ressentem da presen-



ça de Gabrielle e sabiamente insistem em permanecer anônimos, apresentaram suas suspeitas de que Ardonk e “a bruxa invidiana” estavam secretamente envolvidos em um caso apaixonado e que ela ganhou sua lealdade ao colocá-lo sob seu feitiço.

Se for esse o caso, Gabrielle manteve um delicado ato de equilíbrio por vários anos, continuando sob o nariz de seus dois amantes alheios. Confuso pela emoção, Ardonk permaneceu ignorante de que Matton e seus lobos eram aliados, enquanto Gabrielle assegurou a Matton que Ardonk não era nada mais do que um aliado político. Gabrielle sabia que um dia a jogada poderia explodir em seu rosto, mas ela provavelmente não tinha escolha a não ser continuar com suas decepções.

Ambos os Aderres sofreram recentemente reveses. Depois de anos de confrontos e temperamentos crescentes, Malocchio sentiu a fragilidade do governante de Sithicus e reuniu um exército mercenário em 752 CB. Curiosamente, nenhuma das tropas de falkovinianos participou — aparentemente, seus líderes Garra receberam ordens do norte para que essa loucura fosse deixada apenas para Malocchio. Isso é um mau presságio para os outros vizinhos de Invidia, indicando que os falkovinianos desejavam manter suas forças fortes para algum conflito ainda não ocorrido. Independentemente disso, Malocchio ordenou que seu exército heterogêneo cruzasse a fronteira sithicana naquele outono, com ordens para tomar o Castelo Nedragaard e colocar seu governante na espada. O que ocorreu no castelo permanece pouco compreendido nestas terras; tudo o que é amplamente conhecido é que esta batalha de alguma forma desencadeou a infame Noite das Sombras Gritantes. O Rosa Negra de Sithicus foi morto, seu castelo destruído, e nem um único soldado invidiano presente no cerco foi deixado para contar a história.

Os problemas que se abateram sobre Gabrielle em 753 CB foram menos épicos, embora possam ser menos catastróficos. Gabrielle descobriu que estava grávida novamente, e sua filha Lucita nasceu no final do ano. Gabrielle nunca falou publicamente sobre o pai desta criança, embora rebeldes descontentes digam que ela disse a Matton e Ardonk que eles são os pais da criança. Aparentemente, ela pode não saber a verdade sozinha. Gabrielle deve saber que ela está apenas atrasando o inevitável. Sangue terá sangue e, eventualmente, a criança mostrará sua herança. Quando esse dia chegar, ela perderá um de seus amantes e a lealdade das forças daquele homem será pó.

Hoje, Invidia está em um estado precário de equilíbrio. A perseguição de Malocchio aos Vistani atingiu novos patamares de crueldade e fanatismo. Suas tropas perseguem Vistani em fuga através das fronteiras para

terras estrangeiras. Na Baróvia, as próprias forças do conde Strahd intervieram, reforçando o edito do conde de que nenhum Vistani em seu reino seja ferido. Da mesma forma, Malocchio enfureceu Ivan Dilisnya, que recentemente decretou que as tropas invidianas em seu território seriam atacadas e exigiu que as perseguições cessassem. Até agora, Malocchio respondeu às demandas com silêncio gelado, e as relações entre os dois reinos se deterioraram.

A rebelião de Gabrielle está por um fio. Ela supostamente considerou enviar Matton, Ardonk ou ambos em um ataque direto contra Malocchio, uma luta na qual eles certamente morrerão. Outros rumores afirmam que ela brincou em contar a um que o outro se forçou violentamente a ela, uma falsidade que certamente traria os rivais correndo para a garganta um do outro. Alguns afirmam que ela considerou levar sua filha e fugir, viajando pelos reinos como sua mãe fez, passando a dor e a tragédia de seu passado para outra geração.

População



nvidia é um lugar de paixões desenfreadas, onde o amor e a raiva são frequentemente indistinguíveis e onde o trabalho árduo leva ao jogo igualmente árduo. Embora suas falhas sejam bem conhecidas (e em muitos

lugares infames), os invidianos também têm muitas qualidades aprimoradas.

Aparência

Os invidianos são descendentes principalmente de raízes de barovianos e kartakanis, com herança mista sendo comum. Eles variam muito em aparência, com cabelos variando de preto a loiro e pele de moreno a mortalmente pálido. A cor dos olhos é igualmente variada. A maioria dos homens usa o cabelo acima do ombro, as mulheres abaixo, mas os estilos variam em um amplo espectro. Descrever um fenótipo invidiano definitivo é impossível, mas é justo dizer que eles tendem a exibir as melhores características físicas de seus ancestrais.

No norte, os gundarakitas étnicos têm pele morena ou parda, constituição atarracada e cabelos escuros geralmente usados na altura dos ombros por ambos os sexos. Homens solteiros tendem a ter barbas espessas, enquanto os homens mais velhos raspam as suas, ostensivamente como um sinal de seu estado de casado. Outros acreditam que isso é simplesmente um sinal de quão bem as mulheres gundarakitas intimidaram seus homens, mas sugerir isso no norte de Invidia equivale a um convite para lutar. Os falkovianos étnicos também têm uma presença visível, embora raramente se misturem com a população em geral.





Moda

Os invidianos consideram a decoração excessiva como algo elegante e decadente, adequado apenas para festivais. Os homens usam túnicas, calções e botas ou sapatos de couro macio, enquanto as mulheres se vestem com blusas soltas e saias em camadas. Geralmente essas roupas são de cores neutras — branco, cinza, bege ou amarelo pálido, com toques ocasionais de cor na forma de lenços, cintos ou túnicas. As joias são usadas por ambos os sexos, geralmente na forma de brincos únicos. As mulheres têm mais opções e podem usar mais joias antes de serem acusadas de excesso — anéis, colares e pulseiras com moderação.

Nobres e indivíduos ricos usam os mesmos estilos de roupas que os plebeus, embora sejam feitos de tecidos mais finos e sejam mais cuidadosamente costurados e trabalhados. Tal como acontece com os camponeses, os nobres estão conscientes de não usar muitas joias ou vestir-se com roupas extravagantes inapropriadas.

As únicas exceções a essa austeridade no vestuário ocorrem durante as comemorações. Nos casamentos, espera-se que os noivos usem suas melhores roupas, as mais coloridas e elaboradas. Os convidados também usam seus melhores trajes, mas tentar deliberadamente

ofuscar os recém-casados é considerado de mau gosto. As roupas de casamento nunca mais são usadas, mas são mantidas na casa do casal como lembrança de seus votos e da felicidade do dia do casamento. O traje do festival é nada menos que estranho, já que os invidianos se vestem com cores berrantes, contas giratórias e fitas para sua diversão. Esses trajes são muitas vezes complementados com máscaras de madeira de cores vivas, esculpidas em elaboradas formas animais e adornadas com materiais encontrados, como pedras polidas e penas. Aqueles invidianos que podem pagar o traje do festival costumam usá-lo ano após ano.

No norte, os gundarakitas teimosamente mantêm sua própria individualidade, mesmo quando as tropas de Lorde Malocchio tentam transformá-los em invidianos bons e cumpridores da lei. Calças e camisas largas são a regra para os homens, geralmente usadas com coletes de lã bordados. As mulheres usam saias longas, blusas e xales. Mulheres solteiras geralmente usam lenços coloridos na cabeça. As roupas gundarakitas são mais coloridas que as dos invidianos, geralmente em tons suaves de cinza, azul, verde ou vermelho. Os falkovianos, por sua vez, raramente são vistos sem seus uniformes militares.





Idioma

Balok é o idioma oficial da terra, falado por quase todos os habitantes nativos. Os descendentes dos kartakanis às vezes falam vaasi como segundo idioma ou falam em casa, reservando balok para discussão pública. Os gundarakitas se apegam obstinadamente à seu melodioso idioma nativo Luktar, embora a maioria tenha aprendido balok por necessidade. Alguns nobres falam mordentiano, mas o conhecimento deste idioma erudita às vezes causa dificuldade, com outros invidianos considerando-a esnobe e suspeitosamente intelectual. Os soldados falkovnianos servindo em Invidia continuam a falar seu idioma nativo, embora a maioria conheça um pouco de balok.

Cartilha de Linguagem

Mais uma vez, amplo o vocabulário estabelecido em relatórios anteriores.

Português	Balok	Português	Luktar
dia	<i>zi</i>	homem	<i>bábu</i>
noite	<i>noapte</i>	mulher	<i>no</i>
sol	<i>soare</i>	criança	<i>gyermek</i>
lua	<i>luna</i>	vida	<i>élet</i>
cidade	<i>oras</i>	morte	<i>halál</i>
estalagem	<i>han</i>	amor	<i>szerelem</i>
traição	<i>tradare</i>	traição	<i>elárulás</i>
ciúme	<i>gelozie</i>	ciúme	<i>féltékenység</i>

Estilo de Vida e Educação

Entre os invidianos, a aparência é menos definidora do que o caráter, pois eles são conhecidos em todo o Núcleo por sua natureza apaixonada e temperamental. Amargurados, taciturnos e dados a súbitas explosões de temperamento, os invidianos nunca esquecem uma ofensa e guardam rancor por gerações. Rixas de longa data sobre insultos esquecidos ceifaram centenas de vidas ao longo dos anos, e duelos (ou brigas) de honra são comuns. Uma noite em uma taverna invidiana é considerada monótona se ocorrer apenas uma luta.

Minhas próprias experiências confirmam a imagem popular desse povo tempestuoso e impetuoso. Enquanto vagava pelos pequenos assentamentos ao norte de Curriculos, vi nada menos que seis lutas, duas das quais envolvendo meia dúzia de combatentes de cada lado. Devo admitir que, às vezes, senti como se tivesse entrado em uma ópera borquense.

Dada a natureza apaixonada dos invidianos e o fato de que eles tendem a se casar jovens, geralmente impulsivamente, não é surpreendente que a infidelidade conjugal seja comum, assim como duelos e brigas resultantes de ligações adúlteras. Certa noite, em uma estalagem, um mercador disse que nunca negociava com os invidianos, pois um homem que concordasse com um acordo um dia poderia ser morto no dia seguinte. Quando perguntei por que ele não lidava com as mulheres, ele me informou que elas eram piores que os homens, com esfaqueamentos, envenenamentos e assassinatos por procuração (como persuadir um amante a matar em seu nome) armas favoritas das mulheres invidianas.

Não quero dizer que os invidianos sejam desprovidos de boas qualidades, embora o calor de suas paixões colore todas as referências a eles pelo mundo exterior. Ter um “coração invidiano” é um insulto terrível em outro lugar, implicando que alguém é governado por suas paixões e age sem pensar. No entanto, quando não estão tentando matar uns aos outros, os invidianos são um povo industrioso e trabalhador, que amam tão ferozmente quanto odeiam. Eles são bem adaptados ao ar livre e hábeis nos modos do fazendeiro, do vinicultor, do pastor e do lenhador. Apesar de sua população relativamente pequena e do fato de que muitas fazendas existem em estado de sítio virtual, assaltadas por todos os lados por bandidos, feras e pelos soldados e cobradores de impostos do tirano Malocchio, os invidianos produzem muito mais comida do que precisam. Eles podem exportar alguns produtos para fora de suas fronteiras.

Os invidianos são — surpreendentemente — não muito guerreiros. No passado, os nobres locais mantinham seus próprios pequenos séquitos e lutavam em feudos que eram quase cômicos em sua inaptidão e tamanho. Bakholis expandiu o exército invidiano, mas Gabrielle Aderre permitiu que ele desmoronasse totalmente mais uma vez. Foram seus soldados que ocuparam o oeste de Gundarak, mas esta é uma das poucas aventuras militares invidianas. Na maioria das vezes, o invidiano típico prefere lutar contra seus parentes muito mais do que contra seus vizinhos distantes.

Como na maioria dos lugares, os ricos tendem a menosprezar os pobres, enquanto os plebeus consideram os nobres enfadonhos e decadentes. Há alguma verdade nisso, pois os nobres invidianos (cujos títulos são hereditários ou concedidos a servos valiosos pelo Lorde Malocchio) são notoriamente ineficazes, e os plebeus tendem a ser bastante obstinados e ignorantes. Há pouca distinção real entre as classes e, até recentemente, a sociedade invidiana tendia a ser bastante aberta, com oportunidades para todos melhorarem suas vidas por meio do trabalho e da determinação. O governo de punho de ferro de Malocchio mudou um pouco isso.





A educação é uma mercadoria rara – e desconfiada. Quem lê demais ou possui mais livros do que um texto religioso ou um manual agrícola é tratado com desconfiança. As magias vêm dos livros, e as magias são perigosas (veja abaixo), e aqueles que leem muitos livros inevitavelmente têm ideias selvagens e perturbadoras que trazem tristeza e dor para aqueles ao seu redor. A leitura é incomum entre os camponeses e apenas um pouco mais difundida entre a nobreza. A maior parte da educação ocorre nos campos, onde filhos e filhas aprendem com seus pais os costumes da fazenda, vinhedo ou rebanho.

Quando se trata de forasteiros, a natureza mais sombria dos invidianos mais uma vez se afirma. Os estrangeiros são desconfiados, os não-humanos são temidos e os nômades Vistani são odiados com ferocidade desenfreada.

Tanto Gabrielle quanto seu filho se esforçam ao máximo para explorar os preconceitos das pessoas comuns, engajando-se em campanhas extensas e caluniosas contra os Vistani, espalhando rumores obscuros e horrendos sobre suas práticas secretas e culpando os nômades por quase todos os males que afligem a sociedade invidiana. Alguns até acreditam que as bruxas Vistani são responsáveis pela violência da vida comum invidiana, alegando que suas feiticeiras levam homens e mulheres a agredir e matar por meio da magia.

Que tolos, não é preciso desperdiçar magia valiosa para fazer os camponeses matarem uns aos outros. Eles farão isso prontamente sem intervenção arcaica.

Invidianos gostam de relaxar com uma caneca de cerveja e um bom pedaço de carne. Sua fartura de estalagens e tavernas geralmente são centros alegres e bem iluminados de atividades comunitárias. Canções altas e frequentemente obscenas e danças exuberantes são comuns, especialmente durante os festivais de colheita, plantio e verão. Invidianos têm pouca tolerância para aqueles que não conseguem controlar a bebida.

Até a comida do campesinato é satisfatória, embora um tanto simples. Sopas como frango azedo, carneiro azedo, couve-flor ou sopa de ovo geralmente iniciam a refeição, seguidas por um prato principal, geralmente um ensopado ou assado de carne de porco, vaca ou frango. A caldeirada de peixe é servida sazonalmente nas aldeias ribeirinhas. Os caçadores e os que vivem em áreas rurais preferem o coelho e a carne de veado. A linguça picante chamada *karntzlach* é a comida padrão para todas as três refeições nas pousadas e tabernas invidianas.

As carnes são levemente temperadas com salsa, pimentão, cebola ou bagas de zimbro, embora ocasionalmente sejam usadas especiarias mais ousadas, como cominho, anis e até açafraão (este último é reservado para as famílias mais ricas, pois é bastante raro no Núcleo). Doces barovianos, como pastéis de placinte, às vezes são servidos como sobremesa, mas são considerados um luxo caro e desnecessário pela maioria dos invidianos, que acham que uma boa maçã ou pera já é um deleite suficiente.

A bebida é simples e abundante, com cerveja clara e escura como as bebidas alcoólicas mais populares do reino. O conhaque de ameixa baroviano é uma exportação comum, mas a maioria dos invidianos prefere vinhos de vinhedos locais, que produzem uma grande variedade de uvas, produzindo vinhos que variam de branco pálido a vermelho escuro.

Atitudes em Relação à Magia

Invidianos tendem a ser supersticiosos e temerosos a magia. A maioria acredita que a magia é uma força maligna e sombria. Os invidianos fazem uma distinção entre “milagres” (o nome deles para a magia divina) e “encantamentos” (magia arcaica). Os magos devem ter cuidado ao conjurar magias onde possam ser vistos, para que a milícia ou guardas locais não cheguem com espadas desembainhadas, exigindo explicações.

Em algumas aldeias, magos errantes ou mulheres sábias praticam sua arte, desde que seus feitiços sejam úteis e nunca cobrem muito por seus serviços. Em outros lugares, velhas conjuradoras ou magos antigos vivem em regiões isoladas e selvagens, secretamente visitadas por plebeus em busca de poções, adivinhações ou vingança mágica contra rivais. Embora os invidianos afirmem que apenas um punhado desses conjuradores existe, todos eles fazem negócios rápidos, nunca faltando clientes.

A magia druídica ocupa uma posição incomum e precária entre os invidianos. Nem milagre nem encantamentos, a conjuração druídica tem elementos de ambos, alguns dos quais são considerados benéficos (auxiliar as colheitas, aumentar o crescimento, invocar animais amigáveis e assim por diante), enquanto outros são claramente prejudiciais (causar danos, convocar animais perigosos, tornar naturais forças e elementos contra inimigos). Em geral, os druidas são tolerados por um acordo tácito comum, a menos que sejam conhecidos por conjurar magias destrutivas, caso em que são expulsos de sua comunidade, agredidos ou até mortos.

Claro, a necromancia é ainda mais temida do que a magia comum, pois as fazendas e aldeias de Invidia às vezes precisam lidar com os resultados cambaleantes da magia da morte, e o folclore invidiano está repleto





de histórias de vampiros, carniçais, fantasmas e outras monstruosidades mortas-vivas. A necromancia é oficialmente ilegal, mas aqueles que são pegos praticando raramente chegam a Karina para julgamento. Normalmente, eles são despachados pela justiça da turba e enforcados em árvores, seus restos mortais cremados e espalhados ao vento para que não retornem exigindo vingança. Em algumas aldeias, simplesmente acusar alguém de necromancia equivale a uma sentença de morte e é uma forma bem conhecida de se livrar de um rival ou inimigo.

Religião

Embora a maioria dos invidianos afirme ser devota, a maioria também diz que tem pouco tempo para a religião e não se preocupa muito com a vida após a morte. Estamos todos indo para o mesmo lugar, dizem eles, e se alguém vive uma vida boa e causa o mínimo de dano possível, há pouco a temer após a morte (exceto, é claro, a reanimação como um dos mortos-vivos, mas isso é um medo comum em todos os lugares).

Assim deve ser.

A maioria dos invidianos professa a crença e a fé em Ezra, e muitos praticam a Fé Matriz de Borca. Alguns invidianos aderem à fé mondentiana, enquanto alguns abraçam a fé apocalíptica da distante Fontes de Nevuchar.

A religião é apenas uma pequena parte da vida diária. Os poucos verdadeiros clérigos que seguem Ezra são geralmente itinerantes, movendo-se de vila em vila em uma rota predeterminada. Os anacoretas viajantes passam alguns dias em cada assentamento, curando feridas, ajudando os doentes e conjurando magias benéficas para aqueles que pedem. Espera-se um pequeno dízimo em troca, mas poucos rejeitam um camponês desamparado.

Existe um único templo de Ezra em Invidia; localizado na estrada entre Karina e Beltis, está sob a autoridade do Sentire Gudrescu, o anacoreta de mais alto escalão do país. Ela é servida por dez acólitos e fornece serviços de adoração, assistência monetária e acomodações para os anacoretas de Ezra que vagam pelo reino.

O Herói Invidiano

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

Raças: Invidianos são quase exclusivamente humanos, de herança mista de barovianos e kartakanis. Os não-humanos representam menos de 1% da população total e são vistos com superstição e desconfiança pelos plebeus. Meio-Vistani arriscam suas vidas entrando no domínio. No norte, os gundarakitas descendem da mesma raiz que os barovianos, mas se apegam obstinadamente à sua própria cultura.

Classes: A maioria dos heróis invidianos são guerreiros ou ladinos. Os bardos são bastante comuns, alguns dos quais aprenderam seu ofício com os famosos kartakanis. Os feiticeiros não são incomuns, mas geralmente praticam seu ofício apenas nas cidades maiores. A magia nas áreas rurais é um assunto delicado, pois os conjuradores devem evitar cuidadosamente exibir qualquer magia destrutiva. Os magos desempenham o mesmo papel, mas são muito menos comuns. Os clérigos são raros e geralmente servem a Ezra como curandeiros e sacerdotes errantes, mas geralmente são confiáveis. Os druidas estão em algum lugar entre feiticeiros e clérigos e devem ter cuidado com os tipos de magias que conjuram, para não desencadear uma resposta raivosa do povo comum. Paladinos, bárbaros e monges são praticamente desconhecidos.

Perícias Recomendadas: Blefar, Intimidar, Obter Informações, Profissão (cervejeiro, fitoterapeuta), Sentir Motivação, Sobrevivência.

Talentos Recomendados: Foco em Arma (adaga, mosquete), Iniciativa Aprimorada, Lunático, Reflexos de Combate, Saque Rápido, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Nomes Masculinos Invidianos: Adi, Adrian, Badun, Costine, Dimitru, Gogu, Haslav, Horatu, Mikal, Petre, Radu, Vasili, Vaslav.

Nomes Femininos Invidianos: Ameli, Antoaneta, Celestina, Diona, Elena, Florenta, Gabrielle, Ileana, Ivona, Ligia, Lizuça, Marilena, Nicoleta, Ridiça, Teadora, Zina.



Embora Ezra seja a fé predominante, outra, escondida nas sombras e raramente mencionada, permanece poderosa e influente. O culto à deusa Hala sempre existiu na região e continua sendo praticado, apesar da antipatia popular e do medo de seus praticantes. A bruxaria foi oficialmente proibida desde os dias de Bakholis. Aqueles que praticam bruxaria abertamente correm o risco de serem presos, julgados e encarcerados, pois a sabedoria popular declara que as bruxas são seres sombrios e malévolos que pretendem apenas infligir dor e sofrimento. Recentemente, à medida que o domínio de Malocchio sobre a nação se torna mais forte, os considerados culpados de vários casos de bruxaria foram executados, muitos queimando ou enforcando.

Ainda assim, a adoração de Hala continua em segredo, com pais transmitindo sabedoria e fé religiosa a seus filhos, e as bruxas de Hala aprendendo suas magias em cavernas escuras, clareiras isoladas ou ruínas antigas. Claro, a natureza secreta da fé apenas inflama a superstição comum e é tomada como prova positiva da natureza malévola das bruxas.

O Reino



unca o mais forte ou o mais sabiamente governado dos reinos, Invidia continua sendo uma terra dividida nas garras cada vez maiores da tirania. Os excessos de seus governantes polarizam a população, embora além do norte gundarakitas, poucos foram levados a uma rebelião aberta. Isso pode mudar quando o conflito entre Malocchio e sua mãe chegar ao ponto de ebulição ou se um vizinho poderoso decidir retaliar a perseguição de Malocchio aos Vistani.

O senhor e mestre do reino é Malocchio Aderre, autoproclamado Dukkar e também chamado (à maneira de seus antepassados) de Rei Traidor e Flagelo dos Vistani. As estranhas origens de Malocchio levaram a especulações intermináveis entre as massas sobre sua verdadeira natureza. Nenhum dos contos é lisonjeiro. Acho difícil identificar um lorde do pavor específico em Invidia; o solo do país está vermelho com o sangue dos antigos governantes. Embora as evidências indiquem que Gabrielle Aderre pode ter reivindicado o manto de Bakholis, Malocchio agora a está superando rapidamente em poder e infâmia. Se Malocchio não é o lorde do pavor, pode muito bem ser seu objetivo se tornar um.

Gabrielle continua sendo a líder dos rebeldes gundarakitas fragmentados e dispersos. Professando uma mudança de opinião e oferecendo aos rebeldes informações valiosas sobre seus inimigos, Gabrielle mantém seu poder através da manipulação astuta de fatos e emoções e mantendo o líder rebelde Ardonk Szerieza em volta de

seu dedo. Desta forma, Gabrielle agora controla os movimentos de independência tanto em Invidia quanto na Baróvia, embora seu controle possa estar diminuindo.

Improvável, pequena estudiosa. Eu conheço sua espécie, meu muito obrigado a você. Ele se irrita o suficiente sob as correntes que já carrega; matar sua mãe simplesmente acrescentaria outra. A resposta exigida aqui é como dar a ele o que ele procura.

Inicialmente derrotado pelos rebeldes, Malocchio desde então voltou sua atenção para os Vistani, a quem ele jurou destruir totalmente. Ninguém sabe por que Malocchio odeia tanto os Vistani; um ódio dessa intensidade dificilmente pode ser medido por mentes sãs. Alguns especulam que ele herdou sua aversão apaixonada pelos ciganos de sua mãe, que culpou os Vistani pelo exílio e pobreza de sua mãe, mas acredito que algo muito mais sombrio está acontecendo aqui. Os Vistani vagam por onde quiserem, zombando até mesmo dos ditames dos lordes do pavor – mas esta terra, eles evitam como uma praga.


Além da *inquisição* contra os ciganos, Malocchio decidiu unir Invidia, forjando-a nos moldes da Falkóvnia, Baróvia e Darkon. Ele expandiu as forças armadas do reino, treinando seus soldados em táticas de massa, reforçados com tropas falkovnianas. Grandes porções do tesouro do reino financiam a produção de armas e armaduras, e muito do excedente da colheita da nação é requisitado para alimentar os mercenários de Malocchio.

Governo

Invidia tem sido um reino com governantes inconstantes; mesmo quando unidos sob uma única bandeira, a autoridade de um governante nunca se estendia muito além dos assentamentos maiores. Recentemente, Lorde Malocchio entrincheirou mercenários contratados e estabeleceu uma autoridade central muito mais forte.

A autoridade expandida significa que Malocchio não pode mais governar sozinho, exclusivamente por decreto. Ele estabeleceu a Câmara do Rei, uma assembleia de nobres e ricos invidianos encarregados de aconselhar e orientar o rei em todas as suas decisões. Atualmente, a Câmara tem dezesseis membros, desde o velho *duce*, Ciudaru de Tancos, até o jovem Sir Stefan de Currículo, que foi nomeado cavaleiro na tenra idade de quinze anos quando ajudou a salvar uma caravana mercante de bandidos gundarakitas.





Na realidade, a Câmara não serve para nada além de endossar as decisões de Malocchio. Isso acalma a população, que sente que seus nobres e cidadãos proeminentes têm voz nos assuntos nacionais. Isso é importante, pois Malocchio está expandindo a autoridade invidiana além de assentamentos maiores — de fato, além das fronteiras de Invidía.

Ele não pode fazer isso sem tropas, e em uma terra com menos de 7.000 habitantes, um grande exército é difícil de encontrar e ainda mais difícil de manter uma vez reunido. Apesar da frouxidão de seu governo, Gabrielle deixou para seu filho uma milícia pequena, mas bem treinada, com algumas centenas entre os vários assentamentos. Malocchio expandiu esse exército para quase mil, embora não o suficiente para realizar suas ambições. Ele contratou mercenários estrangeiros e permitiu que Vlad Drakov, a quem Malocchio muito admira, enviasse um regimento de seus melhores soldados. O exército de Malocchio aumentou para quase 1.700, uma força enorme dado o tamanho da população.

A maioria das unidades invidianas está armada com espadas e bestas, mas um pequeno número de soldados está sendo treinado para usar mosquetes. Até agora, esta força impressionante tem sido empregada para suprimir o banditismo, proteger as fronteiras e manter as aldeias menores na linha. Malocchio espera em breve liberar suas forças contra os rebeldes gundarakitas do nordeste.

As aldeias de Invidía, outrora independentes, foram colocadas sob o controle de Malocchio. Pequenas guarnições foram colocadas em assentamentos de mais de 50 indivíduos, e outras são regularmente patrulhadas. Os impostos, antes cobrados esporadicamente ou não, agora são exigidos regularmente e têm aumentado ultimamente. Os cobradores de impostos de Malocchio estão entre os indivíduos mais temidos do reino, pois têm poder quase ilimitado para fazer cumprir os decretos do tirano.

Malocchio não tolera dissidência. Ele tem espiões e informantes em muitos assentamentos e recruta comerciantes e clérigos errantes para relatar a Karina informações sobre dissidência, rebelião ou atividades subversivas.

Recentemente, Malocchio começou a recrutar agentes para sua polícia secreta, os Homens do Senhor. Esse grupo seletivo é ainda mais temido do que os cobradores de impostos, pois ninguém sabe realmente quem eles são. Qualquer estranho poderia ser um dos agentes secretos do tirano, tornando o campesinato insular ainda menos amigável com os forasteiros do que eram antes de Malocchio chegar ao poder.

Aplicação da Lei

Os mercenários invidianos são bem treinados e equipados, e Malocchio lhes dá uma autoridade considerável dentro da nação. Ainda assim, seus números não são suficientes para patrulhar ou governar todo o reino, então muita defesa local cai para milícias mal equipadas. Os Homens do Senhor são os agentes de elite de Malocchio. Embora poucos em número, eles são encarregados de manter a paz e manter a segurança a todo custo e com poderes virtualmente ilimitados.

Mercenário Invidiano: Humano Com2; ND 1; Humanoide médio (humano); DV 2d8, PV 9; Inic +0; Desl 6m; CA 17, toque 10, surpresa 17; Atq Base +2; Agr +2; Atq corpo a corpo +3 (1d8/19–20, espada longa) ou à distância +2 (1d8/19–20, besta leve); Ataque total corpo a corpo +3 (1d8/19–20, espada longa) ou à distância +2 (1d8/19–20, besta leve); Tend N; TR Fort +3, Ref +0, Vontade +0; For 11, Des 11, Con 11, Int 10, Sab 10, Car 10.

Perícias e Talentos: Intimidar +4, Observar +2, Ouvir +2, Sentir Motivação +2; Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada longa).

Pertences: Espada longa, peitoral, besta leve, 10 virotes, escudo grande de aço.

Milícia Invidiana: Humano Com1; ND 1/2; Humanoide médio (humano); DV 1d8, PV 4; Inic +0; Desl 9m; CA 14, toque 10, surpresa 14; Atq Base +1; Agr +1; Atq corpo a corpo +1 (1d8/19–20, espada longa) ou à distância +1 (1d6/x3, arco curto); Ataque total corpo a corpo +1 (1d8/19–20, espada longa) ou à distância +1 (1d6/x3, arco curto); Tend N; TR Fort +2, Ref +0, Vont +0; For 11, Des 11, Con 11, Int 10, Sab 11, Car 10.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +3, Intimidar +3, Observar +2, Ouvir +1; Esquiva, Tolerância.

Pertences: Espada longa, arco curto, 20 flechas, armadura de couro cravejado, escudo pequeno de madeira.

Homem do Senhor: Humano Gue5; ND 5; Humanoide médio (humano); DV 5d10+10, PV 35; Inic +2; Desl 6m; CA 19, toque 12, surpresa 17; Atq Base +5; Agr +8; Atq corpo a corpo +10 (1d8+3/19–20, espada longa) ou à distância +8 (1d8+3/x3, arco longo composto [+3 bônus de For]); Ataque total corpo a corpo +10 (1d8+3/19–20, espada longa) ou à distância +8 (1d8+3/x3, arco longo composto [+3 bônus de força]); Tend LM; TR Fort +6, Ref +3, Vont +3; For 16, Des 14, Con 15, Int 12, Sab 10, Car 10.

Perícias e Talentos: Cavalgar (cavalo) +6, Escalar +5, Intimidar +4, Natação +4, Obter Informações +2, Sentir Motivação +2; Ataque Poderoso, Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Saque Rápido, Trespasar, Vontade de Ferro.

Pertences: Espada longa obra-prima, arco longo composto obra-prima (+3 de bônus de força), 20 flechas, cota de malha obra-prima, escudo grande de aço obra-prima.



Esses indivíduos mortais são todos lâminas vivas, totalmente dedicados ao seu governante e prontos para erradicar até mesmo o menor indicio de deslealdade em seus súditos. Com poderes para prender, julgar e executar no local, eles capturam dissidentes infelizes e os levam para interrogatório (que geralmente termina com a vítima morta ou irremediavelmente aleijada). Todos são treinados em combate e habilidosos em observação sub-reptícia, entrada, intuição e descoberta da verdade. Os Homens do Senhor são totalmente incorruptíveis, e nenhuma quantidade de ouro os impedirá de seguir os éditos de Malocchio ao pé da letra. Subornar um Lorde para prender ou processar falsamente um súdito inocente é ainda pior aos olhos deles, e qualquer um tão tolo a ponto de tentar tal coisa descobrirá que sua vida terminará rapidamente e de forma muito dolorosa. Os plebeus geralmente atribuem essa lealdade inabalável a uma de duas razões: ou Malocchio os recrutou, concedendo-lhes a capacidade de realizar suas fantasias mais sádicas, ou simplesmente os enfeitiçou.

Longe das cidades maiores, além da visão da maioria de sua população, diz-se que o Dukkar comanda lacaios ainda mais estranhos. Supostamente, as feras das florestas e os pássaros do ar estão sob seu comando, e ele até encontrou uma maneira de recrutar — ainda que temporariamente — os monstruosos ogros comedores de carne humana e outros colossos pesados que dizem vagar pelas florestas do sudoeste.

Economia

A economia invidiana nunca foi bem centralizada, com cada vila individual uma unidade econômica independente. Desde que Malocchio escolheu unir o país sob sua bandeira sangrenta, a economia de Invidia tornou-se mais sofisticada e integrada.

As fazendas de Invidia são notavelmente produtivas, trazendo mais comida do que a nação precisa, exceto nos anos de fome mais desesperada. Cevada, centeio, trigo e aveia são os mais comuns; o lúpulo também é cultivado para a indústria cervejeira. Batatas e repolhos cultivados em solos mais pobres são conhecidos por sucumbir à praga. Felizmente, outras colheitas de alimentos preencheram a lacuna e raramente houve fome.

Vinicultores e cervejeiros pegam as uvas e grãos e os transformam em vinhos, cervejas claras, cervejas escuras e outras bebidas. Essas bebidas são provavelmente a exportação mais lucrativa de Invidia e, na verdade, são bem conhecidas fora do reino. Hoje, os vinhos e cervejas invidianos são populares na Falkóvnia, Baróvia, Borca e Kartakass.

A mineração é rara, mas o pouco que existe fornece enxofre e sal. O enxofre é usado para branquear frutas

secas para exportação e é enviado para outras nações para uso na produção de pólvora. O sal também fornece uma fonte de renda pequena, mas importante.

Produtos acabados — ferramentas, armaduras, armas, roupas e utensílios — são importados de outros reinos. Malocchio começou a construir arsenais e forjas em torno de Karina, mas até agora apenas um punhado de armas e armaduras produzidas nativas surgiu.

Invidia mantém fortes relações comerciais. O comércio com a Baróvia, a maior parte do qual ocorre ao longo do rio Gundar, é pesado, mesmo quando o conde Strahd pede o fim dos ataques transfronteiriços. Borca e Falkóvnia continuam parceiros importantes, embora mais uma vez as tensões possam atrapalhar o comércio à medida que os governantes de Borca ficam impacientes com os inquisidores de Malocchio.

Grande parte da economia invidiana opera informalmente pelo sistema de escambo. A moeda nacional existe como moedas indefinidas conhecidas como pouquinho (cobre), que apresenta uma cabeça de urso estilizada em uma face e um coração simbólico na outra; o doce (prata), uma moeda de prata com espadas cruzadas e uma mão de homem de cada lado; e a marca seca (ouro). Uma face da marca seca carrega uma truta, considerada um símbolo de sorte e prosperidade, enquanto a outra apresenta a imagem do governante da terra quando a moeda foi cunhada. Atualmente, a maioria das marcas secas tem o rosto de Malocchio, mas algumas têm a de Gabrielle, e algumas ainda podem ser encontradas com a odiada imagem de Bakholis.

Diplomacia

Inicialmente, Lorde Malocchio parecia pronto para fazer incursões diplomáticas no Núcleo, substituindo o governo indiferente de sua mãe por um governo forte e relações ativas com outras nações. Dentro de alguns anos, sua verdadeira natureza emergiu. Embora ele fosse de fato o governante forte que os observadores de Invidia esperavam, seu governo firme rapidamente se transformou em tirania com botas de aço enquanto seus soldados ocupavam cidades, reprimiam com selvageria a dissidência e iniciavam *inquisições* sangrentas.

Na maioria das vezes, os governantes do Núcleo se importam pouco com a maneira como as outras nações são governadas. Contanto que nada atravesse a fronteira para perturbar os camponeses e nobres de um governante, um monarca ou lorde negro pode derramar oceanos de sangue e perseguir o povo comum à vontade. No entanto, o ódio de Malocchio pelos Vistani se estende além de suas próprias fronteiras, enquanto suas tropas perseguem os Vistani em fuga para Borca, Baróvia, Vrebek e até Sithicus. Os reinos vizinhos reclamaram, mas





suas respostas cada vez mais raivosas caíram em ouvidos surdos e as incursões continuam.

Apesar das tensões crescentes, sua posição como um nexo para viagens fluviais permite que Invidía mantenha fortes relações comerciais com seus vizinhos, e sua classe mercantil cada vez mais rica deseja secretamente que o tirano se mantenha dentro de suas próprias fronteiras e pare de antagonizar clientes em potencial.

Baróvia: As relações com a Baróvia são tensas e problemáticas, embora a riqueza flua entre os dois reinos. Até a ascensão de Malocchio, os reinos mantinham um relacionamento amigável, embora um tanto distante, e eram unidos pela ocupação mútua de Gundarak. Embora a interação entre Invidía e Baróvia tenha tido um começo promissor, o ódio de Malocchio pelos Vistani – que vivem na Baróvia sob a proteção oficial de seu governante, Strahd – desde então levou as duas nações à beira de um conflito aberto. As forças invidianas perseguindo Vistani através da fronteira entraram na Baróvia em várias ocasiões, desencadeando uma forte resposta do exército de Strahd. Depois que várias dezenas de soldados invidianos pereceram sob as espadas barovianas, Malocchio reconsiderou suas políticas e desde então proibiu suas tropas de cruzar a fronteira – abertamente. Apesar de sua retratação pública, os barovianos afirmam que as perseguições continuam e até produziram alguns prisioneiros invidianos para apoiar suas reivindicações. Para agravar a situação está o Castelo Hunadora, refúgio para muitos dos rebeldes que atormentam as forças de Strahd no oeste da Baróvia.

Mesmo tendo fortalecido e unido seu reino caótico, o tirano seria irremediavelmente derrotado em um conflito com seu vizinho mais poderoso. A Baróvia pode reunir um exército que supera toda a população de Invidía, e a conquista armada de Strahd do leste de Gundarak é uma evidência sangrenta da disposição do conde de empregar a força quando necessário.

Isso pode ser útil.

Borca: O comércio com os mal-humorados borquenses diminuiu nos últimos anos, à medida que as tensões entre os dois estados aumentam. Ivan Dilisnya jurou retaliação armada contra qualquer tropa invidiana encontrada dentro de suas fronteiras. Não houve grandes incursões desde a declaração de Dilisnya, embora alguns incidentes menores tenham ocorrido, envolvendo esquadrões de mercenários invidianos que foram rapidamente conduzidos através da fronteira por tropas borquenses furiosas. Malocchio pode ter dito a seus soldados para serem mais discretos em suas perseguições, mas ninguém acredita que a crise vai diminuir tão cedo.

Falkóvnia: Invidía tem poucos contatos além de seus vizinhos imediatos, a principal exceção sendo Falkóvnia, cujo governante Vlad Drakov vê em Malocchio uma versão mais jovem de si mesmo e um aliado militar inestimável. As tropas falkovnianas patrulham as estradas, guardam as fronteiras, escoltam os cobradores de impostos e, de tempos em tempos, incendiam as fazendas dos camponeses que não cooperam. Este dever irrita as tropas normalmente belicosas falkovinianas, a maioria dos quais espera com antecipação sanguinária que Lorde Malocchio os liberte sobre os recalcitrantes rebeldes gundarakitas. Cerca de 600 falkovnianos servem nas forças armadas invidianas, e mais são esperados em breve, embora Ivana Boritsi tenha proibido as tropas falkovinianas de cruzar seu território.

Kartakass: A história kartakani afirma que os invidianos já ocuparam seu reino. Essa antiga inimizade tornou as relações entre as duas terras difíceis e desconfiadas, pelo menos até a derrubada do lorde lobisomem Bakholis, quando os kartakanis deixaram de lado sua antipatia por seu vizinho do norte e embarcaram em relações mais amigáveis. Rotas comerciais surgiram, via Sithicus e Baróvia, e bardos kartakani percorriam a terra, cantando e entretendo os camponeses invidianos. Como na maioria das outras nações, os excessos de Malocchio também alienaram os kartakanis; desde a ascensão do tirano, o comércio entre os reinos caiu, e menestréis kartakani não são tão bem-vindos quanto antes.

Sithicus: Ao sul fica Sithicus, outro reino com uma autoridade central fraca. Os invidianos temem os confins desconhecidos da floresta élfica, particularmente após o fracasso da Noite das Sombras Gritantes. Vários caminhos secretos conduzem através da Floresta da Vastidão até Sithicus, mas estes são conhecidos apenas pelos Vistani, que os usam para fugir do reino se pressionados pelas tropas de Malocchio. De sua parte, os invidianos estão relutantes em seguir, e as poucas unidades que o fizeram – a maioria mercenários estrangeiros inquietos por derramamento de sangue real – não retornaram.

Uma única rota comercial precária corta o canto nordeste de Sithicus, ligando Invidía a Kartakass. A Passagem Sithicana é razoavelmente segura, embora os viajantes frequentemente falem de luzes misteriosas, sons estranhos na floresta e aborrecimentos de fadas e outras criaturas silvestres. A maior parte do comércio entre Kartakass e Invidía segue a rota fluvial mais longa, porém mais confiável, através da Baróvia.

Verbrek: Invidía não mantém relações formais com seu vizinho selvagem, pois não há nenhum governo real a ser encontrado. Esparsamente povoada e assombrada por lobos monstruosos e outras criaturas, Verbrek provou ser um refúgio frequente para os Vistani; só eles



podem viajar por aquelas florestas ininterruptas sem medo. As tropas invidianas não têm escrúpulos e não sofrem consequências reais por perseguir os Vistani em Verbrek. Os mestres de Verbrek prestam pouca atenção à atividade invidiana, exceto quando seus preciosos lobos estão em perigo. Ai de qualquer invidiano que prejudique os lobos da região, pois eles invariavelmente são perseguidos, com sorte de escapar do reino com vida.

Pouco ou nenhum comércio existe entre Invidía e Verbrek, pois os temerosos camponeses deste último reino têm pouco dinheiro de sobra, e os invidianos não têm nenhuma motivação real para enfrentar as profundezas das florestas assombradas por lobos. O Musarde continua sendo uma rota comercial vital, portanto, Invidía não pode se dar ao luxo de colocar os verbrekans *muito* longe de suas mentes.

Locais de Interesse



nvidía não é muito civilizada — menos da metade de sua pequena população vive em suas duas principais cidades, com o restante vivendo em pequenos assentamentos. A maioria das aldeias se aglomera ao longo do rio, com algumas fazendas isoladas, vinhedos e ranchos espalhados nas proximidades. Poucos vivem a mais de uma hora de viagem de uma cidade ou vila.

Karina

A capital do reino fica na margem norte do rio Noissette. Uma cidade decadente, Karina é mantida viva com o comércio da Baróvia, Falkóvnia e Borca. Suas docas ficam lotadas de pequenos navios mercantes que carregam cargas de grãos, vinho, cerveja e produtos agrícolas e descarregam produtos acabados, como têxteis, ferramentas, armas, roupas e artigos de couro. Embora a cidade pareça deserta durante a maior parte do ano, sua população chega a 7.000 durante o Carnaval da Colheita, um festival de uma semana que termina com a primeira lua cheia de outubro. Essa folia é tão famosa que atrai celebrantes ricos de todo o núcleo ocidental. As tavernas e pousadas fechadas e vazias que se vê durante o resto do ano existem simplesmente para lidar com esse excesso anual.

As paredes de pedra de Karina são baixas e mal conservadas, mas rigorosamente patrulhadas pelos guardas de Malocchio. Geralmente, esses guardas são invidianos nativos. Nem mesmo Malocchio está disposto a arriscar a desaprovação popular ao atribuir deveres tão delicados a estrangeiros. A arquitetura é típica do reino: prédios altos e estreitos com telhados de duas águas íngremes agrupados em ordem aparentemente aleatória. As ruas de Karina são um labirinto confuso, e os forasteiros po-

dem vagar por horas antes de encontrar a saída — ou, pior, entrar no bairro dos ladrões, de onde têm sorte de sair com apenas as bolsas faltando.

Os estrangeiros costumam ficar nas áreas ao redor das docas ou das pontes, onde estão localizadas a maioria das pousadas e tabernas da cidade. A aplicação da lei nessas áreas é razoavelmente negligente, pois os comerciantes ainda são bem-vindos e incentivados. O abuso flagrante da lei trará uma resposta rápida da vigilância da cidade ou, em situações especialmente violentas, esquadrões de soldados falkovnianos destacados para manter a paz nessas áreas. Os falkovnianos estão alojados em um pequeno bairro no lado oeste da cidade, que já foi o local do enclave comercial falkovniano. O Comandante dos Garra, Anton Regess, um veterano da Campanha do Homem Morto, os lidera.

Dividida em duas pela Estrada da Torre norte-sul, a rica metade leste de Karina é habitada por nobres, comerciantes e membros mais prósperos da classe média. O oeste de Karina é mais confuso, sujo e perigoso, cheio de prédios em ruínas, favelas e ruínas queimadas. Este lado da cidade é o lar de criminosos, loucos e coisas piores.

Elevando-se acima das ruas sinuosas está a Cidadela, o centro administrativo da cidade. Uma fortaleza de pedra negra de aparência antiga, a Cidadela cresceu nos últimos anos, e a estrutura principal agora é cercada por um emaranhado de estruturas de madeira. Algumas seções da estrutura estão em mau estado ou mostram sinais de terem sido destruídas pelo fogo, mas Malocchio tem coisas melhores a fazer do que reformar e abandona as seções mais antigas à medida que caem em desuso. Diz-se que grande parte do lugar é assombrada, especialmente pelos fantasmas daqueles que morreram quando Bakholis foi derrubado. O mais conhecido desses espíritos é chamado Manfred Taige: uma vez mordomo-chefe, ele foi morto quando a guarnição da fortaleza se levantou após a morte de Bakholis.

Constantemente guardada pelos melhores invidianos nativos de Malocchio (o serviço aqui é aberto apenas para aqueles soldados que estão totalmente acima de qualquer suspeita), a Cidadela quartel-general dos Homens do Senhor, enquanto os coletores de impostos do reino estão alojados em uma das câmaras subterrâneas da fortaleza. A tesouraria da cidade está próxima, constantemente monitorada pelos escrivães e contadores de Malocchio.

Em um canto da Cidadela está a temida torre negra, onde os inimigos de Malocchio desaparecem e raramente, ou nunca, retornam. O tirano é conhecido por empregar um esquadrão de torturadores especialmente talentosos, vários dos quais foram treinados nas mas-



morras de Vlad Drakov. Os transeuntes afirmam que os gritos dos cativos de Malocchio podem ser ouvidos da rua.

Adjacente à torre negra está a torre da prisão. Criminosos comuns, bandidos, mendigos e outros indesejáveis são mantidos aqui e, embora não sejam atormentados tão sistematicamente quanto os prisioneiros nas fossas negras, suas vidas não são apreciavelmente melhores. O diretor da prisão é o capitão Johannes van Deusen, que tem dupla função como capitão responsável pela defesa da cidade. Ele é conhecido por ser corrupto e facilmente subornado, mas até agora não foi pego em flagrante.

O outro marco mais conhecido da cidade é a alta torre do relógio de granito amarelo conhecida como Dedo de Ouro. Construída e abrigada por um velho eremita rabugento conhecido apenas como o Engenheiro, a torre tem um grande relógio em cada uma de suas quatro faces e é inestimável ao percorrer as ruas sinuosas e torcidas da cidade. O Engenheiro é um relojoeiro especialista, responsável pela construção de todos os relógios atualmente existentes na cidade. Anos se passaram desde que ele deixou a torre pela última vez, e o local agora é patrulhado pelos guardas de Malocchio.

Nobres e ricos invidianos vivem no lado leste da cidade, onde também se encontra o Art_Colegiu, uma escola de arte pequena, mas exclusiva, que atraiu estudantes do extremo norte de Darkon. A pobreza e o perigo da cidade aumentam quanto mais a oeste se vai da Estrada da Torre. As favelas mais a oeste são as piores; aqui, a pequena mas eficiente guilda de ladrões da cidade domina. Subornos e chantagens mantêm os guardas locais e os nobres intrometidos quietos, enquanto os comerciantes locais operam apenas se mantiverem seus pagamentos de proteção. O pária Vistani conhecido como Scar Tabor controla a guilda dos ladrões Karina, governando através da violência e crueldade.

O principal cidadão da cidade é o prefeito Zachary Beauchamps, um homem meticuloso e intrometido que mora em uma mansão arrumada perto da Cidadela. Apesar de seu comportamento irritante, ele é um político eficiente e inteligente que sobreviveu à ascensão de Malocchio e que mantém a cidade funcionando apesar de sua natureza selvagem e desorganizada.

O residente mais infame de Karina também é o mais misterioso. O temível Estripador da Meia Noite atormentou as seções mais pobres de Karina por quase vinte anos. Rumores de ser um louco encapuzado que deseja vingança sangrenta contra todos os que prejudicariam crianças — e Gabrielle Aderre — o Estripador parece ter cometido uma série de assassinatos e crimes sem sentido em Karina e em outros lugares.

Onde ficar em Karina

Os visitantes podem escolher entre uma grande variedade de pousadas e albergues, com preços para quase qualquer orçamento; muitas das melhores pousadas e tabernas estão associadas a seus próprios pequenos vinhedos ou cervejarias. O mais luxuoso e caro deles é o Lobo de Prata (refeições de boa qualidade, quartos de boa qualidade), localizado não muito longe da Cidadela, com uma bela vista do resto da cidade. Em outros lugares, o Viajante (refeições de boa qualidade, quartos de qualidade comum) é uma das melhores pousadas do lado leste, enquanto o Travessa e Vela (refeições de qualidade comum, quartos de qualidade comum) é provavelmente a pousada mais popular de Karina. Estabelecimentos de classe baixa, como o Adaga Carmesim (refeições de baixa qualidade, quartos de qualidade comum) e o Javali Selvagem (refeições de baixa qualidade, quartos de baixa qualidade) funcionam no lado oeste da cidade.

Karina (cidade grande): Convencional, Tend. N; limite de 3.000 PO; Ativos 345.000 PO; População 2.315; Isolado (humano 99%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Prefeito Zachary Beauchamps, humano Ari5; Capitão Johannes Van Deusen (capitão da muralha, diretor da prisão), humano Gue3; Comandante Anton Regess (líder falkovniano), humano Gue5.

Personagens Importantes: "Scar" Tabor (líder da guilda dos bandidos), Vistani masculino sombrio Lad10; "o Engenheiro" (relojoeiro e mecânico recluso), humano Mag9; o Estripador da Meia Noite (assassino em série), humana Lad4/Avn*4.

*Consulte o Arsenal de Van Richten para obter mais informações sobre a classe de prestígio do vingador.

Currículo

A única outra cidade invidiana digna desse nome fica a nordeste de Karina, ao longo de uma grande curva do Musarde. Suas docas não são tão extensas quanto as de Karina, mas são igualmente movimentadas. Pouco mais do que uma pousada à beira da estrada e um único cais na época da morte de Bakholis, cresceu à medida que os pais da cidade apresentam sua jovem e próspera comunidade como uma alternativa econômica à cara e decadente Karina. Currículo cresceu constantemente em importância e prosperidade, e vários novos armazéns foram construídos para abrigar as mercadorias descarregadas de suas docas. A rivalidade entre Karina e seu





vizinho arrivista tornou-se cada vez mais amarga durante o reinado desatento de Gabrielle, com muitos acidentes atribuídos à sabotagem. Malocchio reprimiu a violência, mas não os sentimentos subjacentes.

As paredes de madeira de Currículo estão em melhor estado de conservação do que as de Karina, e o prefeito Raduz Szczeći se esforça para mantê-las em boas condições. Raduz suspeita que dias sombrios estão chegando e então contratou seus próprios mercenários, independentes dos militares invidianos, para manter a ordem na cidade.

O núcleo da cidade é muito parecido com seu vizinho maior ao sul. Prédios altos se aglomeram em um caos pitoresco, ruas estreitas de paralelepípedos serpenteiam em direções aparentemente aleatórias e inúmeras lojas oferecem uma ampla variedade de produtos. Além da parte central da cidade, Currículo é menos claustrofóbico, com ruas mais largas e retas, além de prédios menores de madeira e gesso, geralmente com menos de dois andares.

Um mercado central fornece aos habitantes de Currículo uma área comum para interação diária, comércio e fofocas. Aqui, produtos e grãos podem ser obtidos, juntamente com cerveja, vinho, gado, cavalos, roupas e artigos de couro.

Onde ficar em Currículo

Em Currículo destacam-se duas estalagens: o Vêu da Senhora (refeições de boa qualidade, quartos de qualidade comum) e o Arado (refeições de qualidade comum, quartos de qualidade comum). Ambos são pequenos e confortáveis, ainda que simples. Os não-comerciantes que ficam mais de dois ou três dias tendem a atrair suspeitas, pois os habitantes da cidade desconfiam de estranhos e geralmente imaginam o pior.

Currículo (cidade pequena): Convencional; Tend. N; limite de 800 PO; Ativos 45.200 PO; População 1.135; Isolado (humano 99%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Prefeito Raduz Szczeći, humano Plb6; Váslav Credzû (comandante da milícia), humano Com6.

Personagens Importantes: Bela Ghuitau (líder da guilda dos comerciantes), Esp5; Comandante Rubeus Wahrmer (comandante da colônia comercial falkovniiana), Gue6; Shythe o Pira de Ossos (sabotador/incendiário), Nec3.

Castelo Hunadora

Outrora o centro da força gundarakita e da unidade nacional, esta velha e decadente fortaleza desde então se tornou o ponto de encontro para os cada vez mais militantes separatistas gundarakitas. Uma vez dispersos e divididos, os gundarakitas se reuniram sob a bandeira de Gabrielle Aderre e invadiram Hunadora em 750 CB, expulsando a guarnição simbólica invidiana que a mantinha.

Desde então, Hunadora continua atormentando Malocchio, infeccionando como uma ferida no norte de sua nação, desafiando seu poderoso exército e servindo como um lembrete constante do fracasso do tirano em se livrar de sua detestada mãe. Cerca de 200 rebeldes gundarakitas realmente ocupam o local, e as florestas e campos circundantes estão pontilhados de acampamentos ocultos de simpatizantes e refugiados de todos os tipos, incluindo Vistani selecionados que declararam causa comum com os gundarakitas.

O castelo fica no topo de um monte de terra construído, sua fortaleza de pedra escura cercada por uma muralha quadrada e um amplo fosso cheio de água escura e estagnada. Coisas escorregadias ocasionalmente ondulam a superfície oleosa do fosso. Supostamente, essas crias são experimentos que escaparam dos laboratórios misteriosos de Medraut décadas atrás. Embora Gundar tenha permitido que a floresta emaranhada das Colinas Carmesins crescesse até a beira do fosso, os rebeldes se esforçaram para limpar as árvores. Eles também reforçaram muitas de suas defesas em ruínas, mas apesar de terem mantido o castelo por mais de sete anos, os rebeldes ainda não exploraram muitas das masmorras, esgotos e passagens ocultas de Hunadora. Numerosos labirintos tortuosos e armadilhas permanecem por desencadear em todo o castelo, um resquício de seus antigos mestres. Os rebeldes desarmam essas armadilhas mortais assim que as encontram, mas mais do que algumas vidas foram perdidas no processo.

Gabrielle Aderre reside aqui e se apropriou de toda a fortaleza para seu uso pessoal. Desde sua sedução do líder gundarakita Ardonk Szerieza, os gundarakitas ficaram mais confiantes sobre sua liderança — ou pelo menos mantiveram suas reclamações para si mesmos.

Os lobisomens de Matton ocupam a floresta ao norte do castelo, e ele deu a eles ordens estritas para não atacar os gundarakitas ou Vistani. Em vez disso, eles surgem periodicamente para invadir fazendas e assentamentos, levando cativos e suprimentos para o exército. Até agora, nem os gundarakitas nem Malocchio suspeitam da existência da força lobisomem, mas isso pode mudar se uma guerra aberta começar.



Densamentos finais



elizmente, minha identidade nunca foi questionada enquanto viajava por Invidia e pude observar muito sem atrair suspeitas. Vi um grande potencial de riqueza cultural e prosperidade desperdiçado por um governante louco cujo ódio irracional leva sua nação de cabeça para o desastre.

Nos dois meses em que viajei pelo reino, nunca vi o próprio tirano ou sua infame mãe. Eu observei as sombrias matilhas de lobos famintos que me acompanhavam quilômetro após quilômetro, esperando por um sinal de fraqueza, um único erro ou um retardatário infeliz. Naturalmente, não ofereci nenhum. Invidia e seus vizinhos são como aqueles lobos, pensei — sempre andando de um lado para o outro, sempre esperando, sempre pacientes. E se algum de seus vizinhos ficar para trás ou mostrar um exemplo de fraqueza, esse reino será inundado de sangue.

Raf. Deixe a bruxa e o demônio terem suas pequenas guerras. Deixe-os insultar o vampiro; deixe-os esmagar os ratos e banqueiros entre suas mandíbulas. Que esses reinos se afoguem em sangue, enquanto este Dukkar permanecer.

Quando saí de Karina e subi as margens do Musarde, reprimi um estremelecimento ao pensar nas florestas solitárias de Verbrek, mas em meu coração estava feliz por deixar esta terra dividida e infeliz para trás. Embora as paixões do povo de Invidia sejam ricas e suas qualidades louváveis sejam muitas, há uma corrente escura de ódio, fervendo logo abaixo da superfície de sua terra selvagem e arborizada. Espero não estar lá para ver os resultados quando esse ódio finalmente transbordar.



Relatório Três: Verbref

Lobos que se alimentam de cordeiros, cordeiros consumidos por lobos, os fortes que imolam os fracos, as vítimas fracas dos fortes: aí tens a Natureza....

— Marquis de Sade, Justine, ou les Malheurs de la Vertu



Quando entrei nas florestas sem trilhas de Verbrek, uma pontada de pânico rastejou em minha mente e permaneceu enquanto eu avançava mais fundo na selva. Não consegui localizar sua origem imediatamente,

mas depois de menos de dez quilômetros avistei um lampejo de criaturas à espreita logo além da folhagem de ambos os lados. Esses, imaginei, eram os notórios lobos de Verbrek, talvez até mesmo lobisomens planejando uma morte muito desagradável para mim. Se eles eram licantropos, achei sensato manter minha posição e afirmar minha autoridade. Eu não estava despreparada; minhas pistolas continham balas de prata e eu estava pronta para desencadear um ataque arcano devastador, se necessário. Os lobos se aproximaram, nunca tirando seus olhos glaciais dos meus. Eles não rosnaram e se eriçaram, mas me estudaram com fome contida. Então, de repente, eles se viraram e se retiraram, como se tivessem chegado a alguma conclusão. Não tirei a mão da pistola até que a última das criaturas desapareceu de vista. Os olhos bestiais que encontraram os meus não eram de animais avaliando uma presa em potencial. Eles pareciam mais aos olhos de homens assassinos e sádicos, empenhados em provar sua força através da crueldade.

Paisagem



A terra selvagem e arborizada de Verbrek, em grande parte indomável por machado ou foice, estende-se em uma região baixa do sudoeste do núcleo, onde os rios Arden e Musarde contornam e cortam através de vastas florestas ciclópicas. O toque de humanidade está quase ausente aqui. Verbrek não tem construções antigas de uma história gloriosa, nem estradas desgastadas que testemunham gerações de comércio e conquista. Nada aqui sugere que Verbrek já foi ou será o domínio da humanidade.

As florestas ficam pesadas com a idade e a malícia quando se entra em Verbrek. Locais de beleza deslumbrante e serenidade natural são escassos. Alternadamente pantanoso e pedregoso, o solo vira os tornozelos e torna a viagem árdua. A densa copa das árvores lança uma sombra espessa no chão da floresta; mesmo aqueles que viajam durante o dia devem trazer lanternas para iluminar o caminho. Emaranhados grossos de vegetação rasteira entrelaçam as pernas e esboçam arranhões sangrentos na carne exposta. Os incêndios florestais são raros aqui e a madeira morta sufoca as florestas. A melhor sorte que o viajante pode esperar é tropeçar em uma estreita trilha de cervos de vegetação lamacenta e achatada.

Poucos forasteiros consideram Verbrek como possuindo qualquer tipo de geografia notável, muitas ve-

Resumo de Verbrek

Nível Cultural: Medieval (7)

Ecologia: Completa

Clima/Terreno: Floresta, colinas e pântanos temperados

Ano de Formação: 730 CB

População: 830 e 1.140 lobisomens

Raças: Humanos 97%, meio-elfos 1%, meio-Vistani 1%, outros 1%

Grupos Étnicos Humanos: Verbrekans 98%, outros 2%

Idiomas: Mordentiano*, balok, vaasi, sithicano

Religiões: O Deus Lobo*, Hala, Ezra

Governo: Assentamentos gerontocráticos independentes e fazendas

Governante: Nenhum

Lorde Negro: Alfred Timothy

zes referindo-se ambigualmente a toda a região como as “florestas de Verbrek”. Minhas primeiras viagens pelo reino confirmaram essa impressão. A paisagem infinita de matagais densos, cavidades misteriosas e pântanos da floresta rapidamente se torna cansativa e estranhamente sem características. Mesmo em viagens curtas, sentia-me dominada pela sensação de estar totalmente perdida, como se estivesse andando em círculos. Como os nativos foram rápidos em apontar, no entanto, Verbrek revela uma paisagem diversificada para aqueles que conhecem os caminhos da selva.

Embora uma única floresta ininterrupta cubra toda Verbrek, os rios que correm pelo reino dividem a paisagem em várias regiões distintas. Na borda nordeste encontra-se um planalto acidentado, empurrado contra o nocivo borquense Bosque da Praga. Conhecida como Padiola Sangrenta, a região desce como perigosas falésias de calcário com vista para os rios Musarde e Ossos Vivos. O Padiola Sangrenta deriva seu nome das estrias minerais cor de ferrugem que estragam as faces pálidas e escarpadas. Ocasionalmente, os viajantes do rio encontram petróglifos curiosos esculpido nas falésias ou pinturas de estranhas bestas híbridas reproduzidas em pigmentos de terra. Os verbrekans raramente se aventuram nas áridas florestas sempre verdes no topo do Padiola Sangrenta. Alguns sussurram que o cume é um refúgio para outros licantropos que não ousam enfrentar os lobisomens do reino.



Possibilidade Medonha:

A Prole da Lua Púrpura

Costuma-se dizer que o mal não coopera, exceto diante de um inimigo comum e odiado. Mesmo assim, as alianças são tênues, desintegrando-se em traição no momento em que o inimigo mútuo é destruído. Tal é o caso da Prole da Lua Púrpura, um clã desgarrado de licantropos proscritos que travam uma guerra territorial fútil com os lobisomens de Verbrek. Nomeados para os eclipses lunares que eles consideram particularmente auspiciosos, os covis da Prole na floresta no topo da Montes Sangrentos. Provenientes de licantropos malignos que consideram as terras temperadas e florestais como Verbrek seus territórios de caça legítimos, os membros da Prole compartilham pouco além de um ódio eterno pelos lobisomens. Os metamorfos da Prole correm em pequenos bandos de sua própria espécie, em vez de como um grupo unido e manobram constantemente pelo domínio. Os números da Prole mudam conforme os membros se juntam, morrem em batalha ou perdem o interesse no conflito. Nenhuma criatura foi capaz de se manter como líder da dispar Prole, embora Broderic, o Quebra-Ossos (homem-urso caliban macho Bbr7, CM), tenha emergido como um valentão de ambição arrepiante. Embora a Prole seja um poderoso aliado contra os lobisomens, os heróis devem questionar se Verbrek estaria melhor aterrorizado por uma única raça de lobisomens ou meia dúzia de tribos guerreiras.

Ao sul do rio Lasca Ossos e a leste do vale Musarde estão as Descidas da Podridão, uma região de colinas ondulantes envolta em densas florestas. As Descidas têm a reputação de condenar viajantes tolos, que muitas vezes tropeçam nos traiçoeiros sumidouros da região. Nesses poços íngremes de folhas podres e viscosas, essas almas aprisionadas se tornam presas fáceis para os lobos. Árvores mortas também são onipresentes aqui, seus troncos cinzentos e retorcidos caindo no chão sem aviso prévio. As lendas verbrekans dizem que as vítimas inquietas de ataques de lobos assombram as Descidas, arruinando a floresta por ódio à natureza e todas as suas criaturas.

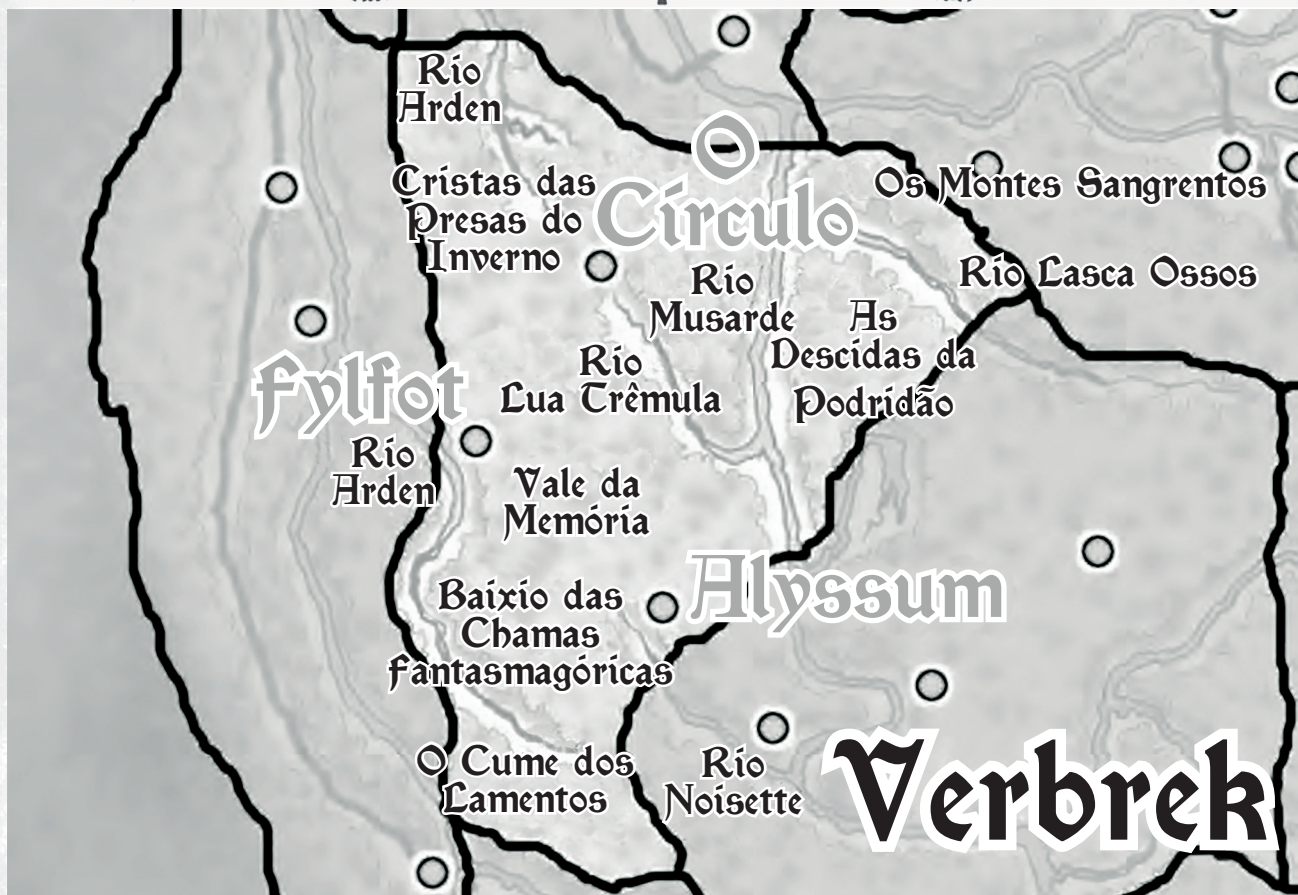
O norte de Verbrek sobe até um cume suave nas Cristas das Presas do Inverno, uma área montanhosa onde os rios Lua Trêmula e Rarung surgem como nascentes artesianas. Aqui, galhos cobertos de musgo se aproximam ainda mais, raízes se erguem do solo em arcos retorcidos e heras rastejantes cobrem todas as superfícies.

O terreno acidentado sobe e desce sobre costas sinuosas e ravinas enevoadas. Pedregulhos e paralelepípedos de arenito rosado espreitam através da vegetação rasteira, muitas vezes agrupados e empilhados em arranjos estranhos ou marcados com pegadas borradas. As Presas do Inverno são a região mais hostil em toda a Verbrek para o típico viajante humanoide, pois aqui os lobisomens vigiam seus locais mais sagrados. Aqueles que não entendem a gravidade de sua transgressão em tal terreno profano não vivem para cometer a mesma transgressão duas vezes.

Ao sul das Presas do Inverno fica um vale suave que esculpe uma depressão rasa no centro de Verbrek. Conhecido como o Vale da Memória, é uma prova da natureza implacável da vida neste reino. Os nativos falam de uma época em que as florestas do Vale eram seguras para viajar, e um afluente fértil do rio Musarde corria pelo vale. Nesta época, numerosos pequenos assentamentos se enraizaram no Vale. Encorajados pela facilidade de vida aqui, os verbrekans começaram a cortar a floresta para suas fazendas. Em retribuição, o Deus Lobo que espreita Verbrek liberou a fúria da natureza. As águas do rio secaram, matilhas de lobos vorazes devoraram bebês em seus berços e as árvores da floresta engoliram aldeias durante a noite. Hoje, o Vale da Memória é um vale enevado sufocado por densa floresta e bolsões fétidos de pântano. Evidências das aldeias perdidas espalham-se pelas antigas margens do rio. Eu tropecei em casas de fazenda esqueléticas cobertas de musgo e trepadeiras, e clareiras onde incontáveis ossos humanos e ferramentas corroidas jaziam entre as samambaias.

Além da crista mais ao sul que faz fronteira com o Vale da Memória está o Baixio das Chamas Fantasmagóricas, um pântano imundo de lama negra escondido sob o dossel da floresta. Aninhado entre as terras altas que dão origem aos rios Noisette e Ulvflod, os Baixios são crivados de depressões sombrias que coletam as chuvas da primavera. Durante o restante do ano, o solo da floresta permanece um pântano traiçoeiro de lama e vegetação apodrecida. O fedor da podridão é insuportável e, durante o verão, mosquitos vorazes enchem o ar.

A ponta sul de Verbrek termina em Cumes do Lamento, uma espinha irregular de colinas arborizadas que sobe dos Baixio das Chamas Fantasmagóricas até a fronteira sithicana. A partir daqui, pode-se ver todo o caminho até o cume das Cristas das Presas do Inverno ao norte e ao sul até o vale que envolve a vila sithicana de Mal-Erek. Talvez devido à sua proximidade com a magia élfica sobrenatural, as árvores aqui são altas e enormes, enquanto cogumelos e líquenes floridos incrustam sua casca. O nome da região deriva do lamento fantasmagórico que ecoa pelas colinas à noite. Alguns verbrekans



acreditam que este é o som daqueles reivindicados pela licantrópia, lamentando sua humanidade perdida em momentos de lucidez. Outros sussurram que os elfos de Sithicus vagam pelas florestas de verbrekan quando seu tempo no mundo mortal termina e que o lamento presagia a floresta reivindicando suas almas.

Os rios servem como os principais canais que ligam o povo de Verbrek ao mundo exterior. As aldeias dispersas do reino são sempre construídas ao longo das margens dos rios, a poucos metros de uma cordilheira próxima para evitar enchentes. A única infraestrutura significativa em Verbrek é a cadeia de docas maciças e robustas que os nativos construíram ao longo dos rios. Essas docas permitem que os verbrekans cheguem aos assentamentos e fazendas vizinhos por meio de suas modestas lanchas fluviais sem empreender uma jornada traiçoeira pela floresta. Eles também permitem que navios de reinos vizinhos atraquem com segurança para negociar com os nativos.

Os minúsculos e miseráveis assentamentos de Verbrek parecem um inverno rigoroso de fome. Construído para segurança, em vez de arrumação ou estética, um vilarejo de verbrekan é um lugar desesperado e em ruínas. Caminhos lamacentos servem como ruas da vila, en-

quanto trincheiras e paliçadas de madeira tosca cercam a comunidade. Essas proteções também servem para proteger os pequenos currais de gado dos nativos contra lobos, embora os predadores exibam notável astúcia ao contorná-los.

As pessoas aprenderam a contar com os recursos da floresta para seus materiais de construção. Qualquer coisa que não possa ser construída com madeira, paralelepípedos ou argila provavelmente não vale a pena ser construída. Os locais utilizam ferro importado, vidro e pedra lavrada apenas quando absolutamente essencial. Verbrekans constroem estruturas quadradas e atarracadas com toras cortadas grosseiramente, encaixadas sem pregos e seladas com piche. Os telhados de palha de duas águas são verdes de musgo, enquanto as chaminés de pedras lisas do rio sopram fumaça no ar enevoado. Tanto dentro como fora, os edifícios são desprovidos de ornamentação ou conforto. Estruturas de quarto único são a norma. Luxos como fogões a lenha e vidros nas janelas são raros.

O clima de Verbrek segue um padrão temperado, caracterizado por verões quentes e úmidos e invernos rigorosos. Tempestades violentas caem sem falta na primeira semana de maio de cada ano para trazer chuvas



torrenciais. As inundações repentinas transformam as ravinas que serpenteiam pelas cavidades em riachos barulhentos. Com a mesma rapidez com que aparecem, as chuvas partem na segunda semana de junho.

flora

As florestas de Verbrek são um excelente exemplo de florestas antigas e virgens, intocadas pela humanidade desde o início dos tempos. Somente nas margens dos rios os verbrekans ousam escavar a floresta para seus próprios propósitos. Alguns naturalistas mondentianos especulam que Verbrek representa aquele antigo estado de planícies costeiras abertas e charnecas de Mordent antes de serem desmatadas para uso agrícola e pastoril.

As florestas do domínio são predominantemente de folhas largas, embora grupos mais resistentes de sempre-vivas se agarrem aos cumes rochosos e costas de sela. Amieiro, freixo, avelã, carvalho séssil, sorveira-brava e salgueiro são as árvores primárias, embora também seja possível encontrar bétula felpuda mais rara, macieira, zimbro, alfeneiro selvagem, viga-branca e teixo. Sob o dossel da floresta, encontra-se uma abundância de tojo, calêndula selvagem, saxifraga, juncos e samambaias em todos os tons possíveis de verde. Líquenes e pulmonárias cobrem a casca das árvores e as pedras nos matagais mais escuros.

A vida vegetal carnívora é um perigo constante na selva, onde as florestas parecem possuir uma vitalidade não natural. Muitos invasores foram vítimas de raízes sanguinárias, capim chicote, matalépidas e coisas estranhas enquanto se preocupavam com a ameaça de lobisomens à espreita.

Incontáveis plantas úteis crescem em meio a um ambiente tão exuberante, e a maioria dos verbrekans tem pelo menos um conhecimento prático de fitoterapia. Uma planta em particular leva até mesmo os forastei-

ros a enfrentar as florestas. A flor da lua possui uma delicada flor prateada que se abre apenas sob a luz da lua cheia. Endêmica das cristas das Presas do Inverno, manchas da flor brotam perto de montes de pedra e outros locais sagrados para lobisomens. Os óleos essenciais das flores têm a reputação de acalmar uma mente bestial, e muitas almas afligidas pela licanthropia procuram a flor em uma tentativa desesperada de controlar a mudança.

fauna

As vastas florestas de Verbrek abrigam javalis, gamos, corças, alces, lontras de rio, doninhas e animais menores, como arganazes, lebres, toupeiras, esquilos vermelhos e ratazanas. Predadores significativos incluem texugos, ursos marrons, gatos selvagens, raposas vermelhas e os lobos cinzentos pelos quais Verbrek é notória. Os goblins necrófagos estão notavelmente ausentes, dizem que evitam Verbrek por medo desses lobos.

Após um encontro com lobos verbrekans, até mesmo um forasteiro deve confessar o tamanho, força e astúcia não naturais que caracterizam as feras — contanto, é claro, que ele sobreviva ao referido encontro. Embora reinos como Baróvia e Kartakass possuam populações de lobos igualmente robustas, Verbrek e destaca devido ao temperamento extraordinariamente cruel e tenaz de seus comedores de homens nativos. Os lobos acompanham incansavelmente os viajantes nas regiões selvagens verbrekans, esperando que suas presas baixem a guarda ou que um retardatário fique para trás do grupo.

Verbrekans temem e detestam lobos. Eles atribuem qualidades demoníacas às bestas, considerando-as como más em seu âmago. Os lobos massacram o gado, arrancam os bebês dos seios de suas mães e arrastam os velhos e os enfermos gritando noite adentro. Ainda mais significativamente nas mentes dos verbrekans, no entanto, qualquer lobo que eles encontrem pode ser um lobisOMEM em sua forma natural. Ao contrário de seus parentes mundanos, os licanthropos atacam adultos armados sem medo e são conhecidos por capturar suas vítimas para caçadas e sacrifícios rituais. Claro, o mais temido de todos, os lobisomens carregam a terrível doença que lhes permite aumentar suas fileiras.

Embora os lobisomens estejam em primeiro lugar nas mentes de nativos e forasteiros, outras criaturas não naturais espreitam na selva. A floresta é o lar de enormes formas de animais mundanos, incluindo texugos, morcegos, ursos, javalis, doninhas e lobos. Felizmente, esses gigantes geralmente são solitários, embora, via de regra, sejam vorazes e não tenham medo dos humanos. Alguns viajantes relataram insetos gigantes, como formigas, besouros, aranhas e vespas.

flores da Lua

Uma única flor da lua produz 1d4 flores a cada ciclo lunar da primavera ao outono. Um licanthropo amaldiçoado que consome uma flor da lua recebe um bônus de circunstância de +10 em seus testes de Controlar Forma por 8 horas. As flores da lua podem ser prensadas e secas uma vez colhidas, preservando potencialmente seus benefícios por anos se armazenadas adequadamente, mas as plantas vivas têm 50% de chance de murchar se transplantadas para o solo além das sombras das pedras erguidas do Deus Lobo.



Encontros com mortos-vivos incorpóreos não são incomuns. Talvez seja porque tantas almas tolas encontram seu fim nas florestas, longe de suas casas. Também se encontram outros “fenótipos” de licantropos aqui (para usar um termo estranho de van Richten), embora permaneçam raros. Notavelmente, os homens-rato nunca foram avistados em Verbrek. Os nativos acreditam que os lobisomens desprezam as criaturas e caçam impiedosamente aqueles que entram em seu território.

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; arminho; ND 1/3 — falcão; cobra, víbora miúda; ND 1/2 — texugo; águia; cobra, víbora pequena; ND 1 — lobo; cobra, víbora média; ND 2 — javali; ND 4 — urso, marrom.

Monstros: Qualquer grande ou menor que enorme ou inseto monstruoso; ND 1/2 — geist*; ND 1 — fungo, guardião; planta, erva do medo*; ND 2 — texugo atroz; morcego atroz; arminho atroz; planta, hera rastejante*; *worg*; ND 3 — vinha assassina; sapo atroz; lobo atroz; fungo, violeta; licantropo, homem-javali; *licantropo*, *lobisomem*; planta, raiz sanguinária*; remanescente, aquático*; ND 4 — javali atroz; licantropo, homem-morcego (ver *Monstros de Faerûn*); ND 5 — *licantropo*, *loup-garou**; licantropo, homem-urso; planta, capim chicote; lobo das estepes; aparição; ND 6 — arbusto errante; tendrículos; fogo-fátuo; ND 7 — urso atroz; fantasma; lobo lendário; espectro; ND 8 — planta, ente assombrado*; ND 9 — planta, ente zumbi*; ND 10 — planta, matalépida*.

História



Investigar a história de Verbrek provou ser um desafio, para dizer o mínimo. Embora eu tenha encontrado obstáculos não naturais à minha pesquisa histórica em outros reinos, nunca fui impedida pela cultura atrofiada do reino em questão. Sem bibliotecas reais ou acadêmicas, Verbrek é praticamente desprovida de evidências de arquivo. Não oferece ruínas dignas de nota para passear, nem murais em ruínas para contar a história do passado da terra, por mais fictício que seja. O punhado de livros e pergaminhos que descobri eram geralmente obras esfarrapadas de reinos vizinhos.

Para descobrir as origens de Verbrek, fui forçada a recorrer à história oral de seu povo, uma fonte notoriamente não confiável. Apesar de um pouco desdenhosos de forasteiros curiosos, os verbreakans geralmente esta-

vam ansiosos para compartilhar seus contos populares. Eles se entusiasmaram com o público rapidamente, como se estivessem ansiosos para compartilhar a verdade das coisas que seus avós lhes contaram.

Segundo a lenda, a história de Verbrek começa há muito tempo com o nascimento do Deus Lobo, uma entidade que surgiu totalmente formada das próprias Brumas. Meu patrono pode ponderar certas semelhanças entre o Deus Lobo dos verbreakans e o Avô Lobo dos kartakans, mas tenha certeza de que os verbreakans veem seu deus primordial sem nenhum dos caprichos de suas contrapartes arrogantes. A vinda do Deus Lobo não foi uma aurora suave, pois se rasgou do ventre das Névoas – sangrento, voraz e uivando na agonia da vida. Alguns verbreakans dizem que o Deus Lobo surgiu por necessidade, um furioso contraponto ao frio enigma das Brumas. Enquanto as Brumas reagem, o Deus Lobo age. Enquanto as Brumas observam e esperam, o Deus Lobo caça e devora.

O Deus Lobo vagou pelas Brumas por incontáveis eras, saciando sua fome em criaturas mais fracas que cruzavam seu caminho. Nenhum dos espíritos sem rosto vagando pelas Brumas ousou desafiar o deus-fera, pois eles viram que ele era um arauto de todos os terrores da carne. Eventualmente, o Deus Lobo se cansou de sua solidão. Como todos os lobos, ele ansiava por uma matilha. Lembrando-se de seu próprio nascimento violento, ele respirou fundo, absorvendo as névoas que o cercavam. Dentro dele, os vapores vis se misturavam com seus ossos, carne, sangue e bile. Destruído pela dor, ele vomitou uma ninhada de crianças formadas à sua própria imagem. Estes se tornaram os primeiros lobos.

Enquanto o Deus Lobo conduzia seu novo bando, as Brumas se abriram diante deles, revelando terras cobertas por vastas e antigas florestas. Nessas terras abundantes, ricas em presas, o Deus Lobo ensinou a seus filhos os caminhos das feras – como caçar para se sustentar e a dura verdade da morte, mas também como enganar a morte acasalando e dando à luz filhotes. Os lobos aprenderam a sentir prazer com os guinchos de presas assustadas e com o gosto de sangue em suas línguas.

Eventualmente, os lobos encontraram criaturas que nunca tinham visto antes. Estes pareciam fracos, pois suas presas haviam caído e eles foram forçados a carregá-los. Ao contrário de todas as outras presas, no entanto, eles tinham o poder de mudar a face do mundo como bem entendessem. Nisso, eles não eram diferentes dos deuses. Quando esses humanos começaram a destruir as florestas com machado e fogo, os lobos enviaram seus caçadores mais fortes para devorá-los. As bestas desferiram um golpe cruel, mas os humanos os derrotaram e os perseguiram nas florestas, com seu ódio alimentado. Os



lobos atacaram novamente com uma nova sede de sangue, devastando filhotes humanos em suas tocas. Então as florestas queimaram enquanto uivos de carnificina e tristeza ecoavam pelas colinas.

O conflito degenerou em um impasse sangrento, enquanto a força dos lobos e dos humanos aumentava e diminuía. Uma noite, quando a lua estava cheia, um pequeno bando de humanos deslizou sem ser visto no coração do território dos lobos. Esses homens se aproximaram destemidamente da cova do próprio Deus Lobo e aclamaram seu inimigo para que se mostrasse. Alertados sobre a invasão, inúmeros lobos se prepararam para atacar os intrusos, mas o Deus Lobo emergiu de seu covil e ordenou que seus filhos se retirassem. Perplexo e divertido com tal tolice suicida, o deus ordenou aos humanos que falassem. Para o choque total dos lobos reunidos, os humanos responderam caindo de joelhos e se curvando diante do Deus Lobo.

Os humanos explicaram que viram a força do Deus Lobo e seus filhos, em contraste com a lamentável suavidade da humanidade. A civilização, eles alegaram, enfraqueceu a humanidade, e seu mandato como senhores do mundo durou muito tempo. Os humanos ofereceram ao Deus Lobo uma aliança monstruosa. Eles e suas famílias chamariam o deus mestre e secretamente ajudariam os lobos em sua guerra contra a humanidade. Eles revelariam armadilhas escondidas nas florestas, sabotariam as defesas da vila e atrairiam seus parentes para longe das tocas dos lobos e para emboscadas. Em troca, os humanos pediram não apenas para serem poupados da ira do Deus Lobo, mas que ele os abençoasse com sua força.

Os lobos rosnaram em desaprovação a esta aliança, mas o Deus Lobo ponderou as palavras dos humanos traidores. Ele sabia que seus filhos nunca seriam capazes de destruí-los totalmente. Ele temia secretamente a inteligência dos humanos e suspeitava que era apenas uma questão de tempo até que eles criassem uma máquina terrível que viraria a maré contra seus filhos. O olhar do Deus Lobo caiu sobre um sapo marrom escondido entre as folhas mortas no chão da floresta, e um esquema terrível veio a ele. Ele concordou com o acordo que os humanos ofereceram e, de repente, os agarrou em suas mandíbulas, arrancando um pedaço de carne de cada homem. Ele então afundou suas presas em sua própria carne e permitiu que seu sangue fumegante lavasse as feridas de cada homem.

Através de seu sangue, os traidores descobriram a força dos lobos e o poder de transmitir essa dádiva por meio de suas mordidas. Sua carne tornou-se um manto usado para enganar seus parentes humanos mais fracos, pois por baixo eles tinham a forma de lobos. O Deus Lobo ordenou a seus filhos bastardos que honrassem a

lua, que havia testemunhado seu nascimento, e temessem seu metal sagrado, a prata, pois ela trazia o conhecimento de seu segredo. Ele ordenou que liderassem seus filhos primogênitos em uma batalha final, para expulsar os humanos das terras dos lobos e devolver seus filhos ao seu lugar como mestres da selva.

Os lobisomens o fizeram, reivindicando uma vasta e intocada floresta nas fronteiras de um reino humano. Embora tenham massacrado incontáveis homens, mulheres e crianças, os lobisomens não conseguiram expulsar os humanos de suas terras completamente. Embora eles não ousassem admitir tais coisas para o Deus Lobo, muitos dos lobisomens passaram a acreditar que eram criaturas favorecidas, maiores até do que os próprios lobos. Eles raciocinaram que, uma vez que possuíam as forças de humanos e lobos, eram superiores a qualquer uma das raças. Outros lobisomens simplesmente se acostumaram com o sabor da carne humana e não desejavam afugentar suas presas favoritas para sempre. Independentemente disso, os lobisomens permitiram que um punhado de humanos permanecesse em sua nova terra natal, mas se esforçaram para mantê-los em seu devido lugar. As florestas que os lobisomens reivindicavam chamavam de *Rrvv-brehk*, que na linguagem primitiva dos lobos significa “Lugar Indesejável”. Pronunciado pelo idioma de uma forma humana, tornou-se *Verbrek*.

O mito do Deus Lobo contém uma pista vital sobre o evento seminal que marca o surgimento de *Verbrek*. A criação dos lobisomens e a subsequente subjugação da humanidade sinalizam o início de *Verbrek* como existe hoje. Deste ponto em diante, os lobisomens governam *Verbrek*, enquanto os humanos se encolhem de medo. Mesmo que alguém rejeite esse conto folclórico como superstição camponesa, é naturalmente levado a concluir que o evento seminal está relacionado a uma mudança na cultura dos lobisomens, uma mudança para uma selvageria mais violenta e um ódio ainda mais profundo contra a humanidade. Se o lorde do pavor de *Verbrek* é um lobisomem — como cheguei a suspeitar — então ele provavelmente foi o primeiro entre seus parentes a agir de acordo com essas crenças fanáticas. Dada a ênfase colocada no Deus Lobo no mito de origem, é provável que o mestre lobisomem de *Verbrek* se veja como um emissário ou avatar desse deus-besta. Como baixo mordentiano é o idioma de *Verbrek*, este lobisomem, ou pelo menos seus ancestrais, eram provavelmente de sangue mordentiano.

Embora os contos de uma terra ao sul de *Richemulot* tenham surgido pela primeira vez por volta de 708 CB, esse reino não era conhecido como *Verbrek*, mas “*Arkandale*”. Descobri uma breve descrição de *Arkandale* no *Catálogo do Mundo Inteiro*, um trabalho de má



qualidade encomendado por Camille Boritsi de Borca pouco antes de sua morte. Ele sugere uma terra não muito diferente de Verbrek, onde “lobos que andam como homens” espreitavam ao longo das margens lamacentas dos rios e através de vastas florestas intocadas. Enquanto isso, os anacoretas de Mordent observam pela primeira vez um reino chamado “Verbrek” no início dos anos 730, observando que os lobos atacavam qualquer lenhador que levasse machados para suas florestas. Não fui capaz de determinar se Arkandale e Verbrek eram reinos distintos durante esse período. Pode ser que os residentes de reinos vizinhos aplicassem nomes diferentes à região, ou talvez eles estivessem simplesmente confusos.

Você parece igualmente confusa, minha pequena estudiosa. Você deveria saber melhor agora. Os conflitos mais mesquinhos e comuns — até mesmo, digamos, um filho se rebelando contra o pai — podem moldar esses reinos de escuridão de maneiras profundas.

Após a Grande Conjunção, no entanto, Arkandale parece ter desaparecido da memória, e as terras ao sul de Richemulot foram chamadas de Verbrek por nativos e estrangeiros. Para horror daqueles que vivem nas bordas das florestas de Verbrek, a população de lobisomens do reino se expandiu significativamente desde então. Isso é evidenciado não apenas pelo testemunho dos próprios verbrekans, mas também pelo número crescente de ataques de lobos extraordinariamente descarados e astutos além das fronteiras de Verbrek. Na última década, reinos vizinhos espalharam histórias de bandos de lobisomens saqueadores devastando suas fronteiras em busca de vítimas para seus ritos profanos ou simplesmente se divertindo com derramamento de sangue por si só.

Se a história de Verbrek parece longa em especulação, meu patrono deve ter certeza de que isso é necessário. Não posso oferecer nomes ou datas do passado verbrekan. Os verbrekans nunca falam de revoluções ou batalhas, escândalos ou assassinatos. Eles ensinam a seus filhos mitos e fábulas sombrias, ou anedotas de fomes devastadoras ou nevascas no passado. Aparentemente, o medo é a única verdade digna de ser lembrada nesta terra.





Lorde Negro Anterior: Nathan Timothy

A verdade da história de Verbrek está intimamente ligada aos caprichos, ambições e ódios dos Timothys, uma família de lobisomens naturais originalmente de Mordent. Verbrek moderno surgiu do desejo de viajar de Nathan Timothy, um jovem lobisomem astuto. Nathan se sentiu compelido a procurar novas terras, convencido de que poderia descobrir uma saída do Reino do Pavor. Em 708 CB, os Poderes Sombrios decidiram conceder a Nathan o domínio de Arkandale, abrangendo terras que agora são o norte de Verbrek. Arkandale era bastante semelhante ao Verbrek moderno em sua paisagem e cultura, mas abrigava muito menos lobisomens.

Nathan estava indiferente e extraordinariamente contente. Ele estava geralmente satisfeito com a vida no rio Musarde a bordo de seu pedalinho, o *Virago*. O filho de Nathan, Alfred, no entanto, era uma criatura de profundo ódio e sede de sangue, que sentia que seu pai era muito tolerante com a humanidade. Quando ele traiu e assassinou uma generosa Vistana em 730 CB, Alfred tornou-se o senhor negro de Verbrek, uma selva de lobisomens selvagens ao sul de Arkandale. Durante a Grande Conjunção em 740 CB, Arkandale e Verbrek se fundiram em um único domínio com o nome do último. Nathan foi liberado para vagar pelos rios do Núcleo, enquanto Alfred se tornou o único mestre de seu reino recém-expandido. Até hoje, Nathan continua a atravessar o Núcleo a bordo do *Virago*, fazendo-se passar por um capitão fluvial genial e empreendedor.

População



Verbrek é escassamente povoada, seus habitantes humanoides somam menos de 2.000 em minha estimativa. A grande maioria desses nativos são humanos — ou *parecem ser* — mas também se encontra uma população crescente de mestiços e párias, como meio-elfos, meio-Vistani e até mesmo calibans. Essas pessoas tendem a ser chegadas recentemente, frequentemente refugiadas e fúgitivas que se sentem mais seguras nas florestas selvagens do que no mundo além.

Aparência

Os verbrekans são robustos, endurecidos pela vida à margem da civilização. Geralmente mais baixos em estatura do que as pessoas das terras vizinhas, eles possuem uma beleza robusta com corpos esguios e atléticos. Trabalho duro e comida escassa garantem que nunca cresçam corpulentos, enquanto crianças mais frágeis raramente sobrevivem até a idade adulta. Eles tendem a ter maçãs do rosto acentuadas, sobrancelhas bonitas e lábios carnudos. A pele dos verbrekans é clara, variando de pálida e sardenta a levemente bronzeada. A dureza da floresta castiga até os jovens e endurece suas mãos com calos. Verbrekans têm uma reputação de olhos grandes e atraentes, geralmente um tom ousado de azul ou verde. A cor do cabelo vai do loiro mel ao marrom rico, embora os ruivos não sejam incomuns.

O cabelo verbrekan é naturalmente liso ou ligeiramente ondulado, mas nem os homens nem as mulheres se preocupam com o estilo. Eles permitem que seus

cabelos cresçam selvagens e desgrenhados, homens cortando-os selvagememente logo acima do ombro e mulheres deixando-os crescer ao longo de suas vidas. O resultado é uma confusão emaranhada e embolada, muitas vezes suja com detritos de folhas ou mesmo — nos idosos — verde de musgo. Bigodes e barbas cheias são a norma entre os homens, que os consideram símbolos de respeito pela vida selvagem. O forasteiro barbeado destaca-se como aquele que desafia a natureza com arrogância.

Moda

Os desafios e ameaças da vida selvagem ditam que o traje verbrekan seja simples e funcional, permitindo ao mesmo tempo um movimento confortável. Os homens usam gibões justos sobre as camisas, com calças e uma faixa confortavelmente enrolada na cintura. As mulheres vestem blusas largas e saias longas, com fendas na coxa um pouco demais para conservadores de fora. Roupas soltas são projetadas para remoção rápida com um puxão em um ou dois nós corrediços; nessas florestas, o tempo gasto para desamarrar uma capa rasgada pode custar a garganta do usuário. Tanto os homens quanto as mulheres usam pesadas meias de lã e sapatos simples de couro macio. Os nativos exploram os recursos que os cercam sempre que possível, reduzindo sua dependência de bens externos. Em vez de abater suas vacas leiteiras, eles usam pele de gamo como couro. Os corantes são caros e desnecessários, então os tecidos são quase sempre tons naturais de creme, cinza, bege e marrom terra.

Uma exceção é o manto de lã com capuz onipresente entre verbrekans masculinos e femininos. Essas roupas pesadas protegem os nativos dos elementos e são os bens





mais valiosos que a maioria dos verbrekans possui. Pintadas de verde e marrom de um lado e brancas e marrons do outro, são reversíveis de acordo com a estação do ano, camuflando o usuário quando ele se desloca pela floresta. Cada verbrekan também carrega uma machadinha e uma faca de caça o tempo todo, prendendo-os no momento em que acordam pela manhã. Embora esses itens forneçam uma proteção mínima contra predadores, eles na verdade servem a um propósito muito mais prático: Verbrekans detestam ser pegos sem a ferramenta adequada.

Idioma

Os verbrekans falam seu próprio dialeto curioso de baixo mordentiano. Suas características incluem vogais prolongadas e o assobio do ar sobre os dentes. Poucas outras línguas são faladas amplamente; até mesmo o alto mordentiano soa afetado e pouco familiar nas línguas verbrekan. O fluxo de forasteiros desesperados que buscam refúgio aqui, no entanto, garante que sempre haja uma ou duas vezes inesperadas a serem encontradas.

Cartilha de Baixo Mordentiano

Português	Baixo Mordentiano
floresta	<i>weald</i>
rio	<i>éa</i>
lua	<i>móna</i>
caçador	<i>hunta</i>
lobo	<i>ulph</i>
lobisomem	<i>wonulph</i>
perigoso, imprudente	<i>bealu</i>
toló, forasteiro, pessoa civilizada	<i>ceasterbuend</i>

Estilo de Vida e Educação

Dizer que os verbrekans “ganham a vida” em qualquer coisa é enganoso. Os verbrekans se preocupam em primeiro lugar com a sobrevivência. Eles perseguem firmemente qualquer tarefa que os ajude em sua luta incessante contra a natureza.





Alguns verbrekans levam uma vida não muito diferente de outros camponeses do Núcleo, cultivando e pastoreando ao longo das margens do rio. Essas pessoas geralmente cultivam uma única colheita ou estoque, vendendo qualquer excedente que produzam aos mercadores do rio. Tendo se vinculado tão fortemente ao comércio fluvial, esses nativos nutrem relações estreitas com os comerciantes, que retornam às mesmas fazendas dos verbrekans em um cronograma confiável.

Outros verbrekans seguem um padrão mais próximo da subsistência crua, cultivando lotes de vários grãos e vegetais para suas próprias necessidades, talvez com galinhas e uma ou duas vacas. As plantas e criaturas selvagens fornecem quase tudo o que precisam. Mais raros são os verbrekans que abandonam o arado, caçando e colhendo frutas, nozes e raízes da floresta. Esses “homens selvagens” habitam em abrigos miseráveis ou grutas nas profundezas das regiões selvagens, ou vivem uma existência inteiramente nômade, dormindo no alto das árvores fora do alcance dos lobos.

As duras realidades da vida cotidiana em Verbrek forjam famílias com laços estreitos. Um forte, quase desesperado sentimento de solidariedade se forma entre os parentes; a sobrevivência depende da contribuição de cada membro da família para a árdua luta da vida cotidiana. Muitas crianças verbrekans crescem em uma cabana de um quarto em uma depressão remota, raramente entrando em contato com alguém fora de suas famílias.

Quando um jovem verbrekan atinge a idade de quatorze anos, ele deixa sua casa por um tempo e parte sozinho para a floresta em busca de uma esposa. Verbrekans referem-se a esta tradição como *Thæt Lang Fær* — a Longa Caminhada. Os pais não enviam levemente seus filhos adolescentes para o meio dos lobos. A Longa Caminhada é um assunto sério, e os nativos a consideram um teste de coragem, determinação e desenvoltura. Enquanto viaja, o jovem canta orações inquietas ao Deus Lobo, pedindo-lhe que acalme sua fome e permita que “sua presa” encontre uma companheira, garantindo assim um rebanho abundante. Normalmente, o jovem corteja a primeira moça da mesma idade que encontra, obtém a bênção de sua família e volta para casa em quinze dias. Quase todos os casamentos em Verbrek são arranjados por conveniência. Raramente, um menino pode vagar por meses ou mesmo anos, sua familiaridade com a floresta crescendo e o apelo da vida estável diminuindo.

É difícil imaginar o romance sentimental prosperando entre pessoas que se consideram principalmente alimento para lobos. Casais se apegam um ao outro mais por um senso de sobrevivência do que por fidelidade conjugal. No entanto, verbrekans exibem forte devoção a seus cônjuges, protegendo um ao outro ferozmente até

a morte. Casais verbrekans têm exatamente dois filhos, nem mais, nem menos, controlando tais assuntos através de antigos segredos de ervas. Há uma crença profundamente enraizada — não totalmente infundada que a sobrevivência da raça depende desse padrão. Com uma população menor, surgem deformidades e vulnerabilidade a catástrofes. Um número maior corre o risco de ser abatido pelas presas dos lobisomens do reino; Coletei numerosas lendas das feras que levaram a terceira criança nascida em uma família. Tais lendas promovem a superstição de que uma terceira criança é sempre amaldiçoada com licanotropia e que tais ataques apenas restauram a criança a seus parentes legítimos.

Os pais ensinam a seus filhos os fundamentos da sobrevivência na floresta desde cedo. Antes de aprenderem a ler ou escrever — se é que aprendem — os jovens aprendem a atirar com um arco, apanhar um coelho, colher plantas comestíveis, navegar numa jangada no rio e construir um abrigo de neve. Essa ênfase nas habilidades práticas domina a cultura verbrekan. Os nativos veem pouca necessidade de aprender livros e outras atividades “civilizadas”. Eles não sentem nada além de desprezo pelos privilegiados “barrigudos” que desperdiçam suas vidas em busca de ciência, política ou filosofia.

Embora os afortunados verbrekans mantenham cavalos de tração como bestas de carga, essas criaturas são inviáveis como montarias nas densas florestas. Viajar a pé é o preferido. Correr para casa antes de matilhas de lobos perseguidores trouxe resistência e agilidade ao sangue dos verbrekans. Com os pés leves, os verbrekans correm por terrenos acidentados com uma destreza de fazer inveja a um elfo. Os nativos também possuem habilidade em navegar nas modestas lanchas fluviais que os levam para cima e para baixo nas vias navegáveis do reino. Eles pilotam essas embarcações com remos de vara simples, deslizando entre redemoinhos traiçoeiros, engarrafamentos de troncos e cascalho.

Verbrekans subsistem com comida simples, preparando refeições com a fartura da floresta. Embora alguns complementem isso com grãos e vegetais das hortas, os selvagens fornecem a maior parte de seu sustento. Não há receitas de assinatura verbrekan, por si só. Os nativos comem o que tem à mão, preparado da maneira mais simples possível. Combinações como veado, coelho, esquilo e codorna são básicos. Os nativos assam carne sem temperos em fogo aberto, consumindo-a com osso, depois preservam as porções não consumidas como carne seca, misturando-as com frutas vermelhas doces. A truta do rio e o salmão são fontes alimentares importantes, frequentemente salgadas e secas para os invernos rigorosos. Couve cozida e batatas de pequenas hortas acompanham ervas comestíveis, raízes, cogumelos, nozes e frutas





da floresta. Apesar de seus gostos normalmente simples, os verbrekans gostam de cerveja fina, produzindo com muita atenção ao sabor e ao corpo. Suas cervejas douradas carregam o amargor distinto do lúpulo local e uma variedade de sabores sutis derivados de flores silvestres da floresta.

Verbrekans estão em casa na região selvagem. A floresta selvagem é uma paisagem familiar para eles. A natureza e a humanidade coexistem sob uma trégua incômoda, e a humanidade é claramente a facção mais fraca, sobrevivendo por deferência e passividade. Verbrekans prontamente admitem um respeito saudável pelo mundo natural, mas seu respeito é temperado com medo. Eles testemunham a selvageria da natureza todos os dias e sentem seu hálito quente e cruel em seus pescoços à noite. Eles aceitam que estão condenados a servir de alimento para lobos ou vermes, mas nutrem um orgulho apaixonado por seu modo de vida miserável. Eles acreditam que viver de acordo com os ritmos da floresta é viver honestamente, nobremente e com honra — características que eles veem em falta no mundo além.

Verbrekans vivem de acordo com os padrões que veem ao seu redor. Eles observam que todas as suas estratégias de sobrevivência vieram de observar as criaturas da floresta e imitar ou adaptar seus truques. Seguindo o exemplo de todas as criaturas presas, os verbrekans preferem fugir ou contornar as dificuldades em vez de enfrentá-las. Observação, paciência e sabedoria são suas virtudes. Os verbrekans dizem que os forasteiros que falam de “instinto” estão perdendo a tapeçaria de visões, sons e cheiros que as criaturas absorvem e agem sobre eles. Consequentemente, os verbrekans são tão nervosos quanto qualquer cervo da floresta, vigilantes para as menores mudanças em seus arredores.

Preocupados com os fundamentos da sobrevivência, dedicam pouco tempo aos prazeres da vida. Eles aproveitam momentos de prazer e diversão, geralmente nas horas lentas da noite. As pessoas esculpem minúsculos entalhes em madeira ou jogam mumblety-peg (jogo com canivetes) quando têm momentos livres. Eles encontram música no som de palmas e no zumbido de flautas feitas de brotos verdes. Contar histórias é a única tradição duradoura, com os idosos como guardiões dos contos populares. Os avós recontam suas histórias favoritas enquanto as crianças de uma casa adormecem ao som dos uivos dos lobos. Os únicos personagens que essas lendas apresentam são lobos, homens e bestas que simplesmente *andam* como homens. Os lobos eternamente maliciosos falam em tais lendas, mas os humanos os superam com frequência divertida.

Encantador. Eu apostaria que os mestres lobisomens desta terra miserável contam lendas semelhantes, embora apresentando macacos gananciosos e tagarelas empunhando machados e chamas, e as nobres bestas que os desafiam.

Verbrekans são geralmente rudes e grosseiros em seu comportamento, especialmente com estranhos gentis. Embora meu traje, fala e maneiras não me agradassem aos habitantes locais, a maioria reconhecia que uma estrangeira que obviamente estava viajando sozinha pelas florestas verbrekans por semanas não deveria ser subestimada. Completos estranhos muitas vezes zombavam de mim e me intimidavam em nosso primeiro encontro, aconselhando-me a apressar minha própria morte, oferecendo-me aos lobos. Isso, descobri, é o mais próximo que os verbrekans chegam de elogiar os estranhos. Para aqueles que eles julgam como estúpidos, eles alegremente oferecem conselhos fabricados sobre a sobrevivência na selva — conselhos que provavelmente eliminarão a alma infeliz do rebanho, por assim dizer.

Atitudes em Relação à Magia

Os verbrekans respeitam e temem o poder dos conjuradores, apesar de exibirem uma compreensão pobre das artes arcanas. Alguns verbrekans passam a vida inteira sem sequer conhecer um conjurador. Para os nativos, a magia é apenas outra estratégia para se manter à frente do mundo natural e, como qualquer estratégia, tem suas vantagens e desvantagens. O respeito que os verbrekans mostram aos conjuradores está relacionado à natureza de sua magia. Eles tratam os feiticeiros com reverência, acreditando que sua magia é primordial e não contaminada pela intromissão humana. Druidas e rangers extraem seu poder da própria natureza e merecem reverência e respeito. Bardos, clérigos, paladinos e magos são lançados sob uma luz mais suspeita. Para os verbrekans, as magias estudadas são pouco diferentes da ciência, filosofia ou qualquer outra disciplina inútil do mundo civilizado.

Religião

Verbrekans vivem em um mundo crepuscular de medo e desespero, um mundo que as igrejas proeminentes do Núcleo são geralmente incapazes de iluminar. Nenhuma catedral ou templo adorna este reino; os santuários nas casas dos fiéis são os locais de culto mais grandiosos. A maioria dos verbrekans tem pouco tempo para a fé e eles veem poucas respostas nas orações e na





postura do clero. Sob a coroa das florestas antigas, as necessidades da alma são secundárias às do corpo. Aqueles verbrekans que se voltam para a fé geralmente buscam garantias em suas vidas diárias, em vez de conforto espiritual. Eles não querem socorro. Eles querem uma estação de crescimento prolongada, pontaria certa com seus arcos de caça e rapidez e sorte quando os lobos estão em seus calcanhares.

Ezra: Mesmo as florestas traiçoeiras de Verbrek não podem impedir a Igreja de Ezra, e hoje se encontra um punhado de verbrekans que aceitaram a graça da Guardiã. Essas raras almas não seguem os ensinamentos da Fé Mordentiana, mas a Fé Matriz de Borca. Suspeito que a doutrina mordentiana de absolvição e salvação para os ímpios (incluindo as legiões da noite) seja um pouco ingênua demais para os verbrekans. A tutela estoica e a misericórdia para com os feridos são mandamentos mais fáceis de engolir quando uivos enchem a escuridão da noite.

Hala: A maioria dos verbrekans religiosos se inclui entre os fiéis de Hala. A mensagem de harmonia e sabedoria da deusa apela à sensibilidade verbrekan, mesmo que sua doutrina mística às vezes se perca neles. Diz-se que a Igreja de Hala chegou a Verbrek por meio de um corajoso bruxo de Mordent, que veio não para fazer proselitismo, mas para proteger os nativos do flagelo dos lobisomens. Acredita-se que esse feiticeiro seja o responsável pelos *cossetung carr* espalhados pelas florestas verbrekans. Dizem que esses minúsculos montes de pedras, escondidos entre as samambaias e ostentando o símbolo da deusa, escondem os caçadores de predadores vorazes quando abençoados com um beijo.

O Deus Lobo: Apesar do fato de que o Deus Lobo é a entidade mais adorada em Verbrek, poucos verbrekans podem falar com autoridade sobre os fundamentos de sua fé. O Deus Lobo é o patrono profano dos lobisomens, não adorado por qualquer humanoide são. Embora ele seja uma figura central nos mitos verbrekans, os verdadeiros seguidores do Deus Lobo são licantropos e um punhado de cultistas humanos enlouquecidos. Ele representa tudo o que os verbrekans odeiam e temem sobre a natureza. Eles o admiram apenas na medida em que vivem com medo de seus filhos.

Isso não quer dizer que os verbrekans não reconheçam o poder do Deus Lobo. Eles nunca falam seu nome em baixo mordentiano — *Mæstealdulph* — e se esforçam para evitar sua ira. Nenhum verbrekan jamais construiria um santuário para o Deus Lobo ou marcaria uma posse com seu símbolo sagrado. Eles não hesitam, entretanto, em sussurrar orações ao Inimigo do Homem em momentos de medo. Eles lisonjeiam o Deus Lobo exaltando sua força e ferocidade, suplicando-lhe que mostre

misericórdia à presa que está abaixo de sua atenção. Eles criam pequenas efígies de criaturas da floresta com galhos retorcidos, deixando-os na floresta como sacrifícios. Caçadores supersticiosos oferecem o primeiro animal que matam a cada outono ao Deus Lobo, procurando saciá-lo. As mães envolvem seus bebês em panos saturados com almíscar de doninha, acreditando que isso esconde seu cheiro do Deus Lobo enquanto ele perambula pelas florestas à noite.

De vez em quando, os verbrekans sussurram timidamente sobre humanos que se opõem desafiadoramente ao Deus Lobo e seus filhos. A maioria dos verbrekans se irrita com o pensamento desses tolos atizando a ira dos lobisomens. Os membros do Machado do Lenhador, como foram apelidados, acreditam que o Deus Lobo odeia os humanos porque os teme e cobiça os frutos da civilização. Os membros se recusam a oferecer orações ou sacrifícios ao Deus Lobo, mesmo por medo. Eles procuram quebrar o estrangulamento dos lobisomens em Verbrek e, finalmente, derrubar o próprio Deus Lobo. Como eles pretendem fazer isso é desconhecido, já que o Machado se mantém perto das sombras e cobre seus rastros diligentemente, reconhecidamente por necessidade. Se eu encontrasse um membro do Machado do Lenhador durante minhas viagens em Verbrek, eu não saberia disso. No entanto, uma velha verbrekan assegurou-me em voz baixa que há profecias nas lendas mais antigas, lendas contadas apenas nas noites de lua nova. Estes falam de um terceiro filho nascido que um dia matará o Deus Lobo e expulsará os lobisomens das florestas para sempre.

Infelizmente, existem indivíduos aberrantes em todas as culturas, e em Verbrek persistem rumores de homens que reverenciam o Deus Lobo como mestre. Essas pessoas são loucas solitárias em vez de um culto ou conspiração coesa, mas sua loucura absoluta assombra a consciência verbrekan, como exemplificado no mito do Deus Lobo. Pode ser a reverência pelo poder, bajulação covarde, atração distorcida ou mesmo fatalismo sombrio que leva o raro verbrekan a trair toda a sua raça. Os lobisomens do reino supostamente reivindicam como seu qualquer humanoide que exalte o Deus Lobo; tais fanáticos provavelmente veem a licantropia como uma honra e uma bênção divina. Pessoalmente, suspeito que a maioria desses loucos é mais propensa a suplicar-se direto na goela dos lobisomens.





O Deus Lobo Revisitado

Esta seção expande as informações apresentadas no *Ravenloft Player's Handbook*.

O Deus Lobo

Símbolo: A cabeça de um lobo rosnando ou uma única pegada ensanguentada.

Tendência: Caótico e Mau.

Temática: Predadores, a selva, caça, selvageria, sangue, a lua, lobos, lobisomens.

Domínios: Animais, Caos, Enganação, Força, Massacre (veja as Notas em Anexo).

Arma Predileta: Armas naturais.

Quase todos os adoradores do Deus Lobo são lobisomens, e apenas lobisomens podem se tornar conjuradores divinos em seu clero. Os lobisomens naturais de Verbrek são os seguidores mais devotos do Deus Lobo, mas clãs dispersos de licantropos por todo o Núcleo sudoeste também o adoram. Aqueles verbrekans humanoides que escolhem jogar sua sorte com os lobisomens e sua divindade maliciosa são extremamente raros. Sacerdotes mais velhos entre os lobisomens verbrekans selecionam apenas alguns poucos honrados para se juntarem a suas fileiras. Como eles agem como emissários do Deus Lobo infinitamente voraz, os sacerdotes devem seguir tabus rígidos, para que sua divindade não os devore. Eles não devem ser contaminados com o cheiro de presas, e quaisquer feridas em seus corpos devem ser escondidas o tempo todo. O Deus Lobo não tem nenhum texto sagrado ou ortodoxia; os clérigos transmitem as tradições da fé a seus sucessores por meio de provações cruéis e horríveis.

Os clérigos do Deus Lobo rezam por suas magias ao pôr do sol, quando as sombras do crepúsculo protegem os predadores. Sua adoração tem pouca semelhança com os hinos e sermões das fés civilizadas. Caçar é em si um ato sagrado, e os lobisomens adoram seu deus simplesmente seguindo suas inclinações naturais. Sacerdotes se envolvem em estranhos ritos destinados a provar seu fanatismo e conceder visões aterrorizantes. O Deus Lobo tem uma predileção pelo sacrifício de humanoides poderosos e outras bestas, cujas gargantas são arrancadas e sangradas até a morte.

O Deus Lobo não tem templos. Lobisomens devotos constroem marcos brutos de pedra para homenageá-lo, adornados com pegadas ensanguentadas e ossos de vítimas mortas. O Deus Lobo exige que seus filhos respeitem e temam a lua, que se acredita ter poder sobre o destino. Rituais são associados ao crescente e minguante da lua, e os sacerdotes estão sempre atentos aos presságios lunares, com eclipses considerados particularmente terríveis. Os lobisomens que servem ao Deus Lobo são geralmente adeptos, embora clérigos, druidas e até mesmo rangers não sejam incomuns. Os clérigos raramente seguem mais de uma classe, pois seus deveres exigem vigilância e devoção.

Dogma: Caçar. Matar. Celebração. Você é o mestre da floresta e o pesadelo do mundo civilizado. Faça o que for preciso para sobreviver, prosperar e se reproduzir. Mate os fracos, mesmo entre seus próprios parentes, pois eles diminuem sua raça. Divirta-se com o estalo do osso e os gritos da presa. Siga seus instintos. Não deixe que a pena ou o remorso o perturbe. Ofereça uivos à lua, pois ela conhece seus segredos e seu destino. Honre os lobos como seus aliados. Todas as outras criaturas são presas para serem comidas ou rivais para serem mortos.





Sociedade Secreta: O Machado do Lenhador

As lendas que a maioria dos verbrekans conhece compreendem apenas metade da história. Embora os filhos do Deus Lobo tenham tirado Verbrek da humanidade, a humanidade está destinada a recuperá-lo. O machado do lenhador tem fé na determinação e coragem da humanidade e em contos antigos que pressagiam a salvação das mandíbulas dos lobisomens. Vingadores solitários têm caçado os licantropos desde que Verbrek emergiu das Brumas, mas o Machado do Lenhador é a primeira conspiração organizada contra a supremacia dos lobisomens. O Machado evita aqueles motivados pela vingança, preferindo visionários que estão dispostos a arriscar suas vidas por um Verbrek livre de medo.

O sigilo é o principal princípio do Machado. Seus membros acreditam que os olhos e ouvidos dos lobisomens estão por toda parte e gastam uma energia considerável para erradicar os infiltrados. Apesar da falta de qualquer organização formal ou estrutura celular, o Machado do Lenhador mantém uma notável rede de apoio mútuo entre os verbrekans de todas as esferas da vida. Os membros fornecem segurança e abrigo uns aos outros sem questionar, reconhecendo seus companheiros por tatuagens toscas de machado sobre o esterno.

Apesar de sua nobre retórica, o Machado do Lenhador é uma reunião implacável de rebeldes de coração. A perspectiva de um futuro livre de lobisomens justifica quase tudo na mente de seus membros. Eles queimaram trechos de floresta, envenenaram suprimentos de água e executaram aqueles que não puderam ser libertados da maldição licantrópica. O Machado não tem um comandante, mas o centro espiritual da organização é Noella Marshford (humana ex-Pal4/Rgr6, CB), uma verbrekan nativa que entrou no sacerdócio da Igreja de Ezra em Borca, apenas para retornar à sua terra natal para libertá-la da ameaça do lobisomem.

O Herói Verbrekan

Raças: A maioria dos verbrekans são humanos, embora o domínio seja o lar de um punhado de calibans, meio-elfos e meio-Vistani. Verbrekans geralmente aceitam esses párias, desde que tenham morado entre os humanos nativos por algum tempo. Os verbrekans reservam sua suspeita para forasteiros civilizados, independentemente de sua raça.

Classes: Druidas, guerreiros, rangers e feiticeiros são as classes mais comuns em Verbrek. Druidas e rangers agem como emissários entre a natureza e a humanidade, promovendo respeito e cautela em relação à natureza. Os guerreiros seguem um caminho menos espiritual, aperfeiçoando táticas que fornecem uma vantagem na paisagem da floresta. Feiticeiros são relativamente comuns aqui, e muitos verbrekans acreditam que as próprias florestas tocam essas almas com poder sobrenatural. Os bárbaros são incomuns, mas não inéditos entre os lobisomens e os andarilhos endurecidos que vivem nas profundezas das florestas. Outras classes são curiosidades ou forasteiros longe da civilização.

Perícias Recomendadas: Conhecimento (natureza, tradição dos metamorfos), Cura, Equilíbrio, Escalar, Esconder, Furtividade, Natação, Observar, Ouvir, Ofícios (fabricar arcos, carpintaria, curtidor), Profissão (barqueiro, cervejeiro, fazendeiro, pescador, guia, herborista, lenhador, curtidor), Saltar, Sentir Motivação, Sobrevivência.

Talentos Recomendados: Apático, Corrida, Esquiva (mais derivados), Foco em Arma (machado de batalha, adaga, machadinha, arco longo, espada longa, bordão, lança curta, machado de arremesso), Foco em Perícia (Conhecimento [natureza], Sobrevivência), Fortitude Maior, Gesto de Proteção*, Inimigo Juramentado*, Irrefreável, Lunático, Prontidão, Rastrear, Tiro Certo (mais derivados).

*Ver Van Richten's Arsenal Volume I

Nomes Masculinos Verbrekans: Agnan, Cadoc, Drenig, Ehoarn, Gilduin, Herveig, Jaoven, Kerrian, Maugan, Privael, Riwallan, Sklaer, Teyrn, Vonig, Youenn.

Nomes Femininos Verbrekans: Aven, Biganna, Enora, Flamenn, Goulvena, Joela, Kavanenn, Lennig, Maiwenn, Nevena, Paola, Rivanon, Sisilia, Vouga, Yuveot.





Lobisomens

Em Verbrek, as sociedades de humanos e lobos se misturam nas bordas, portanto, estabelecer a proporção exata de lobisomens dentro da população total de Verbrek é, na melhor das hipóteses, difícil. Segundo alguns relatos, os lobisomens superam os humanos aqui em até três para um. O renomado matador de lobisomens Patrick Conner me avisou que os nativos exageraram essa figura por medo. No entanto, ele estima que as feras cheguem a mais de mil. Todos os sinais sugerem que sua população está crescendo. Tive a sorte de encontrar Conner e sua companheira de armas Lynnet Tharel enquanto viajava pelo Vale da Memória, e eles me forneceram detalhes fundamentais sobre a sociedade dos lobisomens. Infelizmente, a dupla recusou-se obstinadamente a servir como guias através das Cristas das Presas do Inverno. Reuni outros fatos das lendas de numerosos plebeus verbrekans, bem como meus próprios encontros com os lobisomens, que foram fugazes, mas vívidos.

Os lobisomens naturais de Verbrek geralmente seguem um dos dois estilos de vida, embora a distinção entre os dois nem sempre seja fácil de desenhar. As criaturas que chamarei de *enganadores* passam a maior parte de suas vidas em forma humana, disfarçadas de plebeus verbrekan. Essas criaturas moram em aldeias ribeirinhas, levando uma vida aparentemente normal como fazendeiros, pescadores ou caçadores. Quando a noite cai, no entanto, eles tiram suas vestes camponesas e aparência humana, galopando pela floresta em busca de presas. Eles parecem prosperar com esse truque, muitas vezes mantendo o ardil por anos ou décadas para sua própria diversão perversa. Os enganadores tendem a ocorrer como lobos solitários, se meu patrono me desculpar pelo trocadilho, ou como grupos familiares fechados. No entanto, os verbrekans frequentemente sussurram com medo sobre assentamentos inteiros de lobisomens enganadores. Se um viajante infeliz tropeçar em tal aldeia, ele raramente sai vivo na manhã seguinte.

No entanto, nem todos os lobisomens se contentam em viver como humanos. Aqueles que rejeitam esse engano eu chamo de *primitivos*, pois eles escolhem existir como aborígenes atrasados. Morando nas regiões mais selvagens das florestas, eles emergem para encenar ataques sangüinários em fazendas. Os primitivos empregam sua habilidade de metamorfose apenas como uma tática de evasão ou confusão. Eles preferem sua forma híbrida, vestindo-se com trajes pequenos, mas selvagens, como ossos, penas e desenhos pintados em suas peles com lama de rio ou sangue seco. Os primitivos adoram o Deus Lobo

Lobos na Porta

Os lobisomens naturais de Verbrek geralmente vivem em pequenos grupos familiares chamados *matilhas*, compostos por um par de lobisomens acasalados, seus descendentes e talvez um parente muito jovem ou velho para liderar sua própria matilha. A sobrevivência da matilha depende do macho mais forte, chamado de *alfa*. As matilhas mantêm laços estreitos com matilhas de parentesco, com as quais formam um clã. Lobisomens acasalam apenas com outros membros do clã. Em alguns clãs, eles ganham o direito de acasalar somente depois de “sangrar” tirando uma vida humana. O status do clã determina os direitos de caça dos bandos afiliados. Assim, eles defendem ferozmente a honra e o território de seus clãs, e qualquer encontro entre clãs rivais provavelmente resultará em um desafio sangrento entre os alfas. Os nomes dos clãs são derivados da linguagem dos lobos e são simplistas e assustadores — Clãs Dente Afiado, Perseguidor da Neve e Assassino Sombrio são exemplos típicos.

Os clãs seguem um dos três caminhos em sua luta sem fim pelo poder. Clãs que seguem estratégias semelhantes não são aliados entre si de forma alguma e tendem a ser rivais ferrenhos. Os clãs que vivem perto da humanidade são denominados *Peles de Ovelha*. Os ovinos são astutos e arrogantes, deliciando-se com trapaças e violência em igual medida. Eles raciocinam que a mudança de forma é uma bênção do Deus Lobo, permitindo-lhes caçar e observar humanos com facilidade. Alguns clãs Pele de Ovelha se aventuram regularmente fora de Verbrek para forjar alianças com outras criaturas ou experimentar os prazeres da civilização. Outros clãs ridicularizam os Peles de Ovelha como mestiços preguiçosos e domesticados, irremediavelmente consumidos pelos costumes dos humanos.

Quebradores de Pedra são selvagens e impiedosos defensores da supremacia do lobisomem. Os clãs Quebradores de Pedra acreditam que devem forjar sua própria sociedade, livres da fraqueza corruptora da humanidade. Eles arrasam assentamentos humanos e se recusam a saquear, criando suas próprias ferramentas e armas toscas de osso, madeira, tendão e pedra. Quebradores de Pedra são seguidores zelosos do Deus Lobo, acreditando que sua raça um dia dominará o mundo. Outros clãs riem da visão ridícula dos Quebradores de Pedra em penas e pinturas de guerra, dançando e cantando diante de uma fogueira.

Uivadores Espectrais são os mais reclusos e cruéis de todos. Os clãs Uivadores Espectrais passam a maior parte de suas vidas na forma de lobo, correndo ao lado dos lobos como seus iguais. Eles acreditam que os outros clãs esqueceram suas raízes e se escondem nas regiões mais selvagens do domínio, raramente se mostrando aos verbrekans. Os Uivadores Espectrais sabem que os humanos temem o desconhecido e afirmam que os outros clãs frequentemente se esquecem disso, expondo-se tolamente aos humanos. Eles preferem abandonar o cadáver mutilado de um lenhador na floresta para que outros o encontrem do que se envolver em ataques e assassinatos em massa. Outros clãs consideram os uivadores como estúpidos e bestas retrógradas, pouco melhores que lobos mundanos.





abertamente, e seus sacerdotes comandam a terrível magia divina durante as caçadas e ataques. Quando os verbrekans falam de horríveis ritos de lobisomem e sacrifícios de sangue nas profundezas da floresta, eles estão se referindo aos primitivos. Suspeito que os monumentos de pedra bruta e os estranhos glifos na casca das árvores encontrados por todo o reino sejam obra deles.

Testemunhas relataram hostilidade inconfundível entre esses dois grupos, mas esses conflitos parecem de natureza territorial. Praticamente falando, a presa humana é limitada em Verbrek, e os lobisomens competem impiedosamente por ela. Patrick Conner descreveu um encontro revelador, no qual observou um grupo de invasores de primitivos que cercaram uma cabana solitária para massacrar os que estavam dentro. Um lenhador emergiu do casebre e começou a discutir ferozmente com os licanos no idioma dos lobos. Para grande desgosto dos primitivos, o lenhador também era um lobisomem, um enganador enfurecido porque os primitivos haviam invadido seu território de caça.

Apesar dessa divisão, tópicos comuns percorrem toda a população de lobisomens. Todos reconhecem o Deus Lobo como criador e patrono. Todos são predadores implacáveis, incapazes ou sem vontade de superar seus impulsos selvagens. Dizer que eles têm seus próprios valores, por mais monstruosos que sejam, é errôneo. Eles valorizam apenas a sobrevivência, entendem apenas a força e o medo e obtêm prazer apenas em suas atividades carnis. Enquanto alguns exibem notável inteligência e carisma, mesmo o mais elaborado esquema de lobisomem é limitado em seus objetivos. Lobisomens raramente realizam qualquer coisa que não contribua para a sobrevivência e prosperidade de sua raça ou para sua diversão pessoal. Mesmo atos de crueldade maliciosa servem para aterrorizar a população humanoide, quebrar seu espírito e garantir sua submissão.

O Reino



Verbrek não tem autoridade ou governo centralizado. Os verbrekans não reconhecem nenhum monarca como mestre, nem nomeiam conselheiros para administrar assuntos de estado. Na verdade, não há “estado” para falar em Verbrek. Os verbrekans vivem sem a vigilância paterna de um governo; eles não têm exército, nem leis, nem tribunais. Eles estão literalmente por conta própria.

A pura selvageria da paisagem do reino prova um obstáculo para qualquer autoridade que procurasse afirmar seu poder em toda a terra. As ações fundamentais do governo, como a tributação e a formação de um exército, são inviáveis quando falta até mesmo a infraestrut

tura mais primitiva. Os reis não podem exercer sua autoridade sem estradas nas quais possam mover soldados e burocratas (nem é preciso dizer que as tentativas falkovinianas de estabelecer enclaves ao longo do Musarde terminaram mal). O caráter dos verbrekans pode ser um obstáculo mais significativo do que o próprio reino, no entanto. Os nativos não parecem do tipo que sofrem a mão sufocante da lei e da ordem. A presença da região selvagem impiedosa, tão perto de suas portas, emprestou uma selvageria à visão verbrekan. Assim como qualquer tentativa de domar a selva só pode resultar em miséria e morte, os verbrekans acreditam que qualquer tentativa de impor leis e controlar o povo é imprudente e contra-producente.

Os verbrekans veem o estado natural da humanidade como um ser disperso pela selva, vivendo juntos em famílias ou pequenas comunidades. Cada homem é responsável apenas por si mesmo e seus parentes. Sua sobrevivência depende apenas de sua própria desenvoltura e coragem. Mudanças catastróficas acompanhariam a “civilização” de Verbrek: escravidão, peste, fome, fanatismo, opressão e guerra. Tais mudanças seriam contrárias à natureza e provavelmente levariam os mestres lobisomens de Verbrek a mais atos de carnificina e crueldade.

Governo

Cada assentamento e fazenda em Verbrek é um estado em si. Eles não respondem a ninguém e não têm a quem recorrer em tempos de dificuldade. Aldeias com mais de cinco ou seis famílias costumam organizar um conselho de anciãos, ou *gemot*, para resolver questões que afetam todo o povoado. O homem mais velho de cada família senta-se no *gemot*, que se reúne sempre que há questões urgentes para discutir. Não há regras formais governando como o *gemot* se comporta. O *gemot* pode se encontrar espontaneamente, pois a discussão se volta para assuntos locais sérios durante uma reunião de vizinhos. Os anciãos se revezam para falar, com cada homem oferecendo seus pensamentos. O *gemot* tenta chegar a um consenso quando possível, mas os assuntos que não podem ser resolvidos são submetidos a uma votação por maioria simples. Os anciãos não escondem seus procedimentos dos outros; até mulheres e pessoas de fora podem trazer suas preocupações para a mesa.

As aldeias verbrekans não têm leis. O *gemot* resolve quaisquer disputas entre vizinhos e pronuncia punições quando necessário. Esta é uma ocorrência rara, pois os verbrekans têm pouco tempo para criar problemas. Com cada família oscilando no limite da sobrevivência, o ciúme e o ressentimento não encontram espaço para encontrar raízes. Os verbrekans veem a paz e a unidade como a característica essencial que os distingue das feras. Por





que desperdiçar energia em lutas sangrentas por recursos e poder, quando o simples respeito e a decência contribuem para a sobrevivência de todos? Um sentimento tão ingênuo funciona bem aqui, mesmo que seja uma loucura no mundo além.

Não há necessidade de aplicação da lei, mas os nativos precisam de proteção contra predadores naturais, lobisomens saqueadores e forasteiros hostis. Verbrekans ensinam todas as crianças do sexo masculino em luta livre, boxe, arco e flecha e esgrima. A caça aprimora suas habilidades, e todos os jovens são guerreiros experientes quando atingem a idade adulta. Todo homem verbrekan defende sua casa quando necessário. As aldeias não têm milícias permanentes, mas os pais encorajam seus filhos mais velhos - e ocasionalmente também suas filhas - a organizar as defesas do assentamento. São esses jovens ousados, chamados hleo, que constroem fortificações rudimentares e se debruçam sobre os planos de evacuação. Os hleo são os primeiros defensores que os lobos furiosos e os licantropos encontram caso assaltem uma aldeia verbrekan.

Aplicação da Lei

Um defensor verbrekan pode ser usado para representar qualquer nativo que pega em armas para proteger sua casa e família.

Verbrekan Hleo: Humano Com1; ND 1/2; Humanoide médio (humano); DV 1d8, PV 4; Inic +0; Desl 9m; CA 12, toque 10, surpresa 12; Atq Base +1; Agr +2; Atq corpo a corpo +2 (1d8+1/19-20, espada longa) ou corpo a corpo +2 (1d6+1/x3, machadinha) ou corpo a corpo +2 (1d4+1/19-20, adaga) ou à distância +2 (1d8/x3, arco longo); Ataque total corpo a corpo +2 (1d8+1/19-20, espada longa) ou corpo a corpo +2 (1d6+1/x3, machadinha) ou corpo a corpo +2 (1d4+1/19-20, adaga) ou à distância +2 (1d8/x3, arco longo); Tend. N; TR Fort +4, Ref +0, Vont +0; For 13, Des 11, Con 11, Int 10, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: Escalar +3, Natação +3, Saltar +3, Sentir Motivação +1, Sobrevivência +2; Corrida, Foco em Arma (arco longo).

Pertences: Espada longa, machado de mão, adaga de prata, arco longo, 20 flechas, armadura de couro, manto verbrekan (+2 de bônus de circunstância para testes de Esconder-se).

Economia

Apesar de toda a sua selvageria, Verbrek possui muitos recursos valiosos, e os reinos além de suas florestas farão de tudo para obtê-los. Isso é uma sorte, pois embora seu povo nativo nunca admitisse isso, a frágil sociedade de Verbrek quase certamente desapareceria sem o co-

mércio fluindo ao longo dos rios Musarde e Arden. Os verbrekans não morreriam de fome sem comércio. Os nativos poderiam sobreviver com a fartura da floresta, mas sem aço, sal, cavalos e trigo, Verbrek voltaria a um estado primitivo de clãs selvagens e cultos de feras.

O solo das florestas de Verbrek é rico e negro, o clima do reino é excelente para o cultivo. Quando a vegetação rasteira retorcida é removida, uma variedade de grãos e vegetais pode florescer sempre que os raios de sol atravessam o dossel. Embora o trigo cresça atrofiado no solo de verbrekan, a aveia, cevada, e o lúpulo prosperam. Enormes batatas locais cor de gengibre prosperam na terra úmida junto com repolhos, alho-poró e pastinacas. Pimentas verdes suaves, trazidas para o sudoeste do Núcleo de um reino distante, também crescem bem.

A maioria dos verbrekans estabelecidos cria gado e ovelhas para suas próprias necessidades, mas a falta de extensas terras de pastagem impede uma ampla criação comercial. No entanto, alguns nativos adotaram técnicas de fabricação de queijos finos de Richemulot, aprimorando a coalhada com líquens da floresta e pólenes de flores silvestres. Porcos e galinhas se dão bem em currais lotados, engordando com forragem misturada com nozes e sementes nativas.

Plantas e animais domésticos fornecem um suplemento aos abundantes alimentos e recursos que a floresta já possui. Os nativos colhem uma variedade impressionante de plantas da região selvagem: cerejas silvestres, bolotas, avelãs, bagas de zimbro, samambaias e uma infinidade de cogumelos. Muitos verbrekans são fitoterapeutas habilidosos, mas seus conhecimentos tendem a se limitar a simples curativos e venenos.

Mercadores do rio procuram truta marrom, salmão e ostras de água doce em Verbrek. Infelizmente, os verbrekans ainda pescam com redes modestas e métodos arcaicos, e não conseguem atender a demanda de fora de suas fronteiras. Os caçadores e armadilheiros do reino selecionam uma grande variedade de caça e peles da floresta. Nobres em outros reinos clamam por peles de lobo de Verbrek, atraídos por sua mística sinistra tanto quanto por seu calor. Os fabricantes verbrekans esculpem a argila macia do rio em cumes expostos, vendendo-a para uso em cerâmica fina nas oficinas de Invidia e Richemulot.

A madeira é um assunto delicado em Verbrek. Geralmente, os nativos só acreditam em derrubar o que precisam para construir casas adequadas para si e para produzir armas e ferramentas essenciais. Eles recolhem madeira morta para combustível em suas lareiras, recusando-se firmemente a derrubar a floresta apenas para civilizar a paisagem. Raramente, os verbrekans negociam a colheita de um bosque solitário quando há uma ne-





cessidade crítica de bens de reinos externos. Essas colheitas têm uma reputação sinistra, pois os lenhadores muitas vezes desaparecem ou são vítimas de estranhos acidentes. Comerciantes que reivindicam madeira sem qualquer cooperação ou consentimento dos verbrekans geralmente sofrem um destino muito mais terrível nas mãos dos lobisomens.

Os verbrekans produzem pouco valor além do que extraem de seus arredores. Encontram-se poucas forjas ou oficinas, embora um punhado de artesãos produza mercadorias simples em suas casas para vender aos ribeirinhos. O artesanato folclórico verbrekan tende à simplicidade e praticidade, variando de colchas a bonecas, baús de madeira e (supostamente) amuletos e talismãs de proteção — todos os tipos de bugigangas moderadamente artísticas, mas nada espetaculares. O principal local de trabalho é a cervejaria local, uma cabana comunal na maioria das aldeias de meia dúzia de famílias ou mais. Aqui, os homens verbrekan se reúnem para desenvolver cervejas distintas com lúpulo azedo, seu trabalho mais um passatempo social do que um empreendimento comercial.

Verbrekans lidam com escambo em vez de moeda, e as trocas entre verbrekans tendem a ser pragmáticas e diretas. Um fazendeiro pode trocar vários alqueires de vegetais pelas peles de um caçador. Verbrekans são mais perspicazes com forasteiros, negociando com a habilidade de lojistas experientes da cidade. Uma percepção tácita de dependência mútua existe entre os verbrekans e mercadores fluviais estrangeiros, no entanto, e os nativos são cuidadosos para não antagonizar seus patronos. Os colonos ao longo das margens do rio podem ocasionalmente concordar com o pagamento em moedas mordentianas, richemulenses ou invidianas, desde que haja oportunidades futuras de despejar a moeda nos comerciantes fluviais.

Diplomacia

Se alguém perguntasse ao governante de qualquer reino vizinho sobre suas “relações diplomáticas” com Verbrek, a resposta provavelmente seria uma risada ou uma carranca sombria. Sem exceção, outras terras consideram Verbrek como um remanso sem trilhas habitado por camponeses imundos que passam a maior parte do tempo fugindo de feras destemidas. Os verbrekans têm uma opinião negativa sobre o mundo fora das florestas. A civilização, como eles a veem, é um estratagema promovido por nobres apaixonados pelo luxo.

Enquanto poucas pessoas fora de Verbrek dão uma segunda atenção aos próprios verbrekans, os lobisomens estão sempre na mente daqueles que moram perto das fronteiras do reino. Todos os anos, mais vítimas sofrem

encontros fora de Verbrek com saqueadores primitivos, que parecem massacrar e abduzir pessoas infelizes aleatoriamente. Ainda mais preocupante, bandos de enganadores foram encontrados em aldeias tão distantes como Karina, Levkarest e Mordentshire. Essas criaturas podem estar apenas vagando em busca de diversões distorcidas, ou podem estar realizando reconhecimento e forjando laços com outros grupos hostis.

Borca: Situado a montante de Verbrek no rio Luna, Borca colhe pouca riqueza do comércio ao longo do Musarde, enquanto ainda sofre ataques de lobisomens. No entanto, Ivan Dilisnya tem pouco interesse em gastar as energias do reino em patrulhas para sua fronteira sudoeste. Enquanto as vítimas estiverem limitadas a camponeses das periferias rurais, os proprietários de Borca provavelmente permanecerão apáticos à ameaça do lobisomem.

Invidia: Talvez mais do que qualquer outro governante cujas terras fazem fronteira com Verbrek, Malocchio Aderre ficou irritado com a presença dos lobisomens. O comércio entre Verbrek e a Invidia é extenso, mas encorajou o movimento de lobisomens através da fronteira. Em 748, o exército de Malocchio erradicou uma comunidade clandestina de lobisomens em Karina, onde eles estavam realizando esportes sangrentos com uma colônia mercantil desonesta falkovniana. Determinado a descobrir lobisomens verbrekans em seu domínio, Malocchio caçou impiedosamente um bando após o outro. Sendo predadores, os lobisomens são incapazes de se afastar do conflito e respondem se aventurando na Invidia em números ainda maiores.

Mordent: Os mordentianos temem as florestas verbrekans, que se escondem além da ponta sudeste de sua terra natal, aparentemente mergulhadas em sombras e presas. Eles, no entanto, sentem um parentesco distante com os verbrekans, considerando-os como vítimas infelizes de uma paisagem hostil. Os verbrekans, no entanto, não necessariamente aceitam a piedade paternal dos mordentianos.

Richemulot: Richemulot lucra com o comércio com os verbrekans. Muitas mercadorias trazidas rio abaixo encontram seu caminho para os mercados da praça richemulenses. No entanto, a ameaça lupina continua sendo um curinga. Os crescentes ataques de lobos aumentam a agitação que já assola o oeste rural de Richemulot. Eventualmente, a paciência de Jacqueline Renier pode atingir o ponto de ruptura, e seus soldados de elite irão avançar para o norte de Verbrek em busca de presas de lobisomem.

Sithicanos: Sithicanos têm pouco uso para Verbrek, já que há poucos bens que os verbrekans produzem que eles não podem obter sozinhos. Os sithicanos conside-





ram os verbrekans abaixo de sua atenção, enquanto os verbrekans consideram Sithicus como as Terras do Pôr do Sol, onde civilizações mais antigas que a humanidade se retiraram para apodrecer. Os elfos patrulham cautelosamente sua fronteira norte com Verbrek, atentos aos saqueadores lobisomens. Essas forças estão prontas para atacar caso seja necessário, mas as ameaças geralmente passam quando os nobres élficos decidem agir.

Valachan: Os valachani têm um estilo de vida e uma perspectiva semelhantes aos dos verbrekans, mas mantêm seu vizinho à distância. Os valachani são cautelosos com os lobos devastadores e temem que um contato mais extenso possa provocar novos ataques. Os verbrekans veem essa relutância como um sinal de que não têm aliados em sua batalha contra a natureza. Curiosamente, os executores do Barão von Kharkov, por mais odiados que sejam, fazem um trabalho louvável de massacrar qualquer lobo que encontrem vagando pelas fronteiras.

Locais de Interesse



inha rota por Verbrek foi muito mais tortuosa do que aquelas que segui em outros reinos, pois entrei nas florestas sem noção de quais marcos estavam à frente. Confiei apenas em meu próprio julgamento, seguindo os rios e sinais esparsos de civilização. Em mais de uma ocasião, vaguei por dias na selva sem encontrar uma única alma. As aldeias espalhadas por Verbrek são pequenas estações intermediárias miseráveis, e apenas duas merecem destaque, por razões muito diferentes.

Fylfot

A aldeia de Fylfot se concentra a noroeste do Vale da Memória, ao longo do rio Rarung. O povo sobrevive cultivando vegetais e colhendo a fartura da floresta. Fylfot lida com ataques persistentes de lobos e lobisomens. Os hleo do vilarejo construíram as paliçadas mais poderosas que vi em todo o reino, completas com portões, armadilhas e defesas de cerco primitivas.

Onde ficar em Fylfot

Fylfot não oferece pousadas ou moradias extras de qualquer tipo. Se alguém pretende passar a noite sob um telhado seco, deve fazer os arranjos com o proprietário dessa casa. Consegui alojar-me no casebre de Ivona Miller, a parteira de Fylfot, com a oferta de algumas raras ervas borquenses.

Fylfot (lugarejo): Convencional; Tend. CN; limite de 40 PO; Ativos 134 PO; População 67; Isolado (humanos 100%).
Figuras de Autoridade: Tremeur Hallowmore, humano Gue2 (hleo comandante da guarda).
Personagens Importantes: Ivona Miller, humana Esp3 (idosa parteira e fitoterapeuta).

Alyssum

No extremo leste de Baixio das Chamas Fantasmagóricas fica Alyssum, um vilarejo que prosperou com o comércio com Karina ao longo do rio Noisette. O comércio de peles, em particular, é um forte componente da vida da aldeia, e a maioria dos habitantes locais são caçadores por profissão. Isso me pareceu estranho, já que quando os verbrekans se reúnem, quase sempre é em comunidades agrícolas. Externamente, Alyssum se assemelha a qualquer outro vilarejo verbrekan — isto é, simples, sujo e áspero nas bordas. Os aldeões, no entanto, eram extremamente calorosos e agradáveis, o que imediatamente levantou minhas suspeitas. Eles pareciam ansiosos demais para saber quem eu era, de onde vinha e para onde estava indo. Eles ofereceram comida e alojamento pela bondade de seus corações, encorajando-me a passar a noite. Já tendo lidado com os rudes,

Uma Cidade Sem Piedade

Cada residente de Alyssum é um lobisomem Pele de Ovelha, surgindo de três matilhas do clã Olhos Brancos, que, em um movimento incomum para sua raça, se uniram para explorar o intenso comércio invidiano ao longo do Noisette. Os licantropos apresentavam uma face próspera e aberta aos comerciantes que se moviam por sua aldeia e permaneciam discretos com relação ao assassinato arbitrário de estranhos. Eles selecionam apenas vítimas que não farão falta. A maioria dos lobisomens verbrekan considera os alyssums como aberrações, zombando de que eles se esqueceram de como caçar, engordando como porcos que vivem na lama despejada em seus cochos.

Alyssum (lugarejo): Monstruoso; Tend. NM; limite de 40 PO; Ativos 124 PO; População 62; Isolada (lobisomens 100%).
Figuras de Autoridade: Meogon, lobisomem humano Rgr3 (proeminente alfa do Clã Olhos Brancos).
Personagens Importantes: Gwennael, lobisomem caliban fêmea Brd2 (dona do desafio); Catamanus, lobisomem humano Adp3 (arrasador de ossos e alquimista).





agressivos e independentes verbrekans por várias semanas, o comportamento de Alyssum parecia deslocado. Felizmente, três barcos fluviais estavam ancorados ali e, com mercadores e trabalhadores estrangeiros circulando por perto, não me senti tão vulnerável. Ainda assim, histórias de aldeias de lobisomens estavam frescas em minha mente, e decidi deixar Alyssum e sua inquietante civilidade bem antes do pôr do sol.

Alojamento do Crepúsculo Pacífico

A noroeste de Cristas das Presas do Inverno, a um dia de viagem da fronteira de Valachan, fica o Alojamento do Crepúsculo Pacífico. Eu tropecei nela acidentalmente. A Loja é uma enorme estrutura de pedra, sua construção mais condizente com uma fortaleza ou prisão do que com uma propriedade. Curiosamente, todas as pesadas portas de aço e janelas gradeadas da estrutura possuem fechaduras robustas por dentro e por fora.

Os mestres do Alojamento do Crepúsculo Pacífico, Argent e Celia Whitmoor, provaram ser anfitriões corteses, mas a estranheza de sua casa sugeria que nem tudo era o que parecia. Os Whitmoors afirmavam ser imigrantes mondentianos recentes, tendo construído o Alojamento como um santuário para viajantes perdidos e párias que buscavam refúgio em Verbrek. Eles receberam pelo menos uma dúzia de convidados ao meu lado na época. Todos tinham um desespero assombroso sobre eles; a maioria amontoados em seus aposentos tão seguros quanto qualquer prisioneiro de masmorra. Os Whitmoors eram agradáveis, mas evasivos; eles me serviram uma refeição surpreendentemente apetitosa, mas, apesar de sua generosidade declarada, não permitiram que eu passasse a noite.

Quando falei durante o jantar sobre Cristas das Presas do Inverno e meu fracasso em manter um guia que se aventurasse na região, um grisalho lenhador chamado Gwalon ofereceu seus serviços. Embora os Whitmoors tenham expressado preocupação por eu ter feito tal viagem, ignorei seus protestos e parti imediatamente com meu novo guia. Gwalon confidenciou que sabia que o local era o local de lobisomem mais significativo em toda Verbrek. Mesmo aproximar-se da área era extremamente perigoso, mas ele reconheceu minha coragem e determinação incomuns e consentiu em me levar a este local sagrado, que ele chamou apenas de Circulo.

Sociedade Secreta:

Os Exilados do Crepúsculo Pacífico

Em Verbrek, lobisomens naturais raramente molestam aqueles que já afligiram. Alguns lobisomens amaldiçoados vivem assombrados pelas criaturas que os amaldiçoaram e agem como cúmplices de seus atos profanos. Almas raras entre os aflitos pedem harmonia entre humanos e lobisomens, encorajando seus parentes naturais a caçar humanos apenas quando estão com fome e a limitar sua caça aos velhos e frágeis. A maioria, porém, luta contra a fome sozinha e em segredo. Quando eles estão longe dos assentamentos, há pouco risco de prejudicarem outros verbrekans, e os lobisomens naturais permitem que eles vivam.

Argent e Celia Whitmoor são licantropos amaldiçoados da mesma linhagem, descendentes de um “Lobo Negro” que eles nunca poderiam encontrar. Eles possuem um forte grau de simpatia por aqueles igualmente amaldiçoados e acreditam que os licantropos amaldiçoados podem viver pacificamente se puderem se retirar da civilização. Para esse fim, Alojamento do Crepúsculo Pacífico serve como uma espécie de casa intermediária para licantropos amaldiçoados. Lá dentro, fugitivos que lutam contra sua maldição encontram um refúgio seguro para passar suas “noites ruins”. A construção robusta do Alojamento garante que aqueles que desejam permanecer lá o façam, enquanto seu afastamento garante que aqueles que vagam quando a maldição se instala não representam nenhum risco para os inocentes. Alguns convidados se dedicam ao domínio da besta interior, como Argent e Celia fizeram, muitas vezes perseguindo a classe de prestígio Filhos da Noite (veja as notas anexas).

Com o tempo, à medida que mais lobisomens foram atraídos para o Alojamento, Argent (lobisomem amaldiçoado humano ex-Pal7/MnC3, LB) e Celia (lobisomem amaldiçoado humana Gue4/MnC4, LB) ganharam alguma fama fora de casa. Licantropos aflitos em Verbrek e nos domínios vizinhos começaram a divulgar o Alojamento do Crepúsculo Pacífico e o socorro que se pode encontrar lá. Gradualmente, uma rede de apoio e simpatia pelos licantropos amaldiçoados está crescendo em todo o sudoeste do Núcleo.



O Círculo e Pensamentos finais



ntes de voltar ao meu último destino em Verbrek, permita-me concluir meus pensamentos sobre o reino como um todo. Verbrek é uma região selvagem hostil com pouco a oferecer a um governante ambicioso.

Seus recursos podem ser obtidos de outros reinos com muito menos esforço e risco. É improvável que sua escassa população de plebeus grosseiros se curve à vontade de qualquer potentado. Seus lobisomens são numerosos e em suas florestas nativas eles têm uma vantagem distinta. Conquistar Verbrek não é uma perspectiva atraente. Aniquilar Verbrek seria igualmente desafiador, exigindo um esforço gigantesco de mão de obra ou magia para limpar e queimar a floresta até a última árvore.

O Círculo é o assunto de muitas lendas assustadoras entre os verbrekans. Embora alguns nativos cusпам que não passa de um conto popular, muitos me garantiram que é o mais sagrado dos locais sagrados dos lobisomens. Aqui, lobisomens primitivos supostamente conduzem sacrifícios de sangue e outros ritos horríveis sob a lua

cheia. O próprio Deus Lobo é sussurrado para aparecer para seus temíveis seguidores em raros dias sagrados, elevando-se sobre as pedras que circundam o círculo.

A lua fornecia ampla iluminação enquanto Gwalon e eu escolhíamos cuidadosamente nosso caminho pelas densas florestas de Cristas das Presas do Inverno. Eventualmente, meu guia notou silenciosamente que estávamos perto de nosso destino, e aproveitei a oportunidade para nos esconder dos sentidos aguçados de qualquer licantropo que pudéssemos encontrar. Enquanto avançávamos, meus olhos captaram o brilho sinistro de uma fogueira e as silhuetas de criaturas galopando. Através das árvores, finalmente vislumbrei uma multidão de figuras lupinas dançando, cantando e uivando em meio a um anel de dólmens.

Fiquei paralisada, incapaz de desviar o olhar de tal visão. Um enorme círculo de pedras verticais se estendeu diante de mim em uma clareira na floresta, cada dólmen esculpido com glifos toscos e salpicado com o sangue de incontáveis sacrifícios. Ossos humanoides estavam espalhados por toda parte, tão grossos em alguns lugares que





eu não conseguia ver a terra pisoteada abaixo.

Entre as pedras, mais de 200 lobisomens em forma híbrida saltitavam como demônios. Vestidos com bugangas de osso e pintura de guerra selvagem, eles cantavam em uma mistura rosnante de mordentiano e idioma lupino. Alguns batem implacavelmente em troncos ocos, enchendo a clareira com um batimento cardíaco frenético. Outros se contorciam no chão como se possuídos ou dançavam em padrões perturbadores. Sangue fresco cobria suas mandíbulas e muitos apresentavam cicatrizes horríveis – alguns ferimentos de batalha recentes, outros aparentemente produtos de escarificação ritual. Os mortos-vivos de Necrópole pareciam chamas gotejantes em comparação com a fúria crua e a vitalidade dessas criaturas. Aqui estava a vida, em toda a sua majestade hedionda, insensível, brutal e frenética.

Meus olhos pousaram em um lobisomem que só poderia ser o sumo sacerdote. Era uma criatura aterrorizante com cabelos prateados e densos, vestida com trajes cerimoniais elaborados que o marcavam como um emissário do Deus Lobo. Em contraste com seus parentes, a criatura permaneceu como um juiz de pedra, examinando a folia sangrenta com um olhar insensível.

Infelizmente, um grito repentino acabou com meu devaneio. Para meu choque e raiva, descobri que meu guia havia se levantado e gritava alto em mordentiano: “Mensageiro de Deus! Trago-lhe um sacrifício! Trago uma vadia que se atreve a profanar estas pedras! A carne dela é sua para se banquetear!”

As feras de repente cessaram suas festividades vis e, como uma só, viraram-se para olhar onde eu estava escondido nas sombras. Sede de sangue e frenesi brilhavam em seus olhos e, em um piscar de olhos, todo o bando estava correndo em minha direção de quatro, enquanto o sumo sacerdote incitava seus fiéis com um uivo hediondo.

Sentindo apenas uma fúria sem limites, lancei-me em direção ao meu guia traidor. Sua carne ondulou quando a mudança licantrópica começou, mas ele não teria chance de reivindicar qualquer glória de minha morte. Se eu estivesse condenada, meu traidor não provaria nem mais um suspiro. Desembainhei minhas pistolas, enfiei os dois canos ferozmente em seu peito e puxei os gatilhos. Seus olhos de lobo se arregalaram quando a prata quente rasgou seu coração em pedaços. Eu nem demorei para vê-lo cair no chão, mas quando me virei para fugir, o primeiro lobisomem da matilha me atingiu como um raio. Ele me agarrou com mandíbulas esmagadoras e, virando-se com seus companheiros de matilha de volta para o Círculo, arrastou-me como uma boneca de pano ensanguentada diante do sumo sacerdote.

Atordoada, eu estava apenas vagamente consciente quando a criatura me prendeu sob suas patas enormes. Ele zombou em baixo mordentiano truncado, “Você invadiu, presa. Agora você vai alimentar o Deus.” Os lobisomens reunidos então se separaram, revelando uma trilha sombria de cervos que corria da borda da clareira para dentro da floresta. “Você vai correr. Então vamos perseguir. Se você for forte, talvez consiga escapar. Se você estiver fraca, nós a comeremos enquanto você ainda grita.” Espancada e confusa, finalmente entendi o significado da criatura. Eles queriam fazer da minha morte um jogo – e um “jogo” de mim.

Por mais remota que minha fuga parecesse, eu não poderia rejeitar uma pequena chance de alcançar a segurança ou, exceto por isso, pelo menos morrer de pé. Ainda atordoada, levantei-me e cambaleei para fora da clareira, afastando arbustos espinhosos e escorregando nas folhas úmidas. Gradualmente, a realidade surreal da minha situação surgiu em mim e comecei a correr como nunca corri na minha vida.

Minha lembrança da minha fuga permanece nebulosa e desconexa. Mesmo enquanto meu peito queimava com fogo e meus membros me puxavam para baixo como se fossem feitos de chumbo, os uivos e passos apressados em minhas costas me impulsionavam. Corri às cegas, indo para o que presumi ser oeste, em direção à fronteira valachani. Por fim, acima dos uivos enlouquecedores, ouvi o barulho de um rio fluindo rapidamente à minha frente. As árvores se separaram e eu vi as águas negras e brilhantes do Ulvflod diante de mim. Por um momento, permiti-me um vislumbre de esperança, pois o rio poderia oferecer uma saída deste reino amaldiçoado.

Não era pra ser. À vista do rio, as mandíbulas de um dos meus perseguidores se fecharam em volta da minha perna, rasgando meu tendão e esmagando meus ossos. Eu caí, o tapete frio e úmido de folhas abaixo de mim e o pelo quente de uma besta enorme acima de mim. Meus momentos finais foram um turbilhão de rosnados ferozes, enquanto os lobisomens enxameavam sobre mim para se alimentar. Escuridão e dentes me envolveram, e a dor rendeu-se ao doce esquecimento....



Relatório Quatro: Valachan

Nada além daqueles olhos terríveis era visível, mas no terrível tumulto de seus sentimentos quando a situação se revelou a seu entendimento, ela de alguma forma sabia que o animal estava de pé sobre as patas traseiras, apoiando-se com as patas no parapeito da janela. Isso significava um interesse maligno — não a mera satisfação de uma curiosidade indolente. A consciência da atitude era um horror adicional, acentuando a ameaça daqueles olhos horríveis, em cujo fogo constante sua força e coragem foram igualmente consumidas.

— Ambrose Bierce, “Os Olhos da Pantera”



uspeito que minha fuga do Círculo não será nenhuma surpresa para meu patrono, embora o método exato de fazê-lo permaneça um mistério para mim.

Voltei aos meus sentidos para me encontrar longe de Verbrek, estendida sobre um luxuoso tapete de lã ao lado de um fogo alegremente crepitante. Desorientada, sem entender como havia escapado dos lobisomens, minha primeira ação foi checar minha nuca. A pele estava intacta; a pressão feroz não deixou vestígios sobre mim. Minhas roupas e equipamentos, no entanto, estavam estranhamente perturbadoras. Para qualquer inspeção padrão, eles permaneceram inalterados, mas pareciam... desconhecidos. Reconheço que meu nebuloso mal-estar foi baseado em nada mais do que um ponto mal colocado aqui, um arranhão faltando ali e provavelmente o resultado de nervos abalados após minha fuga inexplicável. Apenas a braceira que meu patrono me deu parecia a mesma.

O cheiro de comida fresca e quente chegou até mim de uma tigela ao lado do fogo. Quando fui até a porta, descobri que estava em uma casa particular em Helbenik

e havia lama fresca no batente da porta. Quem me trouxe aqui saiu momentos antes de eu acordar, deixando-me confusa e me sentindo violada. Embora eu esperasse várias horas, os moradores nunca voltaram. Encontrei uma mancha de sangue em um dos tapetes. Mais tarde, constatei que pelo menos duas semanas se passaram desde minha última lembrança.

A chave para minha fuga misteriosa pertence a você e sua braceira mágica, patrono? Cada instinto e fragmento de evidência me diz que sim, mas também sei que você nunca me revelará a verdade de bom grado. Mais uma vez, sou forçada a bancar a simplória enquanto você brinca com pequenos segredos.

Vale a pena descobrir essas verdades por conta própria, pequena estudiosa. Tudo ficará claro com o tempo.





Resumo de Valachan

Nível Cultural: Medieval (7)

Ecologia: Completa

Clima/Terreno: Florestas e colinas temperadas

Ano de Formação: 625 CB

População: 19.100

Raças: Humano (97%), gnomos (2%), outros (1%)

Idiomas: Vaasi*, mordentiano, gnomo, sithicano

Religiões: Yutow*, Ezra, Hala

Governo: Monarquia aristocrática

Governante: Barão Urik von Kharkov

Lorde Negro: Barão Urik von Kharkov

Daisagem



característica mais notável de Valachan são as exuberantes florestas perenes que cobrem quase toda a região. Árvores antigas e maciças envoltas por névoa fria e uma espessa barba de musgo hospedam gritos e rosnados misteriosos que ecoam pelas cavidades. O ar frio respira pesado com o cheiro primitivo de sequoias úmidas. Sob este dossel verdejante, o solo traiçoeiro e acidentado serpenteia em cordilheiras e desfiladeiros estreitos através do reino, fornecendo abrigo para predadores e impedindo viagens fáceis. Embora temperada, Valachan é extremamente úmida, com chuvas frequentes e pesadas, o que torna o solo perto dos limites desses cânions excepcionalmente instável. Deslizamentos de terra e quedas de pedras são frequentes.

Minúsculos vilarejos e aldeias se aglomeram densamente em Valachan, movimentados bolsões de indústria na selva mística. A maioria está a apenas alguns quilômetros de distância, mas o terreno irregular significa que a viagem leva muito mais tempo do que a distância linear sugere. Achei a floresta sem trilhas quase impossível de navegar; sem sol ou estrelas para usar como guia, a névoa rapidamente se torna desorientadora e você anda em círculos. Alguns locais afirmam que os espíritos da floresta enganam deliberadamente os viajantes para sua própria diversão. Os guias locais são essenciais para todos, exceto para aqueles com um senso de direção impecável.

Uma estrada cruza o país de norte a sul, ligando Mordentshire e Ungrad via Helbenik e Rotwald. A qualidade da estrada varia de trilhas estreitas e desfeitas a troncos de sequoias, divididas ao meio e enterradas na lama para fornecer uma superfície plana e estável para os vagões. Uma vez atravessada a fronteira de Valachan,

a estrada de Mordentshire para Helbenik torna-se conhecida como a Nova Estrada, assim chamada porque foi construída às pressas após a Grande Conjunção. Outra estrada, feita com mais cuidado, mas agora caindo em desuso, faz uma curva lentamente para leste-nordeste de Helbenik antes de parar abruptamente na fronteira de Verbrek. Esta Estrada Velha ligou Helbenik a Hroth até a violenta mudança de Valachan durante a Grande Conjunção.

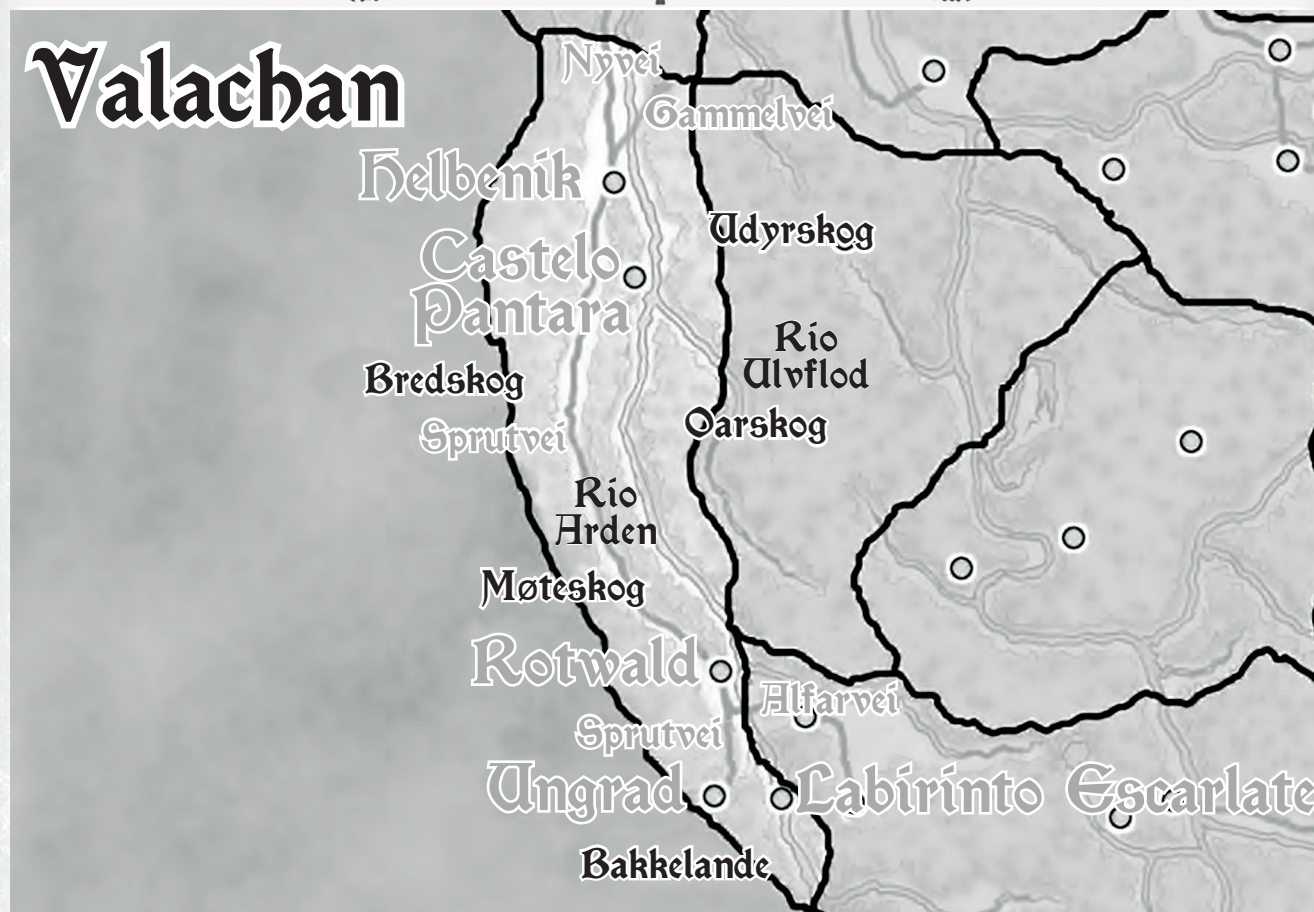
Seguindo para o sul de Helbenik, a Estrada Quebrada se estende pelo Castelo Pantara até Rotwald e depois Ungrad. Este último leva o nome de suas frequentes interrupções por terrenos acidentados, levando a descidas de arrepiar os cabelos em desfiladeiros, travessias de pontes frágeis e vaus de rio rápidos. Na verdade, porém, aquelas estradas com nomes mais convidativos são igualmente difíceis de percorrer, e a Estrada Quebrada tem a vantagem de ser bem movimentada e pontilhada de pequenos povoados onde se pode pernoitar. Finalmente, oito quilômetros ao sul de Rotwald, a Estrada Quebrada gera a Estrada do Elfo, que leva a Mal-Erek.

Dada a natureza difícil das estradas de Valachan, a maioria dos viajantes, sem surpresa, usa o rio Arden. Ambas Rotwald e Helbenik são construídas perto dos afluentes do Arden. Helbenik fica no violento Rio Salmão, que fornece um alimento básico para os Helbeniki. Rotwald fica perto do mais calmo Rio de Ouro, assim chamado pelas manchas e pequenas pepitas de ouro que aparecem na água à medida que erode os depósitos de metais preciosos abaixo do leito do rio. O outro principal afluente do Arden é o amplo e lento *Ulvflod* (Rio do Lobo), que flui de Verbrek e é guardado de perto para proteger Valachan de feras cruéis e grupos de invasores. Todos esses rios e milhares de riachos rochosos em Valachan estão cheios de salmões e trutas.

Os valachani adotaram uma abordagem caracteristicamente pragmática para nomear suas florestas. A Floresta Larga se estende da fronteira de mordentiano até Ungrad e da borda do mundo até a Estrada Quebrada. Lar de centenas de pequenas aldeias, também possui vastas extensões de floresta onde a humanidade raramente se intromete. Essas áreas ficam mais frequentes em direção à Fronteira Nebulosa, onde espíritos e ocorrências não naturais são mais comuns. As colinas arborizadas mais frias a sudeste de Ungrad são conhecidas como *Bakkelande* (Região Montanhosa). Em algum lugar ao sul de Ungrad em Bakkelande está o Trilha da Inocência, um Caminho das Brumas de mão única de baixa qualidade que o *Diário de Viagem de Allandar* (o dicionário excessivamente sensacionalista de eventos sobrenaturais) afirma levar a uma vila habitada apenas por crianças e um titereiro louco.



Valachan



A longa e estreita floresta a leste da Estrada Quebrada e a oeste de Arden é a Floresta que Observa, nomeada pela estranha sensação que se sente sob seus galhos. Embora eu não tenha tido problemas para passar pela floresta, dizem que ela é o lar de panteras extraordinariamente cruéis, que eu suspeito serem asseclas panteras de von Kharkov vindo de ou para o Castelo Pantara. Finalmente, a leste de Arden está a Floresta das Bestas, ao norte, e a Floresta dos Córregos, mais ao sul, separadas pelo rio Ulvflod. Embora ambas as florestas sejam ricas em caça e peixes, poucos humanos moram aqui. Os Leopardos Negros que vagam constantemente ao longo da fronteira de Verbrek assumem que todos os viajantes nesta região são licantropos e atacam à vista. A caça nessas florestas é perigosa, mas é abundante o suficiente para recompensar aqueles que tentam a sorte.

As temperaturas são moderadas durante todo o ano, mas ocasionalmente ocorrem verões sufocantes. A neve profunda e úmida cobre o campo durante os meses de inverno, tornando as viagens lentas e trabalhosas. Minha agenda não me permitia cavar e esperar pelo degelo da primavera, como os locais costumam fazer.

Os edifícios valachani são alojamentos sem janelas feitos de troncos ou tábuas pesadas, com telhados de

duas águas de ardósia preta. Grandes casas de um cômodo são comuns até mesmo entre nobres ricos, que se orgulham de suas moradas cavernosas e encorajam aldeões e viajantes a se socializarem dentro delas. Os edifícios são esculpidos de forma elaborada com animais estilizados, plantas e fadas, e orgulhosamente adornados com a heráldica da matriarca da pousada.

Um olhar atento pode notar algo ligeiramente torto em muitos edifícios e comunidades. Em muitos países, as janelas tendem a ficar voltadas para o leste ou para o oeste, tanto para atrair a luz do dia perto do crepúsculo e do amanhecer quanto para bloquear os ventos gelados do norte. Em Valachan, no entanto, muitas aberturas estão voltadas para o norte, admitindo o frio e a escuridão. A razão simples, embora um tanto surpreendente, para isso está na Grande Conjunção. Hoje, um mapa mostraria Valachan correndo verticalmente ao longo do canto sudoeste do Núcleo; antes desse cataclismo, no entanto, estendia-se horizontalmente ao longo da fronteira sul de Sithicus. Do ponto de vista valachani, a Grande Conjunção arrastou o nascer e o pôr do sol em quase 90 graus do normal.



flora

Valachan possui recursos vegetais ricos e inexplorados. De longe, a espécie mais dominante é a sequoia, usada em todo o país por construtores, trabalhadores de estradas, fabricantes de móveis e carpinteiros. A Sequóia-vermelha é notavelmente resistente a pragas; Vi um tronco de árvore caído, intocado pela podridão ou pragas de insetos, que meu guia jurava estar naquele estado desde que seu avô era jovem. Uma vegetação rasteira de samambaias prospera sob seus galhos. Cerejeira, salgueiro, carvalho, teixo e faia não são incomuns no norte, mas a área ao redor de Ungrad é conhecida por sua vasta variedade de vida fúngica. Esses fungos variam de cogumelos de campo comuns e cogumelos venenosos a espécies perigosas, como fungos marrons e amarelos, fungos violetas e cogumelos venenosos listrados, que são zelosamente destruídos sempre que uma infestação é descoberta. As trufas são raras, mas altamente valorizadas.

A cevada, o lúpulo, as ervilhas, as maçãs e os bolbos de flores são amplamente cultivados e crescem de forma selvagem. O trigo foi introduzido por Mordent logo após Valachan emergir das Brumas décadas atrás e desde então provou ser extremamente bem-sucedido.

Valachan tem uma planta única, o *lírio do sono eterno*, também chamado de *sangue de Yutow*. Embora extremamente rara, a flor cresce potencialmente em qualquer lugar de Valachan. Assemelha-se fortemente a um lírio normal, mas abre à noite e é salpicado de carmesim por dentro. Segundo a lenda, o lírio só cresce onde o sangue de Yutow caiu durante a Pacificação. Posso atestar que meus esforços para transplantá-lo falharam. O lírio é considerado uma arma poderosa contra os vampiros, mantendo-os afastados e queimando sua carne como a luz do sol ou água benta. A flor permanece fresca por sete dias após ser colhida.

fauna

As florestas de Valachan fervilham de vida, tanto natural quanto não-natural. Javalis e veados são comuns, enquanto os alces vagam pelo sul e as ovelhas selvagens prosperam nos desfiladeiros. Os lobos são comuns apenas em Bakkelande; em outros lugares, doninhas atroz, texugos atroz e carcajus atroz os deslocaram e preencheram seu nicho. Ursos pretos e marrons também são frequentemente avistados. Claro, o principal predador em Valachan é o *mørkenkat*, ou pantera, embora os valachani usem esse termo de uma forma frustrantemente vaga para se referir a qualquer criatura parecida com um gato com uma pele preta. As raças mais comuns têm 1,20 metro de comprimento e pesam 50 quilos, mas descobri pegadas nas margens lamacentas do rio Arden que sugeriam uma fera cinco vezes maior. O Estalagem dos Ossos Cantores de Rotwald tem uma garra pendurada acima da barra que deve ter vindo de um animal de 10,5m de comprimento. Independentemente disso, os camponeses de Valachan referem-se obstinadamente a todas essas monstruosidades como meras “panteras”.

Os valachani também têm uma visão irremediavelmente confusa dos espíritos que vivem em suas florestas. Este termo polivalente refere-se a fadas, fantasmas e personificações de criaturas da floresta. Algo nas florestas valachani sugere que olhos alienígenas estão observando. Várias vezes ouvi uma música estranha ao vento ou vislumbrei um movimento súbito. O próprio nome “Valachan” é derivado da palavra Vaasi para “assombrado”. As histórias mais populares apresentam metamorfos. As lendas não são claras se a forma natural dessas criaturas é humanoide ou animal; a capacidade de mudar de forma é muito mais importante do que sua aparência original.

Lírios do Sono Eterno

Qualquer um segurando um lírio do sono eterno ganha +4 de bônus sagrado nos testes de resistência de Vontade para resistir à dominação de um vampiro. Aqueles já dominados podem fazer outro teste sem bônus para se libertar ao tocar a flor, embora sintam uma forte aversão a fazê-lo. O lírio pode ser usado como um símbolo sagrado leal e bom para manter os vampiros afastados e age como água benta se usado para atingir um vampiro, embora isso destrua o lírio. Se uma coroa de quatro ou mais lírios for colocada em volta do pescoço de um vampiro, o vampiro é afetado como se estivesse sob a luz do sol até que a coroa seja removida. Assim, os nosferatu perdem seus poderes enquanto a coroa estiver em seu pescoço, e os vampiros normais ficam desorientados e então destruídos. Se o vampiro tentar remover a coroa, cada flor causa dano como um frasco de água benta antes de ser removida. Finalmente, se um lírio for colocado no caixão de um vampiro enquanto o vampiro estiver dentro, o vampiro ficará preso em um sono mortal (efetivamente hibernando) até que outra criatura remova a flor. O vampiro pode se regenerar normalmente enquanto estiver dentro do caixão, mas pode eventualmente enfrentar a fome.



Nos dois experimentos que pude realizar em metamorfos capturados, descobri que ambos eram licantropos, suscetíveis à prata, não ao ferro frio.

Skogsra e *elvsra* são fadas mercuriais da floresta e do rio, respectivamente, que aparecem em uma miríade de formas, embora aquelas em forma animal sejam supostamente muito mais comuns do que as fadas humanoides. Seus humores são notoriamente voláteis, e dar presentes é amplamente usado para acalmá-los. Muitas vezes me deparei com pequenos tesouros, seu valor em grande parte sentimental, escondidos perto de riachos e velhas árvores para esses espíritos. O lendário rei do *skogsra* é *konge skyggehest*, uma criatura sombria semelhante a um cavalo que vive no coração de Bredskoven.

Mortos-vivos corpóreos são quase inéditos em Valachan e geralmente representados em contos populares como criaturas irracionalmente destrutivas cheias de nada além de ódio. Durante todo o tempo que estive em Valachan, ouvi apenas uma história sobre vampiros, que foram descritos como bestas imundas que espalham doenças e não suportam o toque do luar. Embora tais criaturas existam, suspeito que a falta de lendas sobre vampiros se deva a um esforço consciente e sutil de von Kharkov para desencorajar sua narrativa. Discutirei minhas teorias sobre como ele conseguiu isso no Reino, abaixo.

Animais Locais e Horrores Nativos

Vida Selvagem: ND 1/10 — morcego; sapo; ND 1/8 — rato; ND 1/6 — corvo; ND 1/4 — *gato*; coruja; doninha; ND 1/3 — falcão; cobra, víbora miúda; ND 1/2 — texugo; águia; cobra, víbora pequena; ND 1 — cobra, víbora média; lobo; ND 2 — urso, pardo; javali; *leopardo*; cobra, constritora, carcaju; ND 4 — urso, preto; tigre.

Monstros: Qualquer grande ou menor que enorme ou insetos monstruosos; ND 1/2 — *geist**; planta, roseira sangrenta*; ND 1 — fungo, guardião; planta, erva do medo*; javali navalha*; fada, grig; fada, nixie; ND 2 — inseto assassino, gigante*; texugo atroz; doninha atroz; planta, hera rastejante*; sátiro; ND 3 — allip; vinha assassina; baobhan sith*; violador*; afogados*; fungo, violeta; licantropo, homem-javali; *gato da meia-noite**; sombra; ND 4 — carcaju atroz; javali atroz; *licantropo*, *homem-pantera* (consulte as notas anexas); *cria nosferatu**; planta, capim chicote*; unicórnio, das trevas*; *cria vampírica*; ND 5 — *leão atroz*; bruxa, verde; troll; homem-urso; homem-tigre; ND 6 — bruxa, annis; ninfa; ND 7 — fantasma; *nosferatu**; espectro; vampiro, *vrykolaka*; ND 8 — *tigre atroz*; ente assombrado; ND 10 — planta, matalépida*. *Nosferatu* e *crias nosferatu* estão sob o controle de von Kharkov apenas se forem sua progênie.

História

Embora os dois grupos não compartilhem laços étnicos, os valachani têm alguns tênues traços culturais em comum com os kartakans. Principalmente, eles fazem pouca distinção entre mito e história. A suspeita dos valachani de qualquer tipo de educação significa que a maioria possui apenas alfabetização rudimentar. Poucas pessoas mantêm registros além daqueles necessários para fins fiscais. Pessoas altamente sociais, a rica história oral dos valachani é preservada tanto em rituais imutáveis quanto em contos folclóricos menos rigidamente preservados. Embora eu tenha verificado minha história com os registros fiscais disponíveis e aqueles mantidos no Hospício das Mãos Curadoras, mais uma vez sou forçada a confiar em uma base fraca de rumores, fofocas e lendas.

No fundo da falsa história de Valachan, uma raça sem nome de bárbaros de pele escura habitava a terra, vivendo como caçadores-coletores na floresta primitiva, perfeitamente em harmonia com a natureza. Yutow, o Provedor (uma figura semelhante a um “homem verde” retratado como um meio-termo entre um adepto humano e um deus feérico) vivia entre eles, mantendo o equilíbrio natural da floresta com seus servos mágicos e feéricos.

Por volta de 320 CB, um povo de pele bronzeada que os valachani chamam de vaasi apareceu das Brumas e embarcou em uma guerra terrível chamada Pacificação. Curiosamente, esses vaasi compartilham pouco em comum com os habitantes modernos de Nova Vaasa, embora sua representação seja vagamente semelhante aos notórios invasores da história popular kartakan. Estou ansiosa para examinar melhor este assunto quando examinar Nova Vaasa, pois suspeito que descobrirei mais uma vez que essa misteriosa raça de invasores não tem base na realidade objetiva.

Nos vinte anos seguintes, os vaasi massacraram centenas de nativos e escravizaram outras centenas. Os vaasi também chegaram carregando Febre Branca; esta foi uma doença menor para seu povo, mas sem resistência, inúmeros nativos perderam a vida com a doença. Os vaasi derrubaram árvores, abriram minas perto de Rotwald, fundaram aldeias e caçaram quase até a extinção. O Arden inundou da torrente de sangue e lágrimas fluindo para ele. Cada ato de devastação abriu uma nova ferida no corpo de Yutow. O deus foi supostamente incapaz de impedir a devastação porque os vaasi viviam “fora da natureza”, onde não tinham poder.

Finalmente, a pantera, o mais astuto dos animais, descobriu a única maneira de Yutow salvar seu reino.





Yutow se sacrificou para harmonizar os dois lados, fundindo as duas raças em uma. Os valachani recém-criados possuíam a independência e as habilidades selvagens dos nativos, e a linguagem, sociedade complexa e tendência a governos tirânicos dos vaasi. A teologia confusa de Valachan sustenta que Yutow está indiscutivelmente morto, mas ainda consciente e capaz de guiar seus seguidores. Minhas tentativas de sondar essa contradição apenas solicitaram a vaga explicação de que “os deuses não são iguais aos homens”; minha comparação com os mortos-vivos não foi bem aceita, para dizer o mínimo. De qualquer forma, porque os mortos não têm lugar no mundo natural, Yutow partiu de Valachan para a lua, e os valachani foram deixados como uma dispersão de cidades-estado por mais de dois séculos.

Em 576 CB, Heinrich von Ostlin, o prefeito tirânico de Helbenik, uniu Valachan com uma astuta mistura de assassinato, chantagem e casamentos políticos, unindo as aldeias independentes em uma nação. Von Ostlin declarou-se barão e governou com selvageria implacável por quase 50 anos, massacrando publicamente qualquer um que falasse contra ele e impondo impostos maciços para pagar a construção de uma enorme fortaleza perto de Helbenik.

Em 625 CB, um homem Rotwaldi extraordinariamente curioso chamado Urik von Kharkov voltou de viagens ao exterior (incluindo Darkon, notavelmente) e começou a fermentar a dissidência em sua cidade natal. Essa atividade atraiu rapidamente a atenção de von Ostlin; von Kharkov foi preso, espancado e arrastado perante o barão. O mito comum afirma que von Kharkov encarou seu captor apesar de seus ferimentos e jurou matar Ostlin por seus crimes contra Valachan. Enquanto von Ostlin ria zombeteiramente, os laços inexplicavelmente caíram dos braços de von Kharkov. Ele imediatamente saltou para frente e quebrou o pescoço do antigo barão. Von Kharkov assumiu o baronato; em um sinal de “aprovação divina”, as Brumas se separaram ao norte, revelando os vizinhos de Valachan naqueles dias: Invidía, Gundarak e Kartakass. Concluo, portanto, que a ascendência de von Kharkov marca o início da verdadeira história de Valachan.

O amado Urik I governou por cinquenta e um anos do antigo castelo de von Ostlin, que ele converteu com a ajuda de uma taxa tomada erraticamente de uma das três cidades principais na forma de seu animal heráldico e rebatizado de Castelo Pantara. Durante este período, ele criou um exército privado, os Leopardos Negros, e deu aos prefeitos de Helbenik, Rotwald e Ungrad um assento em seu conselho para que eles expressassem suas queixas. Urik I não era de forma alguma um homem equilibrado ou gentil, mas em comparação com seu

predecessor, ele governou levemente, desde que seu governo fosse respeitado, seus impostos pagos e sua privacidade mantida inviolada. Tudo isso acabou em 671 CB, quando foi morto pelo *Gato de Felkovic*, uma estátua mágica criada por um mago louco. Seu filho, Urik II, emergiu da reclusão para ganhar o trono.

Urik II governou um pouco mais caprichosamente do que seu pai, instituindo uma loteria de noivas para encontrar uma esposa. Essas mulheres invariavelmente morriam de febre branca, fugiam ou simplesmente desapareciam em um ano, gerando uma tradição não amada de loterias quase anuais. (Curiosamente, os poucos registros que descobri sugerem que a loteria já operava sob Urik I, embora todos com quem falei jurassem que Urik II a criou.) O maior erro de Urik II provavelmente foi a nomeação de Lady Adeline, uma elfa estrangeira sádica, como chefe dos coletores de impostos. Seu comportamento vil provocou várias revoltas entre 680 e 730 CB, que rapidamente se transformaram em protestos contra os impostos sobre o trabalho no Castelo Pantara, a loteria e os impostos opressivos de Urik II. Todas as revoltas foram brutalmente reprimidas e seus líderes transformados em exemplos terríveis.

A revolta mais recente ocorreu em 740 CB, notável porque quase conseguiu. Urik II mal sobreviveu a uma tentativa de assassinato mágico. Quando ele foi derrubado, terremotos terríveis sacudiram Valachan. O país foi fisicamente arrancado de seu leito ao sul de Sithicus e colocado em sua posição atual. Este evento foi tomado como outro sinal de Yutow de que a dinastia von Kharkov foi divinamente designada para governar; Eu vejo isso como uma propaganda inteligente usada para explicar os eventos da Grande Conjunção.

Valachan tem estado relativamente pacífica desde a Grande Conjunção, embora a Febre Branca continue sendo uma epidemia. Felizmente, o país sofreu poucos surtos verdadeiramente letais desde a Grande Epidemia de 736 CB, uma terrível praga que quase devastou Ungrad.

População



Valachan é o lar de um único grupo étnico, embora seja incomumente heterogêneo na aparência. A maioria dos valachani vive em pequenas aldeias espalhadas pelo coração do reino, ficando escassas perto das fronteiras com as Brumas e Verbrek, e ao redor do Castelo Pantara e do Labirinto Escarlata. Os valachani são pessoas firmes que valorizam muito sua cultura única. Embora sejam inegavelmente ignorantes, supersticiosos e retrógrados, algo em seu comportamento severo e silencioso os torna atraentes.



Aparência

Valachani são pessoas altas e musculosas, com ombros largos e membros longos e robustos. Eles levam uma vida difícil – a maioria subsiste como caçadores, peleiros, pescadores ou fazendeiros – moldados pela necessidade em pessoas duras, em forma e sem sentido, completamente à vontade em seu ambiente selvagem. Os predadores e o terreno muitas vezes perigoso eliminam rapidamente aqueles que vivem em planos de fantasia ou preguiça. As cicatrizes são frequentes e muitas vezes usadas com orgulho; ambos os sexos consideram vantajoso se casar com aqueles que podem sustentar a si mesmos e suas famílias, e a cicatriz é uma forte evidência de que eles sobreviveram a tudo o que a floresta pode jogar sobre eles. Claro, muitas cicatrizes são um sinal de temeridade e são evitadas com tanto esforço quanto os covardes que não têm cicatrizes.

A maioria dos valachani tem a pele escura da cor do café borquense, embora ocorram cores que variam de um bronzeado cremoso a quase preto carvão, relíquias da fusão imperfeita dos vaasi e da raça indígena na falsa história de Valachan. O conhecimento comum afirma que aqueles com pele mais escura são mais passivos, mas mais sintonizados com os ciclos naturais, enquanto a

pele pálida implica uma natureza apaixonada. Em minha experiência, no entanto, essa sabedoria popular é simplesmente um estereótipo impensado, e a cor da pele não sugere nada dos talentos ou falhas de um indivíduo.

Apesar da variação na cor da pele, a cor do cabelo é inevitavelmente preto brilhante, usado longo e liso por ambos os sexos. Barbas e bigodes nunca são usados (estrangeiros que o fazem podem esperar olhares), mas costeletas longas são populares. A cor dos olhos geralmente é marrom escuro, mas ocasionalmente um indivíduo nasce com olhos amarelos biliares perturbadores. Dizem que essas pessoas raras têm espíritos de pantera em algum lugar de seus ancestrais e são vistos com uma mistura de medo e admiração. Dizem que esses “olhos de gato” são os servos (muitas vezes involuntários) de Yutow e capazes de controlar as panteras do deus. Menos fantasiosamente, eles são caçadores notavelmente longevos e talentosos. Por outro lado, eles têm tendência à crueldade e ao narcisismo e estão fadados à tragédia em suas vidas pessoais.

O exemplo maior dessa maldição é Urik II. Ele governa Valachan por quase oitenta anos e ainda parece estar no auge, mas todos os seus casamentos terminaram mal. Muitos veem essa tendência como prova da maldi-





ção de carregar sangue espiritual. Outros dizem que esses fatos sinistros mostram que a herança do barão o tornou verdadeiramente desumano, e suas esposas fogem ou são mortas por suas atenções.

Esta maldição também é frequentemente aplicada a qualquer ligação mortal com os feéricos ou nascidos feéricos. Lendas de pessoas condenadas à miséria eterna por um único encontro com um meio-elfo ou elfo são comuns em Valachan.

Moda

As roupas valachani são simples, duráveis e adequadas para a vida selvagem. Tanto homens quanto mulheres preferem calças largas e túnicas de couro ou lã, ocasionalmente enfeitadas com pele nos meses mais frios. Tecidos mais grossos e mais peles são usados em Bakkelande, que é notavelmente mais fria que o resto de Valachan. Preto ou branco desbotado são favorecidos, acentuados com vermelhos, azuis e verdes fortes e ainda decorados com franjas e dentes de animais. As tintas usadas nessas roupas são todas preparadas com uma variedade de produtos vegetais, e uma rivalidade silenciosa ocorre entre os jovens de uma aldeia para provar que são os lenhadores mais talentosos, preparando as cores mais brilhantes e incomuns. Os nobres importam corantes exóticos e, assim, apresentam a maior variação e a melhor cor de todas. Longos mantos de couro à prova d'água são usados para proteger da chuva, porém mais frequentemente os valachani simplesmente ignoram a chuva até que possam secar em um incêndio. Os valachani usam botas de couro liso e macio com cadarço até o joelho durante todo o ano, mesmo quando não estão ao ar livre.

Jóias simples e naturalistas são comuns a ambos os sexos. Colares e pulseiras de couro são os mais comuns, adornados com dentes de animais, cobre em forma, medalhões de ouro e tiras de couro com nós complexos. Os nobres exibem sua riqueza substituindo seus cordões de couro por correntes de ouro, das quais pendem pedras preciosas, moedas cunhadas e seus brasões.

Estilo de Vida e Educação

Os valachani têm a reputação de serem severos, silenciosos e orgulhosos. Eles também são atenciosos com os viajantes, respeitam as mulheres e se envolvem em uma rica vida social entre si. Como os verbrekans, eles se veem lutando para sobreviver contra as forças da natureza, mas ao contrário de seus vizinhos, eles carregam suas dificuldades com orgulho. Todos os valachani, independentemente do sexo, aprendem desde tenra idade os princípios básicos da agricultura, pesca, caça e sobrevivência nas regiões selvagens. O manejo da floresta é a

única maneira de ganhar respeito, então aqueles que assumem qualquer profissão que não permite que alguém demonstre conhecimento sobre a selva estão condenados à desgraça e à desonra. A reputação de arrogância dos valachani em outras terras deriva dessa atitude: eles acreditam que a maioria das culturas se tornou preguiçosa e gorda com suas vidas acomodadas e aprendizado de livros. Educação e alfabetização são sintomas de declínio cultural de uma sociedade rústica feroz e honrada para uma paisagem urbana decadente e sem valor. Nunca encontrei uma população tão *deliberadamente* ignorante. No último século, menos de uma dúzia de livros foram impressos em Valachan, a maioria deles obra de um único arcanista, Perseyus Lathenna. Apesar de meus melhores esforços, não consegui localizar esse misterioso estudioso, mas o resto da sociedade valachani é unânime em desprezar o trabalho de Lathenna.

Uma vez que alguém tenha provado seu valor para os valachani, seu comportamento muda completamente. Eles não hesitam em convidar os vizinhos para as refeições em suas casas — muito longe da natureza cautelosa de seus colegas barovianos ou verbrekans. O individualismo ainda é evidente. Nenhum costume exige tratamento especial para os hóspedes, que devem fazer o seu próprio peso, e os anfitriões frequentemente ignoram ou abandonam os hóspedes que exigem sua independência. As famílias são muito unidas, no entanto, sabendo que só podem depender umas das outras. Cada assentamento é como uma grande família; individuais em cada assentamento as famílias podem rivalizar e brigar em tempos de fartura, mas sem hesitar se unem em emergências. O povo de cada aldeia secretamente se considera superior às comunidades vizinhas.

As mulheres são vistas como as principais protetoras e defensoras do lar. A esposa é responsável pelo bem-estar geral de sua família; todas as decisões importantes são dela e, como chefe da família, a matriarca impõe o respeito daqueles que vivem com ela. Durante uma cerimônia de casamento, o noivo se coloca sob a proteção de sua noiva, pegando seu nome e brasão e se mudando para a casa dela. Em troca, ela jura ritualisticamente proteger sua família de tudo, desde má sorte e espíritos a predadores e ladrões, imoralidade e desnutrição. Por exemplo, em Ungrad, muitas espécies venenosas de cogumelos parecem semelhantes a espécies comestíveis, então a esposa deve provar qualquer alimento antes do resto de sua família, para garantir que seja seguro comer. Nos casos em que uma esposa falha em cumprir seus deveres, a lei valachani permite que o marido se divorcie dela se puder provar sua negligência a um tribunal aristocrático. Esses divórcios são raros e tratados com muita seriedade. Mesmo quando considerada negligente, a



mãe mantém o controle da maior parte dos bens da família. As mulheres podem iniciar o processo de divórcio por vários motivos, embora isso seja igualmente sério.

Suspeito que esse respeito pelas mulheres seja o motivo pelo qual o longo desfile de esposas abusadas de von Kharkov horroriza tanto os oponentes do barão. Eles podem viver com seus asseclas violentos e o imposto — quando um número aparentemente aleatório de pessoas é recrutado de Helbenik, Rotwald ou Ungrad para trabalho não remunerado no Castelo Pantara por qualquer coisa, de uma única noite a um mês. A loteria nupcial, no entanto, fermenta a angústia mais que tudo. A cada ano, von Kharkov toma à força uma mulher aleatória como noiva; até o momento, cada alma infeliz desapareceu em questão de meses. Diz-se que algumas morreram de febre branca; outras, por terem fugido do Castelo Pantara para terras distantes. Um diário do Hospício da Graça Protetora perto do Castelo Pantara registra que em 696 CB a noiva do barão de alguns meses fugiu para o Hospício em busca de abrigo, coberta de hematomas e cortes e implorando às bruxas para protegê-la de seu monstruoso marido. A pobre mulher aparentemente foi morta quando o prédio desabou logo após sua chegada. Tal brutalidade com as mulheres valachani é inédita, e von Kharkov é visto com horror inacreditável sempre que boatos trazem seus crimes à tona.

Além do casamento, outros marcos são celebrados com rituais extremamente complexos, cujas palavras são estritamente preservadas em uma forma antiquada de Vaasi. Nascimentos, amadurecimento, mudanças sazonais e mortes têm seus próprios rituais e são acompanhados por longas festas nas quais presentes artesanais são trocados e magníficas festas devoradas. Por exemplo, os funerais são altamente ritualizados, incluindo palavras padronizadas de luto, hinos específicos cantados apenas em funerais e a exigência de que o cadáver seja exposto ao luar a noite toda para que o espírito do falecido possa encontrar o caminho para Yutow. Até mesmo a narrativa (um passatempo favorito dos valachani) é precedida por um ritualístico “Ouça-me!”

Dar presentes é outra forma de aumentar ou demonstrar status. Dar um presente elaborado mostra que a pessoa não apenas tem habilidade para criar o presente, mas também é um lenhador talentoso o suficiente para ter tempo para criá-lo. Assim, os presentes ocupam um lugar importante no namoro, e muitas famílias disputam silenciosamente a posição com a qualidade de seus presentes. Cada presente extravagante significa outro degrau na escada social; cada presente não pago em espécie é uma perda de status. Esses presentes são quase sempre impraticáveis. Dar uma arma ou ferramenta implica que os destinatários não possuem nem o talento

para fabricar a sua própria nem a riqueza para comprá-la — um insulto grave.

Os valachani comem frutas, legumes e carne assada, embora ensopados e sopas também sejam populares. As miúdos são marinadas com ervas, assadas na brasa e servidas com maçãs assadas em uma deliciosa refeição chamada *deiligmat*. A maioria das refeições é acompanhada por iogurtes doces, creme e frutas cristalizadas. Os cogumelos fornecem um alimento básico em muitas comunidades, especialmente durante o inverno, quando os monturos de uma aldeia geralmente fornecem importantes reservas de alimentos. Os fungos são particularmente populares em Ungrad, onde formam a base de todas as refeições, mas são consumidos apenas ocasionalmente em outros lugares. Os alimentos em conserva e salgados produzidos no Castelo Pantara são um gosto popular, embora adquirido. As bebidas básicas entre os valachani incluem a pesada cerveja escura fabricada em Rotwald e no norte, água, chás de ervas e *drikke*, leite misturado com sangue de ovelha ou cabra, que é usado para ajudar na recuperação da febre branca. Uma pequena porção de cada refeição é geralmente deixada ao pé de uma árvore próxima ou jogada em um riacho para apaziguar os espíritos.

A febre branca é uma doença de proporções epidêmicas em Valachan. Não deve ser confundida com a mortal Febre Branca sithicana, a doença valachani é uma doença leve semelhante a um resfriado que causa letargia, tontura, fraqueza, apatia e a palidez que dá nome à doença. Nas vítimas que sofrem de ataques particularmente longos, as unhas ficam finas e começam a se curvar para cima. A maioria dos casos se recupera totalmente, com repouso na cama e uma dieta rica em carne vermelha, mas alguns morrem, simplesmente definhando. Diz-se que as vítimas mortas pela Febre Branca estão ligadas aos locais de suas mortes como fantasmas.

O folclore afirma que a Febre Branca se espalha por meio de picadas de insetos ou manchas de névoa contaminadas pela Fronteira das Brumas. Embora casos sejam comumente relatados em todo Valachan, os insetos que supostamente infestam o Castelo Pantara são aparentemente particularmente virulentos, já que a doença atinge quase todos que passam algum tempo no castelo, incluindo um número significativo de esposas do Barão. Embora eu afirme não ter experiência em doenças, mesmo para meus olhos destreinados, esses sintomas são notavelmente semelhantes aos da anemia, enquanto as “picadas de insetos” que espalham a doença quase invariavelmente aparecem aos pares perto de um grande vaso sanguíneo. Feridas como essas aparecem em outras terras, embora lá tenham outros nomes com os quais *estou* totalmente familiarizada: strigoi, nosferatu, vryko-



Alimentação Rasa e febre Branca

Vampiros devem se alimentar todas as noites, normalmente infligindo dreno permanente de Constituição. Com o tempo, a predação de um vampiro pode dizimar a população de suas áreas de alimentação. Um vampiro que deseja preservar seu estoque de alimentação ou simplesmente manter um perfil discreto pode, em vez disso, confiar na alimentação “superficial”, infligindo apenas dano temporário no valor de habilidade em vez de dreno permanente. Um vampiro que utiliza alimentação rasa deve consumir o dobro de pontos do valor de habilidade aplicável a cada noite para saciar sua sede, no entanto. O vampiro típico precisaria infligir 8 pontos de dano temporário de Constituição a cada noite para se sustentar.

A epidemia de febre branca de Valachan é inteiramente o resultado da alimentação rasa generalizada do Barão von Kharkov e seu punhado de crias nosferatu. Von Kharkov prefere tirar apenas um único ponto de Constituição de oito vítimas diferentes a cada noite, dando a ele mais servos *dominados* e preservando indefinidamente seu suprimento de comida.

laka. Na minha opinião, a epidemia de febre branca é causada por nada menos que a alimentação de vampiros, embora eu estremeça ao considerar as implicações de tal predação generalizada.

Idioma

Os valachani falam um dialeto grosseiro de vaasi. Contanto que ambas as partes falem lenta e cuidadosamente, valachanis podem entender os dialetos falados em Kartakass, Hazlan e Nova Vaasa, e vice-versa. Em vaasi valachani, o “r” é enrolado e as vogais estendidas, dando ao idioma uma cadência ronronante e relaxada.

Cartilha Vaasi

Já tendo examinado Vaasi em meus relatórios sobre Hazlan e Kartakass, aqui expando esse vocabulário.

Português	Vaasi
dia	<i>daag</i>
noite	<i>natten</i>
sol	<i>solen</i>
lua	<i>moarne</i>
cidade	<i>byen, plads</i>
estalagem	<i>kroen</i>
obrigado	<i>takk</i>
espírito	<i>spøkelse</i>
fiscal	<i>skatt</i>

Atitudes em Relação à Magia

De muitas maneiras, valachani tem uma visão desdenhosa da magia. Para obter acesso à magia divina, os clérigos devem se dedicar às suas comunidades, uma ocupação que não lhes dá tempo para atividades mais honrosas, como pesca e caça. Em troca de seu sacrifício,

eles são equipados com controle sobre animais, plantas, humanos e espíritos, mas poucos valachani diriam honestamente que as recompensas valem a pena. Frequentemente, eles respeitam o ofício, mas não os próprios padres.

Em contraste, a magia arcana é a pior forma de blasfêmia contra a ordem natural. De forma um tanto incoerente, diz-se que magos e feiticeiros “não naturais” estão aliados a espíritos naturais e são vistos com terror. Conjuradores arcanos que praticam seu ofício abertamente podem esperar ser insultados, expulsos de aldeias e quase certamente presos pelos Leopardos Negros.

Religião

A maioria dos valachani são profundamente religiosos e devotados ao seu único deus da lua, Yutow, o Pacificador. Sua existência é precária, cercada por predadores ferozes, fadas mercuriais e um governante opressor, e a religião concede aos valachani algum sentimento de controle, embora insignificante. Normalmente, os valachani veem a oração como outra ferramenta para aumentar suas chances de sobrevivência. Muito poucos realmente se tornam ordenados. Espera-se que os sacerdotes de qualquer fé atuem como um contraponto ao isolacionismo valachani e se dediquem à sua comunidade como um todo. Eles arbitram disputas entre nobres, garantem que os impostos sejam pagos, apaziguam espíritos e leopardos negros e cuidam daqueles que não podem se sustentar. Esses deveres deixam pouco tempo para caçar ou cultivar, então os clérigos dependem do dízimo semanal de cada família em sua aldeia para sobreviver. Como discutido acima, esse estilo de vida “urbano” dissuade a maioria dos valachani do sacerdócio. A maioria das aldeias tem apenas um único sacerdote de Yutow (chamado de *moarnecone*, que significa “casado com a lua”) e um acólito, e nas maiores comunidades também há um punhado de anacoretas ou bruxas.



Os fiéis de Yutow acreditam que ele zela por eles constantemente, protegendo-os, alerta para qualquer sinal de imoralidade e, ocasionalmente, testa sua fé. Diz-se que ele leva sacerdotes que crescem muito fortes em sua fé (ou chamam muita atenção para si mesmos) para servi-lo, seja em seus corpos físicos ou como espíritos. Um observador mais analítico pode concluir que a maioria dos sacerdotes eventualmente desaparece ou é dilacerada por panteras. Crenças estrangeiras veem isso como um aviso e aprenderam a manter a si mesmas e não interferir na maquinaria política de Valachan. Moarnekone, no entanto, espera ansiosamente pelo dia em que Yutow os levará.

A Igreja de Yutow: Yutow era originalmente o deus do povo indígena de Valachan, mas ele se matou para acabar com a Pacificação. O Deus Morto agora cuida de Valachan da lua, guiando e protegendo seu povo por meio de seus clérigos e servos feéricos. Seus servos especiais são os espíritos das panteras e aqueles que carregam seu sangue. A religião é monoteísta; embora espíritos menores sejam abundantes, Yutow é o único com poder sobre a vida e a morte e, portanto, o único digno de ser chamado de deus. Outros deuses, como Hala e Ezra, são truques espirituais ou interpretações errôneas de Yutow causadas pelo estilo de vida sedentário e excesso de educação de outras terras.

Embora a autoridade de cada moarnekone termine nas fronteiras da aldeia que ele cuida, é um sacerdócio social, com membros frequentemente viajando para aldeias vizinhas para encontrar seus pares e discutir questões de fé. Eles também atuam como diplomatas: se duas aldeias tiverem uma disputa sobre os direitos de pesca ou agricultura, os moarnekone se reunirão para encontrar uma solução. Uma vez por ano, sob a lua cheia, todos os moarnekone se reúnem em um local sagrado perto do Castelo Pantara para orar pelas bênçãos de Yutow para Valachan como um todo.

As igrejas valachani, que também servem de lar para os moarnekone, não têm teto sobre a ala central, permitindo que o luar brilhe sobre o ícone de Yutow todas as noites. Esses ícones retratam Yutow pouco antes de morrer: um homem de pele verde com olhos amarelos selvagens, seu rosto enrugado pela dor e seu corpo coberto de feridas sangrentas e contusões. Suas pernas quebradas se arrastam inutilmente atrás dele enquanto ele se apoia em uma mão e levanta a outra para defender seus protegidos. “Aquele que está morto não pode sofrer mais” está esculpido na base do ícone. Os valachani supostamente acham essas estátuas tristes e edificantes. Ache-as perturbadoras.

Yutow, o Pacificador.

o Deus Morto

Símbolo: Um círculo prateado dividido por um losango vertical, representando as fases da lua e um olho de gato.

Tendência: Leal e neutro.

Temática: Lei, obediência, destino, ordem, natureza, fertilidade, proteção, a lua, gatos.

Domínios: Animais, Ordem, Plantas, Proteção.

Arma Predileta: Foice.

Todos os clérigos de Yutow, mesmo os malignos, expulsam mortos-vivos ao invés de comandá-los. Os clérigos de Yutow rezam por suas magias quando a lua atinge seu zênite e realizam serviços ao nascer da lua. Possíveis multiclasse, geralmente são como druidas.

Dogma: O estado de todas as coisas é determinado pelo destino e não deve ser questionado. Como o próprio Yutow sofreu para proteger seus pupilos, seus adoradores devem passar por provações nesta vida sem reclamar para provar que são dignos de sua devoção. Aqueles que o fizerem receberão a imortalidade como um espírito natural; aqueles que não reencarnam para sofrer novamente até aprenderem a lição. Aqueles que vivem como rebeldes ou infratores serão aniquilados, seus espíritos dispersos nas Brumas. Aqueles que adoram Yutow serão protegidos da fúria da natureza e receberão boas colheitas e caça abundante. Aqueles que não o fizerem enfrentarão a natureza em todo o seu esplendor indomável, vermelho nos dentes e nas garras. Coisas não naturais – magia arcana, mortos-vivos corpóreos e assim por diante – são as piores formas de blasfêmia.

Ezra: A seita mordentiana da Igreja de Ezra tem apenas sucesso limitado em Valachan, fundando um templo de tamanho moderado em Helbenik e alguns santuários menores nas aldeias vizinhas. Os ensinamentos mais compassivos desta igreja atraem alguns valachani, e a capacidade dos anacoretas de cuidar de si mesmos melhora sua posição. Von Kharkov fez pouco para controlar a presença da Igreja em seu domínio, embora eu suspeite que isso mudaria em um instante se começasse a corroer seriamente a influência da Igreja de Yutow ou se opusesse ao barão.



○ Herói Valachani

Raças: Os humanos são de longe a raça mais comum em Valachan, mas muitos gnomos foram tentados a estabelecer o domínio de Darkon, Hazlan e Nova Vaasa pela feroz demanda por suas habilidades. Calibans frequentemente nascem, mas depois são abandonados aos elementos.

Classes: Valachan é uma terra selvagem, e classes rústicas como bárbaros, druidas, guerreiros, feiticeiros e especialmente rangers são comuns. Rangers e bárbaros são tidos em alta consideração como defensores e provedores de suas aldeias; sua capacidade de sobreviver nas florestas místicas de Valachan é vista como particularmente louvável. Embora as histórias dos bardos sejam apreciadas, os valachani tendem a considerar os músicos como almofadinhas indolentes e preguiçosos, e os vigiam de perto para garantir que eles façam seu próprio peso. Dos conjuradores, os clérigos impõem algum respeito entre o povo comum, mas aqueles que fazem proselitismo muito vigorosamente tendem a desaparecer. Os druidas são mais comuns e têm menos probabilidade de desaparecer do que os sacerdotes de igrejas mais públicas. Os feiticeiros são relativamente comuns, mas são vilipendiados por seus talentos não naturais. Junto com os magos, eles são frequentemente presos ou executados pelos Leopards Negros.

Perícias Recomendadas: Conhecimento (natureza), Escalar, Esconder-se, Furtividade, Observar, Ofício (tecelagem, fabricação de arcos, carpintaria), Profissão (agricultor, guia, fitoterapeuta, caçador, lenhador), Sobrevivência.

Talentos Recomendados: Assombrado, Coragem, Foco em Arma (arco longo composto), Foco em Perícia (Sobrevivência), Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado, Tiro Certeiro (mais derivados), Presságios*, Reencarnado, Rastrear, Gesto de Proteção* (fadas, metamorfos, mortos-vivos).

* Veja o **Van Richten's Arsenal**.

Nomes Masculinos: Aksell, Arkin, Audun, Brand, Davin, Egil, Erik, Jens, Kristen, Mikkel, Mogens, Morten, Nils, Oleg, Ragnar, Rurik, Skjöld, Stefan, Trigue, Varik.

Nomes Femininos: Aleksia, Andras, Birget, Dakin, Faiga, Falda, Grette, Katarine, Kristen, Liese, Magna, Nissa, Rakel, Reidun, Saffi, Semine, Sula, Unni, Vanja, Ylwa.

○ Grau de Rejeição em Valachan

Gnomos e Vistani possuem as virtudes da autossuficiência, praticidade e uma vida comunitária ativa. Como tal, eles desfrutam de um bônus de -1 em seu GR entre os valachani. Elfos, halflings e calibans são vistos como criaturas feéricas e sofrem uma penalidade de +1 em seu GR, assim como personagens "estudiosos" das culturas cavalaria e renascentista (NC 8+) e aqueles incapazes de sobreviver na selva.

Hala: A discreta Igreja de Hala parece prosperar em Valachan. Eles dirigem pequenos hospícios fora dos limites de muitas aldeias, escapando habilmente de qualquer conflito que possa surgir com a Igreja de Yutow. (Lembro ao meu patrono que a autoridade de um moarnecone tradicionalmente para nas fronteiras de sua aldeia). As bruxas nunca fazem proselitismo, ajudam apenas aqueles que as procuram e gastam muito do seu tempo em pesquisas. Sua fé naturalista atrai muitos valachani, que lhes permitem levar uma vida relativamente livre de perseguições.

○ Reino



barão Urik von Kharkov governa da mesma maneira que seu pai – levemente enquanto sua palavra é respeitada, mas esmagando tiranicamente qualquer oposição ou dissidência. Se minha teoria estiver correta, essa se-

melhança é porque eles são na verdade a mesma pessoa: o verdadeiro lorde do pavor de Valachan. As descrições de pai e filho são estranhamente semelhantes: guerreiros altos, musculosos e bonitos com olhos amarelos e uma presença imponente, conhecidos por suas obsessões excêntricas com privacidade e obediência. Ambos sempre usam luvas em público e (de acordo com registros escritos, pelo menos) tiram o imposto e a loteria de noivas de cada uma das três principais cidades de Valachan sucessivamente. Afirmo que von Kharkov é um nosferatu, uma forma de vampiro que ganha controle sobre suas



vítimas bebendo seu sangue. A infecção da febre branca é particularmente provável de ocorrer perto do barão e de alguns de seus servos.

Uma magia explicaria o amor que muitos valachani têm pelo barão, apesar de seus abusos constantes, enquanto o fato de que os nosferatu extraem seu poder do luar também poderia explicar a reverência dos valachani pela lua e as aparições ocasionais de von Kharkov à luz do dia. Afirmar que um ser poderia influenciar uma cultura pode parecer absurdo a princípio, mas lembro ao meu patrono que von Kharkov controlou as mentes de seus súditos por meios mágicos e mundanos por mais de um século. Este é facilmente o tempo suficiente para refazer uma cultura em algo mais benéfico para si mesmo.

Lembro-me de von Kharkov de seu tempo a serviço da Kargat: uma fera que sonhava em ser um homem. Esse controle inteligente e sustentado não estaria além dele, especialmente devido ao estímulo de sua paranoia.

Governo

O barão Urik von Kharkov é o governante indiscutível de Valachan, tendo resistido a várias revoltas e várias tentativas de assassinato. Nas raras ocasiões em que ele dá uma ordem, ela é obedecida sem questionamento ou severamente punida. Mais frequentemente, a senhora velada Lady Adeline, sua principal coletora de impostos, age com sua autoridade, dispersando as ordens e éditos do barão enquanto ela compila os dívidos. Ainda mais frequentemente, os Leopardos Negros, o exército particular do barão de lenhadores e soldados experientes, protegem os interesses de von Kharkov, cobrando tarifas, aplicando a loteria nupcial e prendendo qualquer infeliz o suficiente para atrair a ira do barão. Sádicos monstruosos e zelosamente leais ao seu senhor até o fim, quando deixados a si mesmos, os Leopardos Negros se divertem intimidando, roubando e até assassinando os transeuntes. Eles são literalmente uma lei para si mesmos; valachani não tem onde reclamar do comportamento dos soldados.

Minhas poucas experiências sobre o assunto me levam a concluir que os Leopardos Negros são fortemente infiltrados, se não completamente compostos por licantropos — especificamente, panteras. Por outro lado, os panteras quase sempre são membros dos Leopardos Negros; os que ainda não o são, agem sob as ordens do ba-

rão e operam como espíões ou assassinos. Os leopardos negros nunca ficam estacionados nas aldeias onde cresceram — ou pelo menos aqueles que ficam não são mais reconhecíveis. Consegui capturar um Leopardo Negro em Helbenik e, com gentil persuasão, ele produziu uma entrevista muito gratificante. Descobri que os panteras são suscetíveis a armas de prata e, utilizando tal dispositivo, descobri que os músculos faciais do meu sujeito mostraram evidências de deslocamento. Músculos que agora estavam frouxos já foram muito mais rígidos e vice-versa. Tive a sorte de ter um sujeito vivo com quem trabalhar, pois as pistas eram sutis e teriam sido perdidas na morte. Acredito que algo sobre estar infectado com essa cepa de licantropia altera a estrutura facial das vítimas, mudando sua aparência o suficiente para torná-las irreconhecíveis para aqueles que as conheciam, enquanto ainda permite que usem seu conhecimento local.

Que conveniente para a pantera. Nossos algozes foram muito criativos para conceder tal benefício ao meu ex-escravo.

Os Leopardos Negros confiam no medo para manter os valachani na linha, e aqueles que se recusam a ser intimidados são atacados. Felizmente, a maioria dos Leopardos usa camisas pretas com correntes que dificultam sua capacidade de mudar de forma, então os combatentes provavelmente manterão qualquer forma com a qual começaram em uma luta. Os Leopardos Negros empunham armas mágicas horríveis chamadas de *braços do barão*, semelhantes a um pequeno chicote de lâmina preso a uma maçã pesada. Os *braços do barão* infligem cicatrizes terríveis quando manejados corretamente e são usados com mais frequência para punir infratores. O medo que essas armas inspiram é grosseiramente inflado por sua capacidade de realmente destroçar a carne. Embora o próprio von Kharkov seja amado por muitos e respeitado por todos, os Leopardos Negros são apenas insultados.

Há rumores de que o barão tem outra força policial secreta conhecida como Garras de Gato, embora eu não tenha descoberto nenhuma prova real de sua existência. Alguns dizem que as Garras do Gato são compostas de espíritos do ar, que arrancam os segredos dos lábios dos conspiradores e os levam ao ouvido do barão. A capacidade do barão de descobrir segredos é certamente incomparável e muitas vezes o deixa avançar a tempo de resolver problemas antes que eles possam realmente começar.





Sociedade Secreta: As Garras do Gato

Não há prova da existência das Garras do Gato porque tal organização não existe; a verdade é muito mais insidiosa. Em vez disso, von Kharkov controla uma enorme rede de escravos *encantados* e *dominados* em Valachan.

Von Kharkov e seu punhado de escravos nosferatu se alimentam superficialmente de várias vítimas a cada noite. Assim, todas as noites, cerca de vinte valachani são dominados. Sempre que uma pessoa controlada descobre algo que acredita precisar da atenção de von Kharkov, ele relata a um moarnecone ou Leopardo Negro, que o repassa até que chegue ao próprio barão, criando a maior rede de informantes desavisados em Ravenloft.

Os impostos formam a raiz do controle de von Kharkov sobre Valachan. Cada passagem de fronteira, incluindo as fluviais, tem uma alfândega onde os Leopardos Negros avaliam o valor das mercadorias que passam em qualquer direção e cobram um imposto. Eles também anotam os nomes, profissões, destinos e nacionalidades dos viajantes e confiscam todas as armas

exóticas que carregam. Pessoas que parecem ser usuárias de magia arcana são questionadas minuciosamente e, se não tiverem sorte, podem ser executadas no local por atos não naturais. A cada estação, Lady Adeline lidera um esquadrão de Leopardos Negros a cada aldeia para coletar impostos — uma taxa fixa baseada no número de adultos no assentamento, independentemente das variações sazonais na produtividade. Arrogante e extraordinariamente cruel, Adeline pode ser subornada para esquecer os impostos se um belo jovem a acompanhar até a floresta. Se o jovem emerge, ele carrega cicatrizes por dentro e por fora. Tecnicamente, Adeline é a chefe dos Leopardos Negros e também a principal cobradora de impostos, mas Varik Dakk representa os Leopardos Negros em assuntos não relacionados à tributação, como a defesa do reino.

Geralmente, desde que os impostos sejam pagos, a vida em Valachan é pacífica. As famílias nobres mais poderosas administram a justiça e arbitram as disputas como bem entendem. Quando necessário, os moarnecone arbitram disputas entre nobres nas quais um tribunal aristocrático pode ser tendencioso. A corrupção é rara. A nobreza é hereditária pelo lado da mãe.



A tradição e a Igreja de Yutow ditam que os nobres são respeitados e diferido o tempo todo, mas os plebeus não toleram incompetência ou fraqueza de seus superiores. Os nobres que carecem de astúcia para defender suas posições são rapidamente eliminados e seus bens divididos entre os aristocratas remanescentes. Embora o dogma de Yutow afirme que os nobres são nomeados pelo deus, uma revolta bem-sucedida indica que um nobre não é mais favorecido; assim, uma insurreição *bem-sucedida* não é um ato imoral. Cada família nobre tem o direito de formar uma milícia para proteger seus assentamentos. Esta é frequentemente uma busca lucrativa, pois os soldados são recompensados com riqueza, títulos e casamentos arranjados. O nobre mais poderoso, selecionado por maioria de votos de seus pares, atua como prefeito do assentamento. Prefeitos de assentamentos menores relatam suas preocupações aos de uma das três cidades principais, que por sua vez são ocasionalmente chamados ao Castelo Pantara para expor suas queixas. Esses conselhos irregulares são chamados de Mesa do Barão. Varik Dakk e Lady Adeline também têm assentos na Mesa.

Economia

A maior parte da economia de Valachan está compreensivelmente ligada às densas florestas do reino. Devido à chance combinada de acidentes, ataques de panteiras e irritação dos *skogsra*, a extração de madeira é muito perigosa para atrair muitos valachani. Aqueles que se tornam lenhadores, no entanto, podem rapidamente fazer fortuna. A madeira de sequóia-vermelha é extraordinariamente resistente a danos causados por insetos e fungos e é valorizada ao longo do Arden como material de construção. Quase todos os edifícios de valachani são feitos de sequóia-vermelha, tornando o comércio interno ainda mais lucrativo do que exportar a madeira. Uma enorme indústria secundária de serrarias, arqueiros, fabricantes de móveis e carpinteiros surgiu para aproveitar as toras, e esses produtos são vendidos ainda mais longe do que a própria madeira.

Uma vez limpo, o solo produz ricas safras de trigo, cevada, lúpulo, cerejas, maçãs, ervilhas, bolbos de flores e luzerna, a maioria dos quais cresce tanto na natureza quanto em fazendas cultivadas. Os cervejeiros usam o lúpulo e a cevada para preparar uma cerveja pesada, que os valachani e os verbrekans apreciam, mas é muito densa para paladares mais refinados. Os pastores também usam as terras desmatadas para criar rebanhos de ovelhas, cabras e porcos, cujos rebanhos são mantidos por grandes grupos de crianças e adolescentes. A maioria ganha suas primeiras cicatrizes dessa maneira. A carne desses animais é comercializada com Mordent e Verbrek,

Aplicação da Lei

Um típico miliciano valachani serve a uma família nobre, aplicando éditos e mantendo a paz. Os Leopardos Negros são os executores de elite de von Kharkov, cobrando impostos, guardando as fronteiras e servindo como espões, assassinos e carrascos.

Miliciano Valachani: Humano Com1; ND 1/2; Humanoide médio (humano); DV 1d8, PV 4; Inic +0; Desl 9m; CA 13, toque 10, surpresa 13; Atq Base +1; Agr +1; Ataque corpo a corpo +1 (1d6/19–20, espada curta) ou à distância +2 (1d8/x3, arco longo composto [+0 bônus de For]); Ataque total corpo a corpo +1 (1d6/19–20, espada curta) ou à distância +2 (1d8/x3, arco longo composto [+0 bônus de força]); Tend. N; TR Fort +2, Ref +0, Vont +0; For 11, Des 11, Con 13, Int 10, Sab 10, Car 10.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +2, Escalar +1, Natação +1, Observar +1, Ouvir +1, Sobrevivência +2; Foco em Arma (arco longo composto), Rastrear.

Pertences: Espada curta, arco longo composto (+0 de bônus de força), 20 flechas, armadura de couro cravejado.

Leopardo Negro: Homem-Pantera humano Rgr2/Lad1; ND 5; Humanoide médio (humano, metamorfo); DV 3d8+2d8+1d6+18, PV 44; Inic +3 (+6 como híbrido ou pantera); Desl 9m (12m, escalar 6m como híbrido ou pantera); CA 17, toque 13, surpresa 14 (19, toque 16, surpresa 13 como híbrido ou pantera); Atq Base +4; Agr +7 (+9 como híbrido ou pantera); Atq corpo a corpo +9 ou +8 (1d8+4 ou 1d8+3, *braço do barão*) ou à distância +8 (1d8/x3, arco longo composto [+3 bônus de For]), ou corpo a corpo +9 (1d6+5, mordida) ou corpo a corpo +9 (1d3+5, garra) como híbrido ou pantera; Ataque total corpo a corpo +9 ou +8 (1d8+4 ou 1d8+3, *braço do barão*) ou à distância +8 (1d8/x3, arco longo composto [+3 bônus de For]) ou corpo a corpo +9 (1d6+5, mordida) e corpo a corpo +4 (1d3+2, 2 garras) como híbrido ou pantera; AE agarrar aprimorado, ataque furtivo +1d6, bote, inimigo predileto +2 (humanoide [elfo]), maldição da licantropia, manquecer, rasgar; QE alterar forma, empatia com panteiras, empatia selvagem, estilo de combate (arco e flecha), rastrear, redução de dano 5/prata (como híbrido ou pantera); Tend. LM; TR Fort +8, Ref +6, Vont +4 (Ref +9, Vont +5 como híbrido ou pantera); For 16, Des 17, Con 17, Int 10, Sab 12, Car 8 (For 20, Des 23, Sab 14 como híbrido ou pantera).

Perícias e Talentos: Blefar +1, Conhecimento (local) +2, Equilíbrio +3, Escalar +5, Esconder-se +5, Furtividade +5, Intimidar +4, Obter Informações +2, Observar +6, Ouvir +6, Procurar +6, Sentir Motivação +3, Sobrevivência +4 (Equilíbrio +14, Escalar +13, Esconder-se +12, Furtividade +12, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +10 como híbrido ou pantera); Foco em Arma (braço do barão), Foco em Arma (arco longo composto), Irrefreável, Rastrear^B, Tiro Rápido^B.

Pertences: Braço do barão, arco longo composto (+3 de bônus de força), 20 flechas, 2 adagas, camisa cota de malha.



enquanto queijo, lã e uma pequena quantidade de leite são exportados para Mordent, Verbrek e Sithicus. Sal-mão e truta são abundantes e comercializados avidamente entre as aldeias valachani, mas raramente exportados. A pesca com vara é comum. Mais ao sul, Ungrad forma o centro da indústria de peles de Valachan, onde as peles de doninha e arminho atroz são particularmente valorizadas. Panteras capturadas acidentalmente por caçadores são libertadas com medo e vários presentes deixados ao lado da armadilha em pedido de desculpas.

Os únicos recursos minerais explorados de Valachan estão localizados em torno de Rotwald, onde pequenas quantidades de ouro e cobre são extraídas. Jazidas raras de minério de ferro foram descobertas, mas são rapidamente esgotadas.

Os valachani frequentemente negociam entre si mesmo em grandes cidades, mas os impostos são pagos em moeda. As moedas são cunhadas em Rotwald e trazem uma sequoia de um lado. O outro lado varia com o tipo de moeda: o *pantarlede* de ouro traz uma cabeça de pantera, o *kattøye* de prata um olho de gato e o *klawe* de cobre uma pata de gato com garras estendidas.

Diplomacia

Valachan prefere manter seus vizinhos à distância. Von Kharkov tem pouco interesse em estabelecer alianças, mas supostamente mantém espiões em muitos reinos próximos. O orgulho valachani de autossuficiência significa que cada comerciante deve forjar seus próprios laços individuais com comerciantes estrangeiros, uma tática que muitas vezes funciona contra eles. Além desse comércio limitado, os valachani evitam se envolver nos assuntos de outras terras.

Mordent: Os valachani se sentem desconfortáveis nas terras educadas e estabelecidas de Mordent, alegando que os habitantes do reino pastoral são preguiçosos e excessivamente preocupados com trivialidades. O céu aberto e as planícies onduladas os deixam bastante desconfortáveis, acostumados a florestas claustrofóbicas. Ainda assim, os contos de Mordent sobre o Outro Lado se alinham intimamente com o mundo espiritual de Valachan, dando às duas culturas um terreno comum, e Mordent é o parceiro comercial mais confiável de Valachan.

Sithicus: Os sithicanos desprezam todos os humanos, e os valachani não são exceção. De sua parte, valachanis veem os elfos como uma forma mais civilizada de skogsra e os trata com a moderação que isso implica. Poucos realmente gostam de suas viagens ao reino politicamente perturbado e tendem a passar por ele o mais rápido possível. Há rumores de que Lady Adeline frequentemente viaja para Sithicus para reunir apoio e

atacar as forças de Azrael; von Kharkov parece estar se posicionando para anexar o reino, substituindo Azrael pela leal Lady Adeline.

Intrigante. Eu me pergunto se eles percebem que o animal atrofiado não é o verdadeiro governante de Sithicus? O verdadeiro senhor ficaria preocupado com um novo pretendente ao seu trono?

Verbrek: No que diz respeito aos valachani, Verbrek é um reino de feras assassinas, e poucas pessoas estão preparadas para negociar lá, com medo de provocar os lobos ameaçadores. Lobos extraordinariamente ferozes e astutos frequentemente atacam assentamentos no lado valachani da fronteira, que os Leopardos Negros patrulham rigorosamente em um esforço para impedir a entrada de tais invasores. Qualquer verbrekans que eles descubrem na área são mortos sem questionamentos. Não é uma pequena ironia que o mesmo traço cultural — a ignorância do sertão — que une os valachani e os verbrekans ajuda a manter esses vizinhos divididos.

Locais de Interesse



cordei em Valachan logo após a virada do ano, embora a floresta fosse notavelmente temperada (se molhada) até que alcancei a região mais alta em Bakkelande. Após minha experiência um tanto alarmante em

Verbrek, permaneci em Helbenik por uma semana para me recuperar antes de seguir para o sul até Ungrad e depois voltar para o Labirinto Escarlate. Em nenhum ponto eu poderia viajar por mais de uma milha sem cruzar ou mergulhar em algum vau ou ravina.

Helbenik

Helbenik (às vezes chamado de Habelnik em mapas estrangeiros) está centralmente localizado no norte de Valachan, tornando-se um nexo comercial para dezenas de espinheiros encontrados a cerca de um dia de jornada. Essa posição tornou o vilarejo rico, mas aqueles de povoados mais isolados dizem que os helbenikis não são verdadeiramente valachanis. Helbenik tornou-se muito dependente de ganhar dinheiro com o trabalho de outras pessoas, então vão as reclamações; a maioria deles não saberia como pegar uma caça ou amarrar um arco. Os helbenikis se veem como tendo dominado a sobrevivência no mundo civilizado (consegui esconder meus verdadeiros pensamentos sobre a “sofisticação” de Helbenik) sem diminuir sua capacidade de sobreviver nas regiões selvagens. Além disso, ser escolhido para trabalhar



no Castelo Pantara e sofrer frequentes surtos de febre branca tornou os helbenikis uma sociedade orgulhosa, forte e unida. Durante minha estada, os habitantes locais costumavam se gabar de que "Helbenik esmagaria qualquer um, menos os helbenikis". Como resultado dessas opiniões conflitantes, as brigas nos dias de mercado entre os helbenikis e os valachani do sertão são frequentes. Por alguma razão, os valachani do interior não têm Rotwald e Ungrad com o mesmo desprezo que Helbenik.

Helbenik se concentra em seus mercados, que por sua vez se concentram no *Gasttre*. Esta árvore colossal de espécie desconhecida nunca dá folhas, mas produz flores escarlates todo outono. Os helbenikis enfeitam a árvore com fitas coloridas e colocam artesanato primorosamente trabalhado e banquetes suntuosos em sua base a cada estação para agradar o espírito que supostamente vive na árvore. Se ela estiver satisfeita, traz paz, prosperidade e fertilidade para aquela estação; caso contrário, ela estraga as plantações e afasta a caça e pode até matar um jovem por enforcamento antes de ficar satisfeita.

Possibilidade Medonha:

O Gato de Felkovic

Na realidade, Felkovic criou o Gato para se vingar de von Kharkov, que transformou Nadia em uma nosferatu. O *Gato*, uma estatueta única e amaldiçoada de poder maravilhoso, é descrito no *Van Richten's Arsenal*. Como foi projetado especificamente para destruir von Kharkov, o *Gato* ignora a redução de dano de von Kharkov. Urik deve curar qualquer dano que inflija dormindo em seu caixão; dano do *Gato* não pode ser regenerado. Se von Kharkov for reduzido a 0 Pv pelo *Gato*, ele será destruído e o *Gato* se tornará permanentemente não-mágico. A localização atual do *Gato* é desconhecida, mas os Leopardos Negros o procuram constantemente no Núcleo.

O próprio Felkovic (geist humano Mag12, CN) já foi um poderoso fantasma ligado à estatueta, mas sua tentativa fracassada de matar von Kharkov cortou sua ligação com o *Gato*. O geist do mago louco agora está preso à sua torre, amaldiçoando qualquer um que se aproxime.

O único outro local de interesse em Helbenik é a Torre de Felkovic, um monte de pedra decadente e enegrecido pelas chamas que já foi o lar do criador do *Gato de Felkovic*. Há pouco menos de um século, a esposa de

Felkovic, Nadia, o deixou e o mago enlouqueceu de dor. O barão Urik I levou Felkovic de volta ao Castelo Pantara, mas o mago contraiu febre branca e morreu. Nadia faleceu de culpa por ter enlouquecido o marido, e o *Gato de Felkovic*, uma estatueta mágica que encontrou na torre, matou o Barão. O filho do barão declarou a torre amaldiçoada e iniciou uma caçada nacional ao *Gato*, que o escapa até hoje. Contos afirmam que o *Gato* é a única coisa que o Barão teme e que seus destinos estão irrevogavelmente entrelaçados.

Onde ficar em Helbenik

O Picles Crocante (quartos de boa qualidade, refeições de má qualidade) tem os melhores quartos de Helbenik, mas não servem quase nada que não seja em conserva; o menu pode ser desgastante rapidamente. Refeições melhores e mais variadas estão disponíveis em frente no Truta Saltitante (quartos de qualidade comum, refeições de qualidade comum). Ambos são frequentados por locais e são uma parada que vale a pena para quem procura contratar guias.

Helbenik (cidade grande): Convencional; Tend. N; Limite de 3.000 PO; Ativos 525.000 PO; População 3.500; Isolada (humano 92%, gnomo 6%, outros 2%).

Figuras de Autoridade: Katarine von Allor (prefeita), humana Ari10.

Personagens Importantes: Moarnecone Brand Avil, humano Clr6; Sentire Anna Johnson, humana Clr4; Gregor Molik (caçador de lobisomens), humano Rgr4/Avn*2; Linnaeus Beucephus (ladrão), gnomo macho Lad3.

* Veja o *Van Richten's Arsenal*.

Castelo Pantara

A sede de toda a autoridade em Valachan, o Castelo Pantara é uma fortaleza ameaçadora de pedra cinza-carvão com vista para a Estrada Quebrada de uma colina próxima. O castelo foi habilmente projetado para se assemelhar a um tigre agachado. Um truque de perspectiva faz parecer que o castelo foi construído na própria estrada, quando na verdade está a quase um quilômetro de distância. Em vez disso, uma grande fortificação de madeira atravessa a estrada para monitorar o tráfego. Os vinte Leopardos Negros permanentemente estacionados aqui procuram armas em todos os viajantes e anotam cuidadosamente seus nomes, nacionalidades e destinos em um enorme tomo. Eles também patrulham rigorosamente a floresta ao redor da fortificação em busca de



peçoas que tentam passar despercebidas; Eu os evitei por pouco por magia judiciosa e um golpe de sorte com uma faca de prata.

Um caminho sinuoso leva da fortificação ao castelo, tornando-se o rabo da pantera do castelo. Os defensores podem atacar a partir do momento em que um intruso emerge da floresta, e cada estágio das defesas do castelo é projetado para fornecer cobertura para aqueles que estão mais próximos do lado de fora, mas para serem expostos a áreas mais centrais. O castelo é grande o suficiente para conter um pequeno exército, e uma força de tamanho semelhante seria necessária para tomá-lo.

O castelo é o lar do Barão von Kharkov, que raramente é encontrado mesmo por aqueles com quem ele divide o castelo: seus poucos servos, uma guarnição de Leopards Negros e o recrutamento de camponeses, que gastam seu tempo mantendo o castelo e preservando alimentos. Os últimos contraem quase invariavelmente a Febre Branca; por que ninguém percebe a conexão entre o barão e a doença debilitante escapa à compreensão. De qualquer forma, a comida em conserva do barão é comercializada em todo o Núcleo. Esses produtos, no entanto, são distribuídos de Rotwald e Helbenik; o barão tem uma aversão quase patológica a convidados indesejados por qualquer motivo, e o castelo está supostamente cheio de armadilhas mortais e câmaras de tortura para preservar sua privacidade.

Possibilidade Medonha:

Algo na Água

A indústria de preservação de alimentos de Von Kharkov seria drasticamente fora do comum para os nosferatu se não fosse parte de um plano terrível para controlar os valachani. Mais ou menos a cada mês, von Kharkov adiciona uma quantidade considerável de seu próprio sangue aos tonéis de preservação. Qualquer um que comer a comida contaminada deve fazer um teste bem-sucedido de Fortitude CD 10 ou se tornar um dos servos *encantados* do Barão (consulte **Ravenloft Gazetteer II** para obter detalhes sobre servos vampíricos). Esses escravos podem ser encontrados em Valachan e às vezes até mesmo em outros domínios, onde quer que a comida enlatada seja vendida. O Picles Crocante em Helbenik é especialmente provável para servir a comida contaminada.

Rotwald

Rotwald foi fundada no início da Pacificação e rapidamente se tornou um centro de violência terrível. Centenas de nativos foram capturados e postos para trabalhar na mineração de ouro e cobre ou derrubar árvores para obter madeira. Muitos foram mortos à espada, seus corpos usados para fertilizar o solo.

Desde então, quase todas as tentativas de revolta tiveram origem em Rotwald. Isso não quer dizer que Rotwald seja um ofurô de descontentamento; como qualquer valachani, os rotwaldi suportam suas provações com calma resiliente. A grande população e a distância do Castelo Pantara, no entanto, parecem dar aos Rotwaldi uma falsa sensação de segurança. Segundo alguns relatos, o ouro na água potável retirada do Rio do Ouro e os fantasmas raivosos do passado de Rotwald levam os aldeões à loucura e à revolução. Por esta razão, o barão mantém um número opressivo de Leopards Negros aqui para manter a paz e proteger a casa da moeda da nação.

A sudoeste de Rotwald, ao longo da Estrada Quebrada, fica o Hospício das Mãos Curadoras, um edifício grande e impressionante que abriga um contingente

Possibilidade Medonha:

Os Contos das Eras

Embora Rotwald seja o lar de inúmeros fantasmas, a verdadeira causa das revoltas são os *Contos das Eras* e as bruxas que o guardam. Os *Contos das Eras* é uma relíquia (veja o **Van Richten's Arsenal** para detalhes gerais sobre relíquias). Mediar certas seções do livro pode *curar ferimentos leves* duas vezes ao dia, *curar ferimentos moderados* duas vezes por semana e *curar ferimentos críticos* duas vezes por mês. O livro irradia continuamente uma aura mágica sobre o Hospício, com o efeito de uma magia *sagrada* e impedindo qualquer licantropo de entrar no prédio. Finalmente, se o líder do hospício ler o livro em voz alta, todos ao alcance da voz serão afetados por uma *quebra de encantamento*. Este é um efeito sônico baseado na linguagem. As bruxas começaram a fazer exatamente isso em Rotwald no equinócio da primavera todos os anos, libertando os ouvintes da dominação do barão. Muitos logo ficam encantados mais uma vez, mas aqueles que não ficam retêm um perigoso grau de livre arbítrio. Todas as propriedades de *Contos das Eras* têm efeito como se fossem conjurados por um clérigo de 15º nível.



significativo de bruxas de Hala. Uma vasta biblioteca ocupa quase nove décimos do edifício. A líder do grupo, Mãe Marena, disse-me que o prêmio desta coleção é uma cópia antiga dos *Contos das Eras*, uma história da igreja de Hala escrita por uma das 26 bruxas originais. Este livro supostamente protege o hospício de forças hostis e “revela a verdade para aqueles dispostos a ouvir”, embora Marena não tenha explicado seu significado preciso. (Suspeito do misticismo vazio em que a maioria das religiões se baseia para intrigar potenciais convertidos).

Desleixada e preconceituosa. Se o texto não fosse mágico, como poderia o hospício sobreviver às atenções de von Kharkov?

Onde ficar em Rotwald

Rotwald é bem conhecida por sua hospitalidade: os aldeões frequentemente abrem suas casas como pensões por uma ou duas temporadas de cada vez, e é relativamente comum ver pessoas atraídas pelo cheiro de comida, pechinchando com os proprietários por uma parte da refeição. A única pousada permanente é a Osso Cantante (quartos de boa qualidade, refeições de boa qualidade), administrada nos fundos da cervejaria de propriedade de Oleg Halffen, o prefeito da cidade. Este alegre ex-aventureiro está sempre disposto a compartilhar uma história sobre um excelente ensopado e farta cerveja preta. Os quartos são grandes, mas as paredes são finas e Oleg é um tanto curioso. A pousada leva o nome da monstruosa garra de pantera pendurada acima do bar, que foi esculpida em uma flauta.

Rotwald (cidade grande): Convencional (monstruosa); Tend. N; limite de 3.000 PO; Ativos 660.000 PO; População 4.400; Isolada (humano 93%, gnomo 4%, meio-elfo 1%, elfo 1%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Oleg Halffen (prefeito), humano nosferatu Rgr4/Ari3.

Personagens Importantes: Mãe Marena, humana Clr4/Fet3/Hwi5; Moarnecone Rurik Talgar, meio-elfo Adp3/Clr2; Ylwa Morlig (capitã da guarda), mulher-pantera humana Gue5.

Ungrad

Eu visitei muitos lugares desagradáveis no decorrer deste longo projeto, mas poucos podem se comparar a Ungrad em estupidez rural e ambiente vil. Uma onda de frio passou por Valachan enquanto eu caminhava para Ungrad, então tive que enfrentar a neve e os ventos gelados para alcançá-la. Uma vez lá, descobri um remanso in-

festado de musgo, mofo, cogumelos, ferrugem, fuligem e limo. As grandes pilhas de compostagem mantidas sob o piso de cada casa agravam o problema, fornecendo uma dieta básica de cogumelos, bem como um descarte conveniente para o lixo doméstico e parentes falecidos. O próprio ar tinha um gosto podre e me senti impura até chegar a Sithicus.

Os ungradis são amigáveis, embora ainda mais iludidos sobre a natureza de seu governante do que o resto dos valachani. Eles consideram von Kharkov um governante firme, mas benevolente, tristemente perturbado pela infidelidade e doença de suas esposas, o escolhido de Yutow e o governante mais gentil desde a Pacificação — uma atitude que os obriga a ignorar a maioria dos eventos de seu longo reinado. Suspeito que isso só seja possível devido à ausência dos Leopardos Negros e Lady Adeline; a prefeita, uma emigrante e médica demonliense chamada Antianetta Despini-Hoyer, cobra impostos e determina ela mesma a loteria das noivas.

Consegui fazer amizade com a médica e a encorajei a me mostrar seu hospital. Acho que foi um alívio para ela conhecer outra mulher educada em Ungrad. Despini-Hoyer tornou o trabalho de sua vida curar a febre branca, que matou seu próprio marido. Seu pó roxo, previsivelmente feito de esporos de fungos, é misturado com vinho e administrado com uma quantidade moderada de sangria (um remédio padrão para a maioria das

Possibilidade Medonha:

Curando a febre Branca

A Dra. Despini-Hoyer fornece seu pó apenas para vítimas da doença que se internam em seu hospital. Doses diárias tomadas em uma taça de vinho permitem que um personagem cure dano temporário de Constituição com o dobro da taxa normal. O vinho é usado para atenuar o sabor do pó; aqueles que usam o pó sem vinho devem fazer um teste de Constituição CD 12 para não sufocar. Se eles falharem, eles não ganham os efeitos benéficos e na verdade sofrem 1 ponto de dano temporário de Constituição por vômito e asfixia.

Uma nosferatu, Dra. Despini foi despachada para Ungrad por von Kharkov anos atrás para moderar a sede de sangue do ex-prefeito da cidade, Felix Hoyer. A imprudência de Hoyer acabou chamando a atenção dos aventureiros, mas a Dra. Despini-Hoyer não foi tão precipitada e escapou de suas estacas. Enquanto o status quo de Ungrad permanecer inalterado, a médica se contentará em se alimentar do sangue de seus pacientes.



queixas) e acelera muito a recuperação. Percebi que Despini-Hoyer preservou cuidadosamente o sangue coletado durante a sangria, e algumas investigações discretas mais tarde revelaram que ela raramente era vista durante o dia. Desnecessário será dizer que bati em retirada apresada e tive o cuidado de proteger meu quarto naquela noite.

Onde ficar na Ungrad

Ungrad tem apenas um restaurante, o Casa de Cogumelo de Ambrick (refeições de qualidade comum), que vende alimentos à base de fungos. Embora a sopa de cogumelos e cebola seja deliciosa, evite o macarrão quente com açúcar, que parece e tem gosto de cera de vela. A única pousada é a Pousada do Repouso Silencioso (quartos de boa qualidade, refeições de qualidade comum). A iludida falsidade richemulenses que dirige a pousada usa seu pequeno grau de habilidade mágica para brincar de ser uma vampira, mas estava apavorada com a visão de sangue real. Eu suspeito que seja apenas uma questão de tempo até que algum bandido musculoso a acerte e feche a única pousada no mundo onde alguém é servido por *servos invisíveis*.

Ungrad (cidade pequena): Convencional (monstruosa); Tend. LB; Limite de 800 PO; Ativos 60.000 PO; População 1.500; Isolado (humano 98%, outros 2%).

Figuras de Autoridade: Dra. Antianetta Despini-Hoyer (prefeita), humana nosferatu Esp12.

Personagens Importantes: Beatrice Cargonne (estalajadeira), humana Mag11; Ambrick, o Cinzento (taverneiro), anão Lad6.

O Labirinto Escarlate

A propriedade privada de Lady Adeline fica entre a Estrada do Elfo e o Rio Arden Mirim, na fronteira sithicana. Nos vinte anos desde que Adeline se estabeleceu aqui, ela plantou milhares de urzes e espinhos em um vasto labirinto. A sebe pontiaguda ao redor do labirinto está repleta de cadáveres apodrecidos daqueles que morreram lá dentro e manchados de sangue, a origem óbvia do apelido “escarlate” da propriedade. Aqueles considerados culpados de traição e outros crimes graves são entregues ao labirinto por Leopards Negros e abandonados ao prazer de Adeline. Se o acusado conseguir chegar ao centro do labirinto, eles são supostamente perdoados, mas ninguém jamais conseguiu. O conhecimento comum afirma que o labirinto está cheio de armadilhas sádicas, animais sedentos de sangue, insetos gigantes e plantas mortais.

Pensamentos finais



Valachan é claramente um reino deliberadamente atrasado, cuja posição isolada e políticas isolacionistas a impedem de se tornar um jogador-chave no mundo mais amplo.

Seus únicos recursos verdadeiros são a madeira e seu controle da rota comercial de Mordent a Sithicus ao longo do rio Arden. Não posso acreditar que os benefícios de aproveitar esta rota valeriam o esforço de expulsar von Kharkov de seu poleiro. O barão controla um exército de feras e uma igreja fantoche cujo único propósito parece ser convencer os camponeses de que seu deus quer que eles sigam o barão obedientemente. Enquanto penso nisso, será que von Kharkov aprendeu algumas de suas táticas durante seus dias em Darkon?

Se alguém estivesse realmente interessado em conquistar este remanso, o melhor método seria, sem dúvida, encorajar o golpe de Adeline em Sithicus e, em seguida, atacar os dois reinos depois de massacram os exércitos uns dos outros. Seria bom notar aqueles que sussurram em suas orelhas pontudas.



Relatório Cinco: Sithicus

Para o perverso, todas as coisas são perversas.
— James Hogg, Confissões de um pecador justificado



o cruzar a fronteira de Valachan na estrada solitária e mal conservada entre Rotwald e Mal-Erek, entendi por que tão poucos viajantes viajam para esta terra estranha. O lugar ficou instantaneamente opressivo. É verdade que uma atmosfera opressiva dificilmente é digna de nota nas terras do Núcleo; raro é o lugar que não geme sob o peso de um pavor sem nome e iminente. No entanto, a sensação de mal-estar que tomou conta de mim quando entrei neste reino era de alguma forma diferente de qualquer outra que já havia me atormentado durante minha longa e perigosa missão.

Rapidamente compreendi a natureza e a origem desse mal-estar. Em outras terras, minha inquietação ao chegar era um medo instintivo de alguma coisa sombria que havia voltado sua atenção para mim. Aqui, a fonte dessa opressão não estava escondida nem distante. Foram meus próprios pecados que pesaram tanto sobre mim, e a paisagem desolada inspirou tal meditação que cada ato lamentável foi amplificado e aumentado até que eu chorei e não pude olhar para meu reflexo no espelho por auto-aversão.

Uma hora era tempo demais para eu ficar ali, embora minha missão exigisse uma permanência muito maior. A cada dia que passava, conforme eu pensava mais e mais em

Resumo de Sithicus

Nível Cultural: Medieval (8); elfos selvagens são da Idade da Pedra (1)

Ecologia: Completa

Clima/Terreno: Temperado/Florestas e colinas

Ano de formação: 720 CB

População: 4.300

Raças: Elfos 96%, meio-elfos 2%, humanos 1%, outros 1%

Grupos Étnicos de Elfos: Altos elfos 91%, elfos selvagens 9%

Grupos Étnicos Humanos: Kartakanis 35%, gundarakitas 30%, invidianos 25%, sithicanos 5%, barovianos 4%, outros 1%

Idiomas: Sithicano*, vaasi, balok, mordentiano

Religiões: Ezra, Hala

Governo: Monarquia despótica e aristocracia

Governante: Azrael Dak

Lorde Negro: Inza Magdova Kulchevich





como minha filha havia implorado pela morte, eu me perguntava se aqueles que eu conhecia podiam ver meus pecados escritos em meu rosto — assim como as feições torturadas daqueles estranhos sugeriam seus crimes não ditos para mim. Não é de admirar, então, que os elfos nativos chamem seu reino de *Sithicus*: a “Terra dos Espectros”.

D paisagem



Sithicus está localizado na região sudoeste do Núcleo, limitado por Valachan, Verbrek, Invidía, Kartakass e, desde a Grande Conjunção, as Brumas ao sul. Este reino élfico destruído é o único país habitado principalmente por não-humanos. Névoa úmida e árvores antigas envolvem o campo em perpétua escuridão. A luz do sol quase nunca penetra nos galhos grossos das florestas antigas, e o solo é escorregadio com folhas podres, musgo e orvalho. O fedor de podridão e mofo enche o ar pesado e arborizado. Com exceção de algumas cidades e uma via principal, a maior parte do país tem uma qualidade intocada, por um bom motivo.

O país é dividido pelo Musarde e seus vários afluentes e ramificações. Os vales dos rios densamente arborizados erguem-se para planaltos rochosos onde nidificam grandes águias ruivas. O chão da floresta está coberto de hera manchada e samambaias cinzentas. Emaranhados desagradáveis de espinhos e urtigas abundam, quase ansiosos para rasgar qualquer transeunte.

Desde o momento em que deixei Valachan e entrei em Sithicus, fui assombrada por uma sensação estranha, uma sensação distinta de *familiaridade* com a floresta. Por mais que tentasse, não conseguia determinar por que essa floresta parecia um lar para mim. Cenas do meu passado que eu preferiria esquecer encheram minha cabeça até que eu não consegui mais distinguir os troncos cobertos de musgo que me cercavam. Ao longo de minhas viagens dentro das fronteiras sithicanas, constantemente tive que me esforçar para não me perder em devaneios nada agradáveis.

A maioria dos visitantes de Sithicus segue pelas principais estradas que ligam as principais cidades. Decidi que, se fosse bom o suficiente para os outros, essas rotas serviriam para mim também.

O extremo oeste de Sithicus é delimitado pelas cabeceiras do rio Arden ao sul e seu afluente, o Arden Mirim, ao norte. Dois assentamentos élficos, Mal-Erek e Hroth, ficam perto da fronteira valachani, ligados pela Estrada do Elfo, ou *Esthithir*, como é chamada aqui. Ao norte de Mal-Erek, o Arden Mirim contorna as densas florestas de Verbrek; felizmente para os elfos, o rio parece agir como uma barreira natural contra os lobos intrusos. Ao

A Culpa de Sithicus

Em 1d3 horas após entrar em Sithicus, os recém-chegados experimentam um sentimento de culpa elevada (sem teste de resistência). A princípio, essa culpa se manifesta como um mal-estar rastejante, uma certeza de que algo está errado junto com uma incapacidade de identificar a causa raiz. Nos primeiros 1d3 dias, o recém-chegado se lembra vividamente de algum incidente passado no qual ele agiu muito mal. A culpa por esse incidente se torna o foco do mal-estar do recém-chegado, tornando-se uma distração menor, embora persistente. O recém-chegado sofre -1 de penalidade de moral nos testes de Iniciativa, Ouvir, Procurar e Observar enquanto permanecer no domínio. Os recém-chegados geralmente confundem a distração de seus companheiros com desconforto, como se pudessem ver os atos de culpa do recém-chegado em seu rosto. Na verdade, eles estão presos em suas próprias memórias de culpa, embora qualquer um que permaneça em Sithicus por tempo suficiente comece a se perguntar quais pecados do passado estão atormentando aqueles ao seu redor.

Os verdadeiros nativos de Sithicus também sofrem com essa consciência elevada e incômoda, embora não sofram com a penalidade moral que isso evoca nos recém-chegados. Na verdade, a aceitação forçada de suas próprias fraquezas torna os sithicanos nativos menos suscetíveis a ilusões: eles recebem um bônus de percepção de +1 em testes de resistência contra ilusões conjuradas dentro do domínio. Além disso, como o domínio em si é hostil a enganos de qualquer tipo, as ilusões duram apenas metade de sua duração normal quando conjuradas dentro das fronteiras de Sithicus.

Os verdadeiros inocentes são imunes à culpa. Os efeitos da culpa desaparecem quando um personagem deixa Sithicus. As limitações na duração das ilusões e bônus para personagens nativos não se estendem além das fronteiras do domínio.

sul do Arden, as Colinas Desaparecidas se elevam na Fronteira Nebulosa, ainda agarradas a seus topos nevados com a chegada da primavera.

Continuando para leste, os bosques esparsos dão lugar a uma vista impressionante. Localizado entre as respectivas cabeceiras do Arden e Arden Mirim, o Grande Desfiladeiro se estendia diante de mim como uma cicatriz no coração de Sithicus. Correndo de norte a sul,



ele se estendia por dezenas de quilômetros, levando dias para contorná-lo. Na parte mais larga, estimo que tinha cerca de oito quilômetros de largura, mas se estreitava para cerca de um quilômetro de largura em cada extremidade. Desprovida de qualquer floresta, a área deveria ser banhada pela luz do sol, mas não foi o caso. O Desfiladeiro absorvia toda a luz e era cercado por apenas algumas árvores semelhantes a esqueletos. Bem no centro, um pico negro atravessava o mar de sombras que preenchia o Grande Desfiladeiro. No topo desse pico, pude ver as ruínas do que deve ter sido o Forte Nedragard, lar do tirano caído do reino, com enxames de corvos circulando acima. Tudo o que restava do castelo eram ruínas de pedra que lembravam dentes apodrecidos e enegrecidos. Alguns dos elfos em Mal-Erek juram ter visto espíritos ansiosos — *banshees* — girando em torno das torres destruídas quando a lua está cheia.

A oeste do Grande Desfiladeiro, o Rio Sem Fim flui para o norte das Brumas, cortando um caminho sinuoso pelo sul de Sithicus. O Rio Krellin emerge de poços artesianos perto das próprias cabeceiras de Arden Mirim, então corta um caminho curvo a sudeste, passando pelo assentamento élfico central de Har-Thelen antes de se

fundir com o Rio Sem Fim pouco antes de suas águas fortalecerem o Musarde conforme ele vira para o norte em direção à Invidía.

Rio acima desta confluência, o Musarde flui em um curso constante da fronteira de Kartakan, dividindo perfeitamente o leste de Sithicus. Os vales a nordeste de Musarde — conhecidos coletivamente como Floresta da Fumaça, as florestas mais densas de Sithicus — têm uma reputação mal-assombrada. O sol não tem chance de perfurar a copa das árvores que cobrem a região como uma mortalha verde e opaca, e a mata é supostamente coberta por uma série de túneis que cruzam e criam uma rede em toda a área. Poças de água estagnada abrigam nuvens de insetos zumbindo ao seu redor no calor úmido do verão. Além disso, há rumores de que um bando de halflings (*Kenders*) perversos e xenófobos construiu um grande forte nas profundezas da Floresta da Fumaça, cercado por horríveis mensagens de advertência aos invasores. Ninguém ainda descobriu seu lar secreto, “*Ke-dralind*”, e voltou para contar a história.

Uma estrada bem conservada corre paralelamente às margens do norte do Musarde, unindo Har-Thelen com o distante assentamento de Skald em Kartakass. Ainda



conhecido como o Caminho dos Mercadores entre os kartakanis pelo número de comerciantes que usam esta estrada, os sithicanos passaram a chamá-lo de Talho dos Mercadores. Começando por volta de 726 CB, os halflings fizeram tantos ataques aos viajantes que um grupo de mercadores se uniu para cortar e queimar uma zona tampão ao longo de toda a extensão da trilha. Esta zona ajudou um pouco com os ataques, negando aos invasores sua cobertura, mas a envolvente Floresta da Fumaça está ansiosa para se recuperar. Brotos famintos de hera e urtiga requerem atenção constante, e caravanas de mercadores se revezam na manutenção da rota. Nunca é uma tarefa fácil, e um ou dois comerciantes desaparecem periodicamente durante a limpeza de rotina.

A nordeste de Floresta da Fumaça fica uma trilha de floresta menos sinistra que faz fronteira com Invidía e Baróvia. A área tem o nome de *Sangiyeth*, ou as “Colinas de Ferro”. Grupos de elfos selvagens vagam livremente por aqui, gastando a maior parte do tempo caçando e fazendo armadilhas no alto das colinas ou procurando frutas silvestres e outros alimentos e raízes silvestres em crescimento. Eles também gastam um bom tempo assaltando mercadores viajantes; ao contrário dos halflings, eles supostamente se esgueiram pela fronteira até a Baróvia para roubar o que podem. A região é traiçoeira mesmo para esses elfos após as fortes chuvas sazonais. Grandes extensões das Colinas de Ferro tornam-se pântanos lamacentos aos quais nem mesmo os elfos selvagens são imunes. A primavera é, portanto, quando eles sofrem as maiores taxas de mortalidade, mas sua incursão também é mais pesada, pois é comum que as rodas das caravanas atolem e fiquem presas, tornando-as extremamente vulneráveis aos ataques dos elfos selvagens.

Ao sul de Musarde e a leste do Rio Sem Fim, as florestas sithicanas se elevam até as Colinas do Topo Enevoadado repletas de pedregulhos. Aninhado a noroeste de Topo Enevoadado encontra-se uma patética confusão de uma aldeia que as pessoas ainda chamam de Veidrava. Disseram-me que, a certa altura, a área esteve ocupada com a escavação de sal, uma mercadoria ainda rara nessas fronteiras, com uma aldeia de mineiros, monja e casa das máquinas para a mina que os humanos trabalhavam. Quase todas as cabanas estavam situadas perto do sopé das colinas, ostensivamente para tornar as habitações mais fáceis de proteger dos invasores. A Casa das Máquinas em si era uma maravilha moderna, pelo que ouvi, com um mecanismo secreto que ninguém além de Azrael conhecia. Após o evento cataclísmico da Hora das Sombras Gritantes, no entanto, esta aldeia nua e os edifícios da mina foram reduzidos à ruínas. Ninguém nunca voltou para abrir a mina, embora eu tenha ouvido rumores de que algumas facções estão considerando isso.

As bordas de Sithicus são cercadas por arbustos baixos e arvoredos que dão flores doentias. Diz-se que, às vezes, esses arbustos podem subir rapidamente mais de três metros e cobrir o céu com as rosas negras esfumaçadas que carregam, os crescimentos florais efetivamente impedindo as viagens.

O clima de Sithicus segue um padrão temperado, caracterizado por verões úmidos e abafados e invernos rigorosos. As tempestades que atingem o reino são violentas, caindo esporadicamente em maio para trazer chuvas torrenciais e inundações repentinas. As chuvas começam a diminuir na segunda semana de junho. As terras altas e algumas das áreas mais distantes recebem uma leve camada de neve no auge do inverno.

Em uma de minhas entrevistas com os habitantes locais, descobri uma história interessante por trás de sua lua incomum. Aparentemente, Sithicus nem sempre compartilhou a mesma lua com o resto do Núcleo. Anteriormente, sua lua, que os elfos chamam de *Nuitari*, era completamente negra. A única maneira de descobrir sua localização no céu noturno era procurar os pontos de luz que ela bloqueava. A lua negra irradiava um brilho de ébano, visível apenas para aqueles com corações igualmente negros, que sugavam toda a luz. Além disso, *Nuitari* tinha um ciclo lunar de pouco mais de uma semana; só posso imaginar os possíveis efeitos de *Nuitari* sobre os lobisomens de Verbrek. Algum tempo antes da Hora das Sombras Gritantes, uma segunda lua branca pura apareceu ao lado de *Nuitari*, seguida brevemente por uma companheira vermelha. Na noite dos eventos devastadores da Hora das Sombras Gritantes, as luas portentosas se combinaram para formar o orbe que preenche o céu noturno hoje. Alguns dizem que a escuridão que caiu sobre Nedraaard não era outra senão a própria *Nuitari*, deslocada por este novo orbe. A história toda me parece ultrajante. Eu descartaria o conto completamente, se a Noite Mais Escura em nossa própria terra de Darkon não tivesse me ensinado que o céu noturno pode não ser *confiável*.

As cidades élficas apresentam uma série de paredes de pedra concêntricas que separam as altas torres das várias castas. Outrora gloriosas, as paredes estão se desgastando lentamente, as estruturas de madeira élfica e cristal agora sufocadas com hera e musgo ou desmoronando ao toque. Estátuas e outras obras de arte estão em ruínas e buracos salpicam as ruas de paralelepípedos das cidades. Ervas daninhas, bolor e arbustos sufocam os jardins ornamentais. As paredes externas de cada assentamento são cobertas por arbustos tão espessos e cobertos de vegetação que oferecem uma forma casual de proteção e muitas vezes escondem a presença da própria cidade de transeuntes desavisados.



Quanto à minoria humana, seus assentamentos são lamentáveis, meros aglomerados de casebres construídos com materiais disponíveis e agrupados nas proximidades de uma mina ou posto madeireiro.

flora

As florestas sithicanas são blocos densos de crescimento que poucos podem manobrar com facilidade ou segurança. Esses lugares escuros e assombrados nunca param de evocar uma sensação de melancolia e pavor. Alguns magos élficos acreditam que as árvores e arbustos são a personificação de almas que morreram.

Grupos de sempre-vivas se agarram precariamente aos cumes rochosos e selas e enxameiam pela geografia ondulada de Sithicus. Outras árvores de folhas largas lutam por um ponto de apoio na floresta: amieiro, freixo, bordo, carvalho, sorveira-brava e salgueiro, embora também seja possível encontrar bétula, zimbro e teixo mais raros. Sob o dossel da floresta, encontra-se uma abundância de tojo, calêndula selvagem, saxifraga, juncos e heras exuberantes, bem como samambaias em todos os tons possíveis de verde e cinza. Líquens e pulmonárias envolvem a casca das árvores e as pedras nos matagais mais escuros.

A vida vegetal carnívora também é um perigo para os viajantes em Sithicus, onde as florestas parecem possuir uma vitalidade não natural. Muitos invasores foram vítimas de raízes sanguinárias, capim chicote, matalépida e coisas estranhas. Mais de um comerciante me contou sobre um tipo de mofo que tem a capacidade de infectar e realmente possuir qualquer viajante tolo o suficiente para dormir sobre ele ou muito perto dele.

Caminhada Através de Sithicus

As florestas de Sithicus são notoriamente difíceis de navegar, mesmo para os nativos. Durante o reinado do Rosa Negra, os marcos nunca se tornaram familiares para os viajantes, independentemente da frequência com que eram encontrados. Sob o reinado de Inza Kulchevich, *tudo* em Sithicus parece estranhamente familiar, mesmo para aqueles que estão completamente perdidos. Em ambos os casos, os viajantes sofrem -2 de penalidade de circunstância em todos os testes de Sobrevivência feitos para se orientar.

Fauna

O ambiente primordial de Sithicus abriga uma infinidade de animais típicos das regiões mais selvagens do Núcleo. As extensas florestas abrigam texugos, morcegos, javalis, veados, alces, ratos, doninhas, além de

camundongos, lebres, toupeiras, esquilos vermelhos e ratazanas. Predadores significativos incluem texugos, ursos marrons e raposas vermelhas. Curiosamente, nem os lobos de Verbrek nem as panteras de Valachan são frequentemente vistos aqui. Alguns viajantes me contaram sobre formigas gigantes, aranhas e vespas. Eu mesmo nunca encontrei tais esquisitices, mas os elfos patrulhei-

Animais Locais e Horrores Nativos

Vida Selvagem: ND 1/10 — morcego; sapo; ND 1/8 — rato; ND 1/6 — corvo; lagarto; ND 1/4 — arminho; coruja; gato; ND 1/3 — cobra, miúda víbora; falcão; ND 1/2 — águia; cobra, pequena víbora; texugo; ND 1 — cobra, víbora média; ND 2 — javali; ND 4 — urso, pardo.

Monstros: ND 1/4 — aranha monstruosa, miúda; goblin; zumbi, pequeno; ND 1/3 — esqueleto, médio; gremishka*; ND 1/2 — aranha monstruosa, pequena; geist*; raposa prateada**; zumbi, médio; ND 1 — aranha monstruosa, média; bakhna rakhna*; formiga gigante, operária; fungo, guardião; carniçal; planta, roseira sangrenta*; ND 2 — formiga gigante, rainha; formiga gigante, soldado; inseto gigante assassino*; texugo atroz; planta, hera rastejante*; víbora das sombras*; ND 3 — allip; ettercap; fungo, violeta; lívido; lobo atroz; ogro; personificador*; planta, raiz sanguinária*; sombra; vespa gigante; ND 4 — besouro-cervo gigante; cria vampírica; gárgula; planta, capim chicote*; ND 5 — aparição; ladrão da razão; odem*; ND 6 — chama espectral*; fogo-fátuo; vampiro, halfling*; ND 7 — fantasma; heucuva; sombra de sal (ver Notas em anexo); espectro; vampiro, elfo*; ND 8 — mohrg; planta, ente assombrado*; ND 9 — planta, ente zumbi*; ND 10 — planta, matalépida*; espírito radiante* ND 11 — morte carmesim; licantropo, mulher raposa**; ND 12 — estrangulador; ND 17 — banshee†.

** Ver Ravenloft Gazetteer I.

† Embora as banshees do séquito do Rosa Negra sejam criaturas temíveis, a maioria dos espíritos élficos dentro de Sithicus são simplesmente fantasmas com o terrível ataque especial de *gemido aterrador* ou *lamento*:

Lamento (Sob): Durante a noite, o fantasma pode soltar um lamento mortal. Este ataque pode matar um número de criaturas vivas igual a 1/2 do DV do fantasma + a grau do fantasma dentro de uma extensão de 9 metros centrada no fantasma, ou dentro de um cone de 18 metros estendendo-se do fantasma, a critério do espírito. Um teste de Fortitude bem-sucedido (CD 10 + 1/2 DV do fantasma + modificador de Car do fantasma) anula o efeito. Uma vez que um fantasma use o lamento, ele deve esperar 1d4 rodadas antes de poder fazê-lo novamente, e pode usar a habilidade um número de vezes por dia igual a não mais que metade de seu grau (arredondado para baixo, mínimo de 1/dia).



ros que patrulham as florestas desenvolveram maneiras de criar e treinar uma forma notável de montaria: besouros-cervo gigantes, facilmente do tamanho de um cavalo. Esses monstros quitinosos dificilmente são domesticados e podem representar um sério perigo para qualquer pessoa, exceto para seu cavaleiro. Por esta razão, os besouros raramente são trazidos para áreas povoadas.

Encontros com mortos-vivos incorpóreos, particularmente as banshees que seguiram o Rosa Negra, são infames em Sithicus. Mais de um viajante encontrou seu fim nas florestas, longe de casa; ao ouvir a maioria dos estrangeiros falar deles, os bosques de Sithicus são invadidos pelos fantasmas que gemem. Na realidade, entretanto, encontros com tais espíritos são incomuns e parecem ter ficado ainda mais escassos nos últimos anos. As banshees supostamente ainda assombram as ruínas do Forte Nedragaard, no entanto, ocasionalmente se aventurando ao longo das bordas do Grande Desfiladeiro — os viajantes devem ficar atentos.

História



A crônica de Sithicus não vai tão longe no passado quanto a de seus vizinhos. Apesar de sua brevidade, a história do reino é ativa, cheia de tantas traições e conflitos quanto a de qualquer outro território do Núcleo.

Os detalhes dessa história se dividem entre o óbvio e o totalmente obscuro; os dois se misturam com tal regularidade que minhas anotações sobre o assunto permanecem entrecortadas, incompletas. A marca deixada sobre a terra e seu povo pelo antigo governante de Sithicus, agora referido apenas como o “Rosa Negra”, permanece vívida. No entanto, o verdadeiro nome do déspota, até mesmo a natureza exata da maldição que lhe rendeu seu apelido — isso se mostrou impossível de determinar com qualquer grau de certeza. Os sithicanos demonstram notável apatia em relação ao seu próprio passado distante e um desejo palpavelmente ativo de esquecer eventos recentes. É uma amarga ironia, pois dada a longevidade extraordinária dos elfos, até mesmo a memória viva pode remontar a séculos.

Registros escritos são escassos em Sithicus, embora nem sempre tenha sido assim. As maiores comunidades élficas abrigam extensas bibliotecas históricas e arcanas, mas o conteúdo dessas estruturas arejadas entrou em decadência. Os elfos confiam na tradição oral para transmitir conhecimento de geração em geração. Eles raramente compartilham suas histórias com forasteiros, e com aqueles que não são de sangue élfico ainda mais raramente. Quanto à minoria humana, os habitantes dessas miseráveis comunidades geralmente não sabem ler nem escrever. Como os elfos mais cultos, esses hu-

manos mostram grande relutância em recontar contos populares ou revelar o que eles lembram da história local. No entanto, sua relutância não nasce do esnobismo social ou do racismo absoluto, como acontece com seus compatriotas élficos. O medo simples e profundo impede a maioria dos sithicanos humanos de discutir o passado.

A partir de contos reunidos em todo o Núcleo, particularmente na Baróvia e na Invidia, cheguei a Sithicus com algum conhecimento de seu passado. Curiosamente, as histórias que me contaram mostraram-se precisas, mesmo que os fatos subjacentes às suas narrativas fossem às vezes profundamente enterrados pelo viés local e pela elaboração “artística”. Recitar alguns desses fatos teve um efeito uniforme sobre o sithicano médio: um momento antes ele havia sido sombrio e firme em negar qualquer conhecimento de eventos mais antigos do que o amanhecer de ontem, depois de ouvir alguns comentários pontuais sobre o “Rosa Negra” ou na “Hora das Sombras Gritantes”, o local escorregava para um silêncio triste e trêmulo que confirmava a verdade do que eu havia dito.

Bah. O silêncio dos covardes é uma prova fraca da veracidade de uma história. Já conheço a verdade dessas histórias. A “destruição” do cavaleiro amaldiçoado é apenas isca em um anzol — mas meus algozes não vão me distrair agora.

Do passado distante de Sithicus, os elfos revelaram apenas isso: seu reino começou em um mundo distante em uma terra governada por um cavaleiro humano — o Rosa Negra — que travou uma guerra contra os deuses, planejando derrubá-los do poder. Os deuses incumbiram os elfos da tarefa de parar a arrogância do Rosa, mas eles falharam. Então os próprios deuses derrubaram o Rosa Negra, lançando-o em um abismo enevoado — nosso próprio mundo, como os elfos o descrevem — e por seus fracassos, os elfos e seu reino foram arrastados para compartilhar seu destino.

Observe que mesmo este breve relato é uma mera aproximação da falsa história de Sithicus. Cada elfo que se dignou a falar da história ofereceu uma versão diferente do conto, os detalhes muitas vezes variando amplamente.

As Brumas revelaram a terra de Sithicus em 720 CB, e a partir deste ponto os fatos são um pouco mais fáceis de encontrar. No início daquela primavera, o Rosa Negra apareceu pela primeira vez nos anais da Baróvia. Acompanhado por uma jovem e cativa mulher Vistana chamada Magda Ilyanova Kulchevich e um anão perver-



so e acusado de besta de nome Azrael Dak, o Rosa supostamente desafiou o Conde Strahd X em seu próprio castelo e sobreviveu para contar sobre aquele confronto imprudente. Histórias semelhantes são contadas sobre a batalha do Rosa com o duque Gundar, falecido governante de Gundarak. Através dos contos da fogueira de Vistanis, aprendi que a corajosa jovem Magda escapou do Rosa e permaneceu em Gundarak mesmo quando seu ex-captor passou para Sithicus, onde assumiu o trono e reinou da torre em ruínas conhecida como Forte Nedragaard.

Por quase duas décadas, Sithicus serviu como campo de batalha para um conflito longo, sangrento e sem sentido entre o Rosa Negra e os elfos selvagens das Colinas de Ferro. Enquanto os aristocratas élficos das cidades resistiram passivamente ao governo do Rosa, os habitantes das Colinas de Ferro travaram uma guerra aberta e ativa. Eles atacaram comerciantes, queimaram assentamentos humanos e mataram qualquer um que servisse o Rosa que caísse em suas mãos. A inimizade dos bandos de Colinas de Ferro para não-elfos forçou os humanos a ficar do lado do Rosa, embora com relutância.

O Rosa Negra e Azrael Dak, agora senescal de Nedragaard, tratavam seus súditos humanos com desprezo e desconfiança. Mesmo sendo suspeito de simpatizar com os elfos rebeldes era motivo para execução imediata, com a recém-formada polícia secreta do senescal — a *Politskaræ* — fomentando a paranoia e o medo entre os humanos e os aristocratas élficos supostamente neutros. Os viajantes se saíram um pouco melhor, com as milícias de Azrael pegando cativos aos montes e levando-os para a linha de frente de maneira involuntária.

À medida que a guerra civil se arrastava, o Rosa Negra aparecia cada vez com menos frequência. Na época da Grande Conjunção em 740 CB, ele havia se tornado um verdadeiro prisioneiro dentro das paredes enegrecidas e em ruínas do Forte Nedragaard. Alguns começaram a se perguntar se ele havia sido destruído. Como é comum em Sithicus, a verdade era menos extrema, mas muito mais bizarra. O Rosa Negra ficou encantado com um grupo de *espelhos de memória*, vidros encantados que permitiram que o Rosa submergisse sua mente em variações ilusórias de sua vida desastrosa. Por dias, depois semanas e depois meses seguidos, o Rosa permaneceu em sua sala do trono, imóvel, perdido em seus devaneios sobre o que poderia ter sido.

Azrael Dak aproveitou ao máximo a desatenção de seu mestre. Ele passou de garantir tropas leais a — ou pelo menos com medo — do Rosa para reunir soldados que o servissem acima de todos os outros. Ele negociou acordos secretos com os elfos selvagens, prometendo a derrubada do odiado Rosa e oferecendo-lhes recom-

ensas por permitir que ele parecesse vitorioso de vez em quando. Quando um dos bandos maiores rejeitou as ofertas de Azrael, o senescal colocou os outros contra eles, de modo que logo os elfos selvagens eram uma ameaça tanto para os outros quanto para os mercados, viajantes e proprietários que começaram a retornar a Sithicus. Azrael capitalizou com o retorno deles, direcionando quase toda a receita tributária arrecadada para seus cofres privados. Foi nessa época que ele mais ativamente ganhou um título desagradável que ainda reivindica com orgulho: “o Sofrimento de Sithicus”.

Dada sua inteligência supostamente limitada e seu temperamento explosivo, Azrael quase certamente empregou conselheiros que o ajudaram a realizar esses feitos notáveis de astúcia e diplomacia. Malocchio Aderre de Invidiã é um provável candidato, embora sua aliança com o anão pareça ter começado alguns anos depois desse período. Mais tentadoras são as histórias de figuras sombrias — pouco mais que vozes, na verdade — que falaram com Azrael no Lago dos Sons, um estranho lago subterrâneo que ele descobriu nessa época em uma caverna nos níveis mais profundos da mina de sal Veidrava.

Na primavera de 743 CB, Azrael efetivamente governou Sithicus. Várias ocorrências estranhas marcaram essa transição. No início do ano, todas as flores do reino ficaram pretas. Com exceção das rosas brancas que continuaram a crescer nas Colinas de Ferro, e um breve período no início de 744 quando sua tonalidade normal voltou, as flores sithicanas floresceriam negras pelos próximos nove anos. Ao mesmo tempo, a terra foi devastada por uma doença conhecida como Febre Pálida — muitas vezes traduzida incorretamente do sithicano como “Febre Branca”, sem dúvida confundindo-a com a epidemia de valachani.

Durante grande parte da década seguinte, Azrael manteve seu domínio de ferro sobre a terra. No entanto, ele não tinha poder para enfrentar o Rosa Negra, que permaneceu perdido em sua própria mente, mesmo depois que os *espelhos da memória* foram quebrados em 744 CB. Para reunir o poder para derrubar o Rosa, o homem-texugo forjou uma aliança dupla distorcida algum tempo depois de 750 CB — primeiro com Malocchio Aderre de Invidiã, depois com uma garota Vistana chamada Inza, filha de sua antiga inimiga, Magda Ilyanova Kulchevich.

Madame Magda e seu *vardo*, um grupo de Vistani proscritos e órfãos conhecidos como os Andarilhos, entraram em Sithicus em 738 CB e permaneceram sob a proteção do Rosa Negra. Eles haviam chegado ao domínio após o nascimento da filha de Magda, Inza, dois anos antes, na agora conquistada terra de Gundarak, na mesma noite em que o duque Gundar encontrou seu



Febre Pálida

Algum tempo depois de 720 CB, uma doença se espalhou lentamente por Sithicus. A princípio, muitos não perceberam que a culpa era de uma doença real, pensando erroneamente que suas vítimas simplesmente sucumbiram aos efeitos da idade. De fato, quando a doença apareceu pela primeira vez, ela infectou os idosos. Eventualmente, no entanto, a Febre Pálida se espalhou para as vítimas mais jovens às dezenas, depois centenas e, finalmente, depois de duas décadas, aos milhares.

A doença se manifesta inicialmente como uma febre simples, mas evolui para um segundo estágio marcado por pústulas e outras feridas que podem durar anos, mesmo em uma pessoa resiliente. Outros sinais à medida que a doença progride incluem olhos esbugalhados e um branqueamento geral da carne e do cabelo com uma curvatura geral do corpo. Esses sintomas inicialmente enganaram a população fazendo-a acreditar que a vítima simplesmente sucumbira ao envelhecimento precoce.

Quase tão misteriosamente quanto começou a Febre Pálida, ela se extinguiu. Ninguém sabe ao certo o motivo, e o menor sinal de rubor no rosto de alguém é suficiente para causar medo nas pessoas ao seu redor. Ninguém sabe se a Febre Pálida vai atacar novamente, e mesmo aqueles cujos rostos cheios de cicatrizes e marcas de varíola os identificam para sempre como sobreviventes não têm certeza se seriam imunes uma segunda vez.

Febre Pálida (Ext): Contato, Fortitude CD 15, período de incubação 1 ano, dano especial. Vítimas infectadas por Febre Pálida fazem testes de Fortitude para resistir à doença apenas uma vez por ano. Cada vez que uma vítima falha neste teste de resistência, seus valores de habilidade física são modificados como se ela tivesse envelhecido em uma categoria de idade (jovem, adulto, maturidade, velho, venerável; consulte a Tabela 6-5: Efeitos do Envelhecimento no *Livro do Jogador* de D&D). Uma vítima “envelhecida” além do “venerável” morre. Cada vez que a vítima for bem-sucedida no teste de Fortitude, seus valores de habilidade são revertidos em uma categoria para sua idade “verdadeira”. A Febre Pálida nunca afeta os valores de habilidade mentais e termina quando a vítima faz testes de resistência de Fortitude suficientes para restaurar sua categoria de idade original.

fim. Como eles garantiram a proteção do Rosa não está claro. Suspeito que Madame Magda guardasse alguns segredos que o Rosa desejava esconder, algo que talvez apenas os Vistani pudessem realizar neste lugar estranho.

Seja qual for o serviço que Magda prestou para o Rosa, Azrael certamente queria que fosse encerrado. Seus pactos com Malocchio e Inza significaram o assassinato, em 752 CB, de Magda e quase toda a sua tribo. Quase ao mesmo tempo, as tropas invidianas, reforçadas por soldados leais a Azrael e os sempre rebeldes elfos sithicanos, sitiaram Forte Nedragard. Estas parecem ter sido distrações brilhantemente orquestradas, pois mesmo quando o cerco começou, o próprio senescal traíçoeiro completou um ritual nas profundezas da mina Veidrava, em uma caverna conhecida como Capela Negra. O resultado dessa feitiçaria foi a catástrofe que viria a ser chamada de Hora das Sombras Gritantes.

Para ouvir os leais a Azrael contarem, e não muito convincentemente, a Hora das Sombras Gritantes não foi obra do senescal, mas magia negra e poderosa forjada por deuses esquecidos que queriam destruir o Rosa Negra e abrir caminho para Azrael assumir o controle de Sithicus. Na verdade, o senescal havia feito uma tentativa quase insanamente arriscada de obter o controle

de todas as sombras do domínio, esperando usar o poder para aniquilar o próprio Rosa. No entanto, o rito foi frustrado por um herói chamado Ganelon, conhecido como “o Abençoado” pelas muitas pessoas que ele ajudou em Sithicus ou como “o Condenado” para aqueles que sabem que tais boas ações raramente ficam impunes.

As sombras reunidas, libertas do controle de Azrael, voltaram para a terra, destruindo Nedragard, os exércitos que a cercavam e, presumivelmente, seu mestre de armadura, antes de se reunirem com seus donos. O fracasso de seu plano quase deixou Azrael louco, e ele passou alguns meses após a Hora das Sombras Gritantes destruindo Sithicus em sua carruagem de guerra, uma engenhoca medonha construída com os dentes e ossos de seus inimigos mortos. Ele procurou em vão pelo Rosa Negra desaparecido, que não foi mais visto em Sithicus. Os restos da outrora imponente torre de Forte Nedragard amontoados no topo de uma rocha no Grande Desfiladeiro. Tudo o que restou do Rosa foram histórias sussurradas e um medo persistente de que ele pudesse retornar, de modo que as pessoas ainda se recusam a pronunciar seu nome por medo de invocá-lo.



Lordes Negro Anterior: O Rosa Negra

O Rosa Negra (cavaleiro da morte humano ex-Pal9/Alg6, CM) governou Sithicus de 720 a 753 CB. Nascido em um mundo estrangeiro devastado por guerras entre exércitos dracônicos e deuses intrometidos do bem e do mal, ele começou a vida como um valente membro de uma respeitada ordem de cavalaria. Apesar de suas origens nobres, o Rosa abrigava um coração luxurioso e ciumento. Ele assassinou sua esposa para manter um caso ilícito com uma empregada elfa, mas seu crime foi descoberto. O Rosa Negra caiu em desgraça.

Mesmo com a queda do Rosa Negra, um clérigo subiu ao poder. Este sumo sacerdote voltou-se para o mal em nome do bem e ameaçou usurpar o trono dos deuses. O Rosa teve uma chance de se redimir: uma missão sagrada para impedir o clérigo antes que os deuses fossem forçados a apagar sua loucura com um terrível cataclismo. O Rosa Negra partiu, mas as irmãs invejosas e rancorosas de sua noiva elfa o pararam no caminho. As elfas mentiram, alegando que o Rosa não era o pai do filho recém-nascido de sua noiva. Dada a escolha de parar o apocalipse e voltar para casa para confrontar sua esposa, o Rosa Negra abandonou sua busca. O mundo foi devastado.

Mesmo quando as chamas choveram sobre a fortaleza do Rosa, ele matou sua esposa e se recusou a salvar seu filho pequeno. As chamas o consumiram, mas os deuses negaram sua morte, amaldiçoando-o a viver uma vida para cada um dos milhões perdidos. O Rosa tornou-se um horror morto-vivo – um cavaleiro da morte (consulte o *Monster Manual II*) – e sua insígnia, a rosa vermelha esmaltada e brilhante em sua armadura de batalha, ficou preta chamuscada. O Rosa Negra meditou em sua fortaleza destruída por séculos enquanto a civilização se reconstruía lentamente, a lembrança dolorosa de seus fracassos era o único lembrete de que ele ainda existia. Eventualmente, os exércitos dracônicos se enfrentaram novamente, e uma senhor da guerra do mal – a Dama Azul – ousou recrutar o Rosa como seu capanga. A luxúria mais uma vez pulsou no coração pálido do Rosa, e ele traiu a Dama para seus inimigos no momento de seu triunfo. Ele carregou seu cadáver de volta para sua ruína, com a intenção de adicioná-la à sua comitiva de mortos-vivos, mas as Brumas o adicionaram à deles.

Depois de uma breve caminhada pelo Núcleo, o Rosa recebeu Sithicus, um domínio cheio de ecos distorcidos de seu passado. Ele ouviu que o espírito de sua Dama Azul também assombrava seu reino, mas ele nunca poderia reivindicá-la. Até mesmo as preciosas memórias de dor do Rosa o abandonaram, e ele finalmente afundou em um desespero insensível.

Ninguém sabe o que aconteceu com o Rosa Negra após a Noite das Sombras Gritantes. Talvez ele realmente tenha sido destruído. Talvez os Poderes Sombrios o tenham libertado, desapontados com sua rendição total ao tormento deles. Ou talvez ele tenha sido recuperado por uma maldição ainda mais poderosa do que aquela que o manteve aqui.

A aparente destruição de seu antigo mestre em 752 CB deixou Azrael muito pior do que antes de todos os seus planos falharem. A destruição das forças invidianas em Nedraaard destruiu sua aliança com Malocchio Aderre, colocando um inimigo implacável em sua porta ao norte, e seus maus-tratos a Madame Magda e seus Andarilhos lhe renderam a inimizade dos Vistani. As promessas que ele fez aos elfos selvagens permanecem em grande parte não cumpridas, e a ameaça de uma nova rebelião cresce a cada dia que passa. Pior ainda, embora Azrael reivindique o trono de Sithicus, ele não é de forma alguma o verdadeiro poder na terra. Onde antes o anão comandava tudo menos o título de Lordes de Sithicus, ele agora comanda apenas o título. O governante

secreto do domínio – o verdadeiro lordes do pavor no coração de Sithicus – permanece invisível, permitindo que este pequeno louco desesperado seja o centro das atenções enquanto ele, ela ou isso planeja das sombras.

Como todos os segredos dentro de Sithicus, este é óbvio, uma vez que se saiba como ler os sinais. Onde os pecados ocultos dos camponeses se manifestam em seus rostos em suas expressões tristes e olhos sombrios, o reino oculto do verdadeiro lordes do pavor de Sithicus é revelado em uma trilha perturbadora de cadáveres estranhamente selvagens e bosques destruídos e sem vida que sibilam com um sussurro terrível sob o estranha lua tripartida.



População



maioria das pessoas que vivem em Sithicus — e o único grupo a ocupar qualquer posição de destaque — são elfos, ou *esthi* (“pessoas”) como eles se autodenominam. Alguns Vistani passam pelo país, seja para negociar com os habitantes locais ou tosquiá-los como é seu costume, enquanto outros estão aqui em uma peregrinação sagrada para o Último (veja abaixo). As únicas exceções Vistani são os Andarilhos, um pequeno bando que patrulha constantemente o país, como se impedido de deixar as fronteiras sithicanas.

Uma pequena população de humanos deslocados está presente, a maioria composta por ex-trabalhadores das minas de sal de Veidrava. Tanto a fraqueza quanto o próprio Azrael os impedem de retornar para onde o anão e seus asseclas mortos-vivos inicialmente os pressionaram a seu serviço. Eles são principalmente um lote quebrado, danificado para sempre por seu tempo na escuridão das minas. Alguns têm um valor distorcido para Azrael, porém, como muitos fazem qualquer coisa por algumas moedas hoje em dia — coisas que uma pessoa mais sã pode evitar. Os humanos restantes tendem a ser comerciantes e artesãos de Kartakass que se estabeleceram permanentemente em Sithicus devido ao casamento ou algum outro tipo de envolvimento com os sithicanos.

Com esta mistura, encontra-se uma crescente população de meio-elfos. Algumas dessas crianças e jovens são descendentes de mercadores que passaram pelas aldeias sithicanas ou dos que ainda hoje lá permanecem. Outras são o resultado de uniões entre os mais desamparados dos aldeões que se agarraram uns aos outros por desespero mútuo.

Coletei muitos contos de um grupo final em Sithicus, embora tenha achado quase impossível corroborar. Muitos aldeões relataram um grupo de pequenas criaturas humanoides vivendo nas profundezas de Floresta da Fumaça e Colinas de Ferro. Eles parecem ser halflings, mas são criaturas medonhas, noturnas e quase selvagens. Os aldeões se referem a essas criaturas como as mais perigosas e xenófobas que já encontraram, e as pessoas evitam as áreas que as criaturas reivindicaram tal como a Febre Pálida. Eu até ouvi histórias desses reclusos infames em Invidía, onde os mercenários falkovinianos frequentemente se referiam a eles como o *bitterkinder*: as “crianças amargas”.

O Bitterkinder

Nas profundezas de Floresta da Fumaça, um grupo de halflings vampiros se enraizou. Embora ninguém saiba ao certo, muitos dizem que o Rosa Negra usou ritos profanos em 725 CB para atrair centenas de plebeus outrora gentis — toda a vila de Kendralind — para Sithicus de seu mundo natal, e depois realizou experimentos indescritivelmente.

A maioria dos cativos morreu imediatamente nos experimentos. Muito poucos escaparam com vida, se não ilesos. O restante, mais de 100, foram transformados em mortos-vivos miseráveis. Esses vampiros *bitterkinder* têm cabelos longos, selvagens e desgrenhados e uma tez pálida e doentia, com olhos vermelhos hipnotizantes desprovidos de qualquer outra cor. Eles têm a reputação de matar qualquer um que cruze seu caminho, tanto os vivos quanto os mortos-vivos, e têm um medo mortal de estranhos. Os vampiros desprezavam o Rosa Negra, mas foram forçados a obedecê-lo. Inza não tem tal poder sobre eles.

Embora bastante cruéis e implacáveis, os halflings não atacam a população sem pensar, e eles alertam os invasores para não se aproximarem de seu território estabelecendo perímetros de postes ao redor de seu acampamento, encimando cada um com a cabeça de uma antiga vítima. Muitas vezes, um estranho pode sentir o cheiro de um acampamento de *bitterkinder* antes de vê-los, o fedor de carne podre sobrecarregando o potencial invasor.

Ninguém sabe por que eles temem tanto os outros ou por que se esforçam tanto para dissuadir estranhos de cruzar seu caminho. O que eles temem e o que podem estar escondendo nas profundezas de suas florestas cinzentas e úmidas são perguntas que ficam sem resposta, pois qualquer um que seja imprudente o suficiente para se infiltrar em seu acampamento nunca mais será visto. Exceto, talvez, como uma placa de sinalização.

Vampiros Síthicanos

Os vampiros halflings criados pelo Rosa Negra estão inextricavelmente ligados a Sithicus. Ao contrário do vampiro halfling padrão (consulte **Denizens of Dread**), esses mortos-vivos podem descansar em qualquer lugar do domínio, não apenas a um quilômetro e meio de seu túmulo. No entanto, eles são instantaneamente destruídos se deixarem Sithicus, como se expostos à luz solar. O vínculo deles é tão poderoso que eles sofrem uma dor intensa sempre que vagam a menos de um quilômetro das fronteiras do domínio.



Aparência

Elfos sithicanos compartilham as características de orelhas pontudas, feições vulpinas e corpos ágeis com seus irmãos darkonianos. Os elfos civilizados (ou “altos”) de Sithicus, no entanto, se distinguem pelos olhos âmbar e cabelos prateados que a maioria deles compartilha. Assim como os elfos de Darkon, os olhos dos sithicanos refletem a luz como animais.

Os elfos selvagens, acredito, são os mais próximos de um verdadeiro comportamento élfico primordial que se pode encontrar nessas terras desoladas. Embora geralmente semelhantes aos seus parentes civilizados, eles deixam seus cabelos crescerem longos e parecidos com uma juba. Sua pele é um pouco mais escura do que a dos que vivem nas cidades. Sua natureza tornou-se feroz e distorcida. Eles se envolvem em rituais de escarificação, esculpindo elaborados desenhos em espiral em sua carne, e até ouvi rumores de que eles participam do canibalismo para se tornarem mais puros e parecidos com os elfos.

Moda

Tanto os elfos civilizados quanto os elfos selvagens das Colinas de Ferro são um grupo triste e patético. Suas roupas e comportamento são surrados e gastos. Preferem cores monótonas, seus paletôs, túnicas e leggings predominam o branco, o bege, o cinza ou o verde-cinza escuro. Suas armaduras estão amassadas e suas capas estão puídas e rasgadas. Assim como seus edifícios, seus pertences precisam desesperadamente de reparos, embora sejam totalmente capazes de criar tecidos exóticos e justos.

A moda entre os elfos civilizados é determinada pela casta; um olho treinado muitas vezes pode dizer o lugar de um sithicano na sociedade de relance. As castas de artesãos e rangers, por exemplo, preferem trajes utilitários, preferindo túnicas largas a leggings justas. Elfos da casta aristocrática preferem túnicas longas e esvoaçantes, muitas vezes feitas de seda de aranha, para acreditar nas histórias. Embora raramente vistos, os elfos da casta arcana podem ser os mais facilmente identificados. Suas túnicas negras e cocares de três pontas são forrados com detalhes prateados e carmesim, significando os três aspectos da magia (veja “Atitudes em relação à magia”, abaixo).



Os elfos selvagens se vestem como os primitivos que são, cobrindo-se com o pouco couro curtido que precisam.

Embora possam diferir em pequenos detalhes de corte ou bainha, as modas de ambas as culturas tendem a ser compartilhadas por ambos os sexos.

Idioma

Os sithicanos falam sithicano, um dialeto do idioma élfica conhecido por suas sibilantes, o que dá aos sithicanos o apelido pejorativo de “elfos sibilantes”. Os falantes dos dialetos darkoniano e sithicano dos elfos geralmente podem se entender, desde que ambos prestem muita atenção, mas os falantes darkonianos podem notar elementos simplificados dentro do dialeto sithicano. Para o ouvido erudito, numerosas palavras e frases sithicanas soam estranhamente dissonantes, sugerindo que podem ter sido emprestadas de línguas desconhecidas nestas terras. Muitos elfos também conhecem *vaasi*, *balok* ou *mordentiano* o suficiente para lidar com seus vizinhos, ou um pouco de *kartakan* para interagir com os expatriados que constituem a maioria de sua população humana.

Cartilha Sithicana

Português	Sithicano
o nascer do sol (saudação comum)	<i>e'roess</i>
o por do sol (despedida comum)	<i>e'naess</i>
sim	<i>s</i>
não	<i>ust</i>
ajuda!	<i>aos!</i>
vá embora!	<i>kelos!</i>
escuridão	<i>loth</i>
estranho	<i>nelin</i>
floresta	<i>sereon</i>
tirano	<i>rothihir</i>

Estilo de Vida e Educação

Os altos elfos que vivem nas três principais cidades e arredores aderem a um rígido sistema de castas de acordo com a família de nascimento de cada um, que determina sua sorte na vida, com cada família responsável por tarefas e deveres específicos. A casta mais alta é a aristocracia, aquelas poucas famílias nascidas para governar. Várias casas servem à casta governante, formando as camadas intermediárias da sociedade. Elfos da casta dos artesãos tornam-se artesãos treinados por *Sithicus*,

criando e (teoricamente) mantendo todas as casas e bens dos elfos. A casta modelador verde é encarregada de supervisionar as questões agrícolas, incluindo as grandes amoreiras que protegem suas comunidades. A casta dos rangers consiste nos protetores dos elfos, mantendo a ordem dentro das cidades e patrulhando as florestas em busca de ameaças externas. A menor dessas castas, embora provavelmente não seja a menos poderosa, é a casta arcana, aqueles elfos que seguem atividades mágicas.

Sob essas casas ajoelha-se a casta dos servos, aquelas multidões destinadas a passar seus séculos de vida atendendo às necessidades de seus superiores. Naturalmente, todas as pessoas que não nasceram em uma casta superior, incluindo todos os estrangeiros e não-elfos (*nesethi*) não são considerados melhores do que servos.

Como tudo o mais construído pelos sithicanos, o sistema de castas está se desgastando. Os elfos permanecem obstinadamente firmes em suas tradições, sem saber ao certo por que esses costumes foram estabelecidos. À medida que o poder de *Azrael* (e o legado do *Rosa Negra*) desaparece e o número de expatriados continua a crescer, no entanto, a geração mais jovem de elfos começou a questionar os velhos hábitos. Mesmo os mais velhos desses elfos — aqueles na casa dos vinte ou trinta anos — ainda são considerados meras crianças dentro da sociedade sithicana, mas talvez este seja o começo de uma nova direção para o país. Nesse caso, espero que a mudança ocorra em um ritmo verdadeiramente glacial.

Todos os casamentos são arranjados dentro de castas. O verdadeiro “casamento por amor” é quase inédito entre os elfos de sangue puro e, portanto, as uniões são geralmente assuntos pálidos e sem paixão. Os pais élficos geram apenas alguns filhos, que são então criados e educados por suas famílias em um ritmo distintamente vagaroso. Claro, os elfos podem se dar ao luxo de receber seus ensinamentos aos trancos e barrancos; seu envelhecimento diminui a cada ano. No momento em que um elfo é totalmente aceito como adulto por seus pares, um humano nascido no mesmo dia há muito teria ficado grisalho e ido para o túmulo.

Como muitas das pessoas que habitam o Núcleo, a maioria dos sithicanos são simples agricultores de subsistência, caçadores ou trabalhadores. Eles ganham o que precisam para sobreviver com bastante folga na terra com a qual trabalham. Na verdade, eles são tão competentes no cultivo de certos tipos de vegetais exóticos que o produto passou a ser procurado em alguns dos domínios vizinhos. Os elfos de *Hroth* desenvolveram um vinhedo crescente cujo vinho, que eles chamam de *Lágrimas de Lethe*, está crescendo em popularidade em todo o Núcleo. A verdade está no vinho dizem os elfos, e isso nunca foi tão preciso quanto com este rótulo. Depois de consumir



apenas um copo, senti-me dominado pela tristeza e pelo desejo ardente de confessar meus segredos mais horríveis a um estranho próximo.

Valeria a pena determinar se esta safra retém suas propriedades além das fronteiras de Sithicus.

Por causa do mercado de seus vinhos, produtos e das estátuas sombrias que alguns elfos esculpíram nas árvores antigas de Sithicus, o comércio aumentou lentamente dentro do domínio. Para os elfos insulares (selvagens), é uma transição difícil. Com os dentes cerrados, os sithicanos assistem enquanto pequenos acampamentos de mercadores humanos se estabelecem ao longo da Talho dos Mercadores e outras áreas próximas às três cidades élficas. Além disso, essas comunidades humanas estão lentamente atraindo halflings para Sithicus, muitos dos quais eventualmente se somam à crescente população de *bitterkinders* problemáticos. O único cidadão que não tem nenhum escrúpulo com o aumento de expatriados é Azrael. Sua renda diminuiu desde a perda das minas de sal de Veidrava, então ele está satisfeito com as crescentes pilhas de ouro que seu imposto comercial colocou mais uma vez em seus cofres.

O ar geral dos elfos que habitam as cidades sithicanas é apático, quase desanimado. Eles não tiram alegria de suas vidas e têm poucos entretenimentos, muitas vezes preferindo simplesmente passar seu tempo livre em meditação silenciosa. Até mesmo a música deles se assemelha a lamentos fúnebres, mais apropriadas para os anões sisudos do que para a leve e alegre arte élfica de minha terra natal.

No entanto, os elfos sithicanos mantêm a crença de que esta é a maneira como sua vida deveria ser, a maneira como seus antepassados devem ter vivido (se suas memórias forem confiáveis). Eles acreditam firmemente que não importa o infortúnio que aconteça ao reino, eles sobreviverão assim. Sua aristocracia é amplamente apática, ninguém é assertivo e sinto pouca probabilidade de um líder unificar os vários grupos de elfos em um futuro próximo.

A única explicação para esse comportamento que posso sugerir é que os elfos de Darkon afirmam sentir uma conexão próxima com a terra em que vivem — como se fossem literalmente parte da natureza. No entanto, como os próprios sithicanos afirmam (por mais impossível que seja validar), esses elfos foram trazidos aqui anos atrás com o dever distinto de torturar outra alma amaldiçoada. Sithicus não é sua verdadeira terra, e eles incons-

cientemente a rejeitam como a terra os rejeita. Como tantos espécimes florais que manuseei durante minhas viagens, os sithicanos não são diferentes de plantas que não podem ser transplantadas para um solo desconhecido.

Enquanto estava em Har-Thelen, ouvi uma história notável. Durante anos, os elfos tentaram desesperadamente escapar dessa “terra dos espectros”. Quando finalmente surgiu uma oportunidade para eles reivindicarem sua liberdade, no entanto, a maioria dos “nativos” foi atingida com a percepção horrivelmente verdadeira de que não havia para onde voltar. Os sithicanos acreditam sinceramente que o mundo do qual foram banidos não existe mais. Como o próprio Rosa Negra, pode ter sido destruído ou arrastado para um inferno mais profundo.

No entanto, enquanto os elfos parecem derrotados por sua sorte na vida, eles conseguem se animar, por assim dizer, sempre que estrangeiros não-elfos estão por perto. Eles assumem um ar sutilmente arrogante e ridicularizam seus visitantes de outras maneiras sutis e não tão sutis.

A maioria dos estrangeiros é terrivelmente cobrada a mais pelos suprimentos mais básicos, e apenas um visitante sortudo consegue garantir um quarto, o que posso testemunhar. Comida e bebida vão para o não-elfo por último, e um sithicano às vezes esvazia seu balde de lixo assim que um estrangeiro passa. Quase não escapei de um banho mais de uma vez enquanto caminhava pelo reino. Suponho que não posso exigir muito desses elfos, pois vi em primeira mão como os elfos são tratados em outros países durante minhas viagens. Esta é a sua maneira de dar o troco.

Ao contrário de seus irmãos civilizados, os elfos selvagens de Sithicus vivem em pequenos grupos, muito parecidos com matilhas de lobos, com um líder dominante que deve constantemente defender sua posição dos “jovens” em ascensão. Sempre em movimento, eles lutam entre outros bandos, embora alguns bandos trabalhem juntos em raras ocasiões, muitas vezes quando uma grande caravana passa perto das Colinas de Ferro. Um bando persegue a caravana pela retaguarda, reunindo os viajantes desavisados em uma emboscada por dois ou três outros bandos à frente deles. Normalmente, nenhuma vítima sobrevive e tudo o que é portátil é eliminado.

Atitudes em Relação à Magia

Sithicanos acreditam que todo poder arcano flui do luar. Veja bem, os elfos também acreditam que a própria lua é o olho de um de seus deuses-wyrms (veja “Religião”, abaixo), com a magia que ela emite crescente e minguante conforme o grande dragão abre e fecha seu olho. De acordo com a pequena lenda sithicana que



pude reunir, três deuses-anciões da magia já governaram o céu – um negro, um prateado e um carmesim, cada um controlando um aspecto da magia: destruição, criação e transformação, respectivamente. No entanto, o lendário ancião negro Nuitari comeu suas irmãs, e assim apenas seu brilho negro permaneceu. Os aspectos destrutivos da magia – magias de morte, destruição e necromancia – dominaram aqueles anos e, portanto, a magia caiu sob suspeita. Embora a casta arcana continuasse a existir, seus membros arcanos raramente procuravam chamar a atenção para seu treinamento. Com a recente mudança dramática em Nuitari, no entanto, os elfos acreditam que Nuitari se fundiu com suas irmãs, trazendo algum equilíbrio de volta ao mundo sobrenatural. A casta arcana está mais uma vez emergindo das sombras para praticar as artes ocultas abertamente.

Embora os sithicanos não vejam mais nenhum mal na magia em si, eles colocam sua confiança inteiramente nas mãos daqueles que são *treinados* em seu uso. Talentos arcanos naturais, como feiticeiros, são considerados inerentemente instáveis. Caso os elfos descubram um feiticeiro entre eles, o infeliz conjurador pode enfrentar testes perigosos e potencialmente fatais para provar seu domínio sobre as forças que comanda... e não o contrário.

Religião

Nenhuma religião importante está associada àqueles que habitam na terra das sombras e da verdade. Enquanto alguns expatriados trouxeram suas práticas religiosas com eles, como a adoração de Hala e Ezra, eles são a exceção, não a regra. Tanto quanto pude discernir, nenhuma organização religiosa ativa opera dentro das fronteiras de Sithicus. Tudo o que resta da religião élfica original são algumas ruínas espalhadas, quaisquer que sejam os nomes que eles carregavam, suas estátuas e ícones aparentemente destruídos por um raio. Somente através de um escrutínio mais minucioso eu poderia reunir mesmo um relato parcial da antiga fé sithicana. Aparentemente, esses templos já foram dedicados a dragões de poder divino, que continuamente lutavam entre si pelo direito de devorar o mundo. Desses deuses dragões, os dois mais poderosos eram o Dragão de Adamante, deus do frio, da razão e da luz do sol, e sua companheira, a Devoradora de Muitas Cabeças, deusa do calor e da escuridão, que o devorou e espalhou seus ossos pelo céu.

O senhor anterior de Sithicus manteve a população élfica sob seu controle. Eles não tinham tempo para atividades de lazer ou atividades religiosas abertas. Após a destruição do Rosa Negra, a natureza da terra mudou. Acho bastante intrigante que nenhuma religião tenha se enraizado nesta nova terra de “verdades”. Algo para os filósofos ponderarem, talvez?

A Lua Inconstante: Nuitari

A olho nu, Sithicus compartilha uma única lua com o resto do Núcleo. Para alguns espectadores, no entanto, Nuitari assume a aparência de um vitral. Criaturas com habilidades sobrenaturais ou similares a magia sentem o poder remanescente em Nuitari. Algumas criaturas moralmente neutras veem uma roseta em seu brilho triplo, enquanto outras de tendência maligna notam coisas mais horrendas em seu rosto. Para todos, a paisagem lança sombras estranhas e misteriosas sob o brilho sobrenatural de Nuitari.

Enquanto o Rosa Negra governava, Nuitari tinha um ciclo de apenas oito dias. Hoje, seu ciclo corresponde ao restante do Núcleo, estendendo-se por um mês lunar completo. Enquanto a lua está de crescente a cheia, conjuradores arcanos de tendência maligna sofrem penalidades em suas defesas ocultas, enquanto conjuradores arcanos bons ou neutros recebem bônus. Apenas conjuradores arcanos (não usuários de habilidades similares a magia ou sobrenaturais) são afetados. Esses efeitos foram revertidos durante o reinado do Rosa Negra.

Lua Nova: Conjuradores arcanos malignos ganham um bônus profano de +1 em seus testes de resistência contra todas as magias e habilidades similares a magia. Aqueles de tendência moral boa ou neutra sofrem uma penalidade profana de 1 nesses testes de resistência.

Lua Crescente: Sem efeito.

Meia Lua ou Lua Minguante: Conjuradores arcanos malignos sofrem uma penalidade sagrada de 2 em seus testes de resistência contra todas as magias e habilidades similares à magia. Aqueles de tendência moral bom ou neutro recebem um bônus sagrado de +2 para esses testes de resistência.

Lua Cheia: Conjuradores arcanos malignos sofrem uma penalidade sagrada de 3 em seus testes de resistência contra todas as magias e habilidades similares a magia e efetivamente conjuram magias malignas em um nível abaixo do normal. Conjuradores de magia arcana bons ou neutros recebem um bônus sagrado de +3 para esses testes de resistência e efetivamente conjuram magias boas em um nível acima do normal.



O Herói Sithicano

Raças: A maioria dos sithicanos são elfos, com um punhado de humanos, meio-Vistani, halflings e uma população crescente de meio-elfos. Os sithicanos são recebidos com escárnio e ódio pelos humanos fora de suas fronteiras e, assim, retribuem o favor dentro de seu reino. Embora os sithicanos “verdadeiros” sejam desdenhosos, se não totalmente rudes, com qualquer estrangeiro e não-elfo dentro de suas fronteiras, os PJs podem estar isentos de tal comportamento racista. No entanto, mesmo eles estão ficando preocupados e com medo do *bitterkinder*, a população de crescimento mais rápido de “novos” sithicanos.

Classes: Druidas, guerreiros, paladinos, rangers e magos são as classes mais comuns em Sithicus. Em uma tentativa desesperada de entender melhor a terra que os sithicanos finalmente escolheram para habitar, há uma tendência crescente entre os elfos de abraçar o caminho do druida. Atuando como guardiões das florestas, os druidas protegem as florestas de elfos ou intervenção humana. Eles servem como um meio-termo entre a terra dos espectros e os elfos, embora alguns se voltem para o mal enquanto lutam e interpretam mal a natureza que tentam desesperadamente entender.

Rangers também são altamente respeitados, embora não numerosos. Eles protegem os viajantes que passam pelas florestas élficas, enquanto druidas e rangers atuam como intermediários entre o povo e a natureza.

Um grupo seletivo do número crescente de halflings se voltou para a vida de paladino, já que os jovens halflings nascidos que escaparam com vida não cresceram sob o domínio sombrio do Rosa Negra. Os magos também são um número crescente à medida que mais deles se revelam. Sem a presença arcana do Rosa Negra, muitos que estudaram por anos em segredo estão lentamente praticando seu ofício em público.

Perícias Recomendadas: Conhecimento (geografia, local, natureza), Curar, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Identificar Magias, Natação, Ofícios (construção de arcos, carpintaria, fabricação de couro, escultura, forja de armas), Observar, Ouvir, Procurar, Profissão (cervejeiro, cozinheiro, fazendeiro, pescador, fitoterapeuta, estalajadeiro, lenhador, curtidor, lenhador), Saltar, Sentir Motivação, Sobrevivência.

Talentos Recomendados: Ataque Desarmado Aprimorado, Corrida, Criar Varinha, Desviar Objetos, Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Arma (adaga, machado, arco longo, espada longa, bordão, arco curto, lança curta), Foco em Perícia (Conhecimento [qualquer], Furtividade, Sobrevivência), Fortitude Maior, Inimigo Juramentado (veja o *Van Richten's Arsenal*), Prontidão, Rastrear, Tiro Certo.

Nomes Sithicanos Masculinos: Aramil, Aust, Eberk, Enialis, Heian, Himo, Ivellios, Laucian, Quarion, Ruric, Thamior, Tharivol e Veit.

Nomes Sithicanos Femininos: Anastrianna, Antinua, Artin, Diesa, Drusilia, Felosial, Ielenia, Ilde, Lia, Qillathe, Silaqui, Valanthe e Xanaphia.

Grau de Rejeição em Sithicus

Humanos e halflings têm uma grau de rejeição de 3 quando lidam com os elfos xenófobos de Sithicus. Elfos selvagens ignoram todos os modificadores GR baseados em cicatrizes.

O Reino



Azrael Dak é o governante titular de Sithicus desde o desaparecimento do Rosa Negra em 752 CB na Hora das Sombras Gritantes. Nos poucos fragmentos da história oficial registrados por escrito em Sithicus e em comunicados diplomáticos de Azrael mostrados a mim em outros reinos, o anão louco afirma alternadamente que o Rosa nunca existiu ou que ele foi uma mera figura de proa, servo ou fantoche usado para concentrar a animosidade dos muitos inimigos da terra. De acordo

com a história recente e oficial da corte, o “Rei Azrael I” foi o único verdadeiro governante de Sithicus desde que pisou pela primeira vez em 720 CB.

Ninguém que conheci acredita nisso, é claro, e apenas o camponês mais temeroso finge que é verdade.

Isso não quer dizer que Azrael não tenha poder em seu reino. O anão é um déspota com recursos tremendos sob seu comando, e seus éditos têm um impacto profundo no dia-a-dia do povo sithicano. Seu controle está longe de ser completo, no entanto. Durante o reinado do Rosa Negra, Azrael derivou muito de sua terrível reputação ao trazer todos os que se opunham a ele à atenção



de seu mestre, que supostamente poderia queimar ou congelar inimigos com um gesto ou matar com uma palavra. Sem o Rosa Negra, Azrael não pode mais balançar essa ameaça sobre a cabeça de ninguém. Azrael nega a existência de qualquer rival à sua autoridade, mas essa afirmação parece esfarrapada. Numerosos movimentos de resistência estão se formando, embora nenhum deles ainda tenha qualquer poder verdadeiro.

Mesmo que ninguém dê voz a isso, suspeito que a verdade — e o verdadeiro poder em Sithicus — está dentro do Grande Desfiladeiro. Durante minhas viagens, coletei vários relatos de uma Vistana sedutora, mas mortal, incluindo alguns relatos daqueles que a identificam como ninguém menos que Inza Magdova Kulchevich, considerada morta na Noite das Sombras Gritantes. Se esta mulher é realmente Inza, então, para ter sobrevivido às sombras, ela deve possuir o poder que seus inimigos atribuem a ela. As histórias que ouvi sobre seus atos sombrios sugerem que o anão segura as rédeas de Sithicus apenas por capricho dela.

Talvez saber de sua posição tênue torne o tratamento recente de Azrael com seus inimigos mais mundanos tão brutal, mesmo além da crueldade natural que o anão possui em abundância. Nem mesmo Drakov é tão extraordinariamente brutal com aqueles que caem em suas garras. Não, isso é crueldade nascida do desespero. O poder de Azrael é passageiro e ele sabe disso.

Governo

A corte móvel do rei Azrael se move de um lugar para outro conforme o capricho o atinge. Ele se importa pouco com as armadilhas do poder, mas se diverte em seu exercício. Um déspota de primeira ordem, ele emite novos éditos constantemente, aumentando os impostos e declarando novos ou pressionando seus súditos à servidão conforme suas necessidades exigem. Leis antigas raramente são rescindidas e o Código do Rei permanece em grande parte não escrito. O emaranhado resultante de leis contraditórias deixa a interpretação para os funcionários do governo local e os militares, que devem confiar na memória e não em um registro escrito. As oportunidades de abuso são óbvias e muitas.

A temida polícia secreta de Sithicus, a Politskara, está repleta de corrupção. Os agentes são ruins em esconder sua afiliação com a polícia secreta (a identidade do politskara local é geralmente bem conhecida em qualquer comunidade), mas isso não diminui seu poder. Porque revelar ou mesmo admitir *conhecer* a identidade de um dos agentes secretos de Azrael é um crime, os moradores muitas vezes se encontram em uma po-

Possibilidade Medonha:

O Cavaleiro Abençoado

Em 753, surgiram os primeiros relatos de um heróico guerreiro que resgatou pessoas necessitadas ao longo da estrada que contorna o Grande Desfiladeiro perto das ruínas do Forte Nedragard. A figura armada e totalmente armadurada foi avistada muitas vezes desde então, sempre na mesma vizinhança, sempre em momentos de grande perigo para viajantes indefesos. Conhecido apenas como o “Cavaleiro Abençoado” por aqueles que resgatou, o estranho se recusa a falar ou levantar a viseira de seu elmo e sai — desaparece, dizem alguns — assim que o perigo passa.

Como o Cavaleiro Abençoado lutou contra soldados do estado, impedindo-os de abusar de camponeses e mercadores, Azrael estabeleceu uma recompensa considerável pela captura ou morte do herói. Até o momento, ninguém conseguiu encurralar o homem ou mesmo acertou um golpe contra ele na batalha. Suas habilidades como espadachim são notáveis, sua força prodigiosa.

Alguns afirmam que o Cavaleiro Abençoado não é outro senão o herói errante Ganelon, às vezes também chamado de Abençoado por sua bondade e compaixão. Ganelon negou qualquer conexão com o salvador armadurado e não tem motivos para mentir sobre o assunto.

No entanto, os Vistani dizem que a chave para a identidade do Cavaleiro Abençoado está nas ruínas do próprio Forte Nedragard. Eles afirmam que o Rosa Negra passou tantos anos dentro dos mundos ilusórios de seus *espelhos de memória*, sonhando com o herói que poderia ter sido, que deixou algum aspecto de si mesmo para trás. Quando os *espelhos da memória* foram quebrados, essas ilusões — imagens do Rosa Negra como um mortal, se ele nunca tivesse sido condenado — deveriam ter sido destruídas também. Em vez disso, elas foram libertadas, recebendo vida pelo próprio material sombrio que destruiu Nedragard. Mesmo assim, o “Cavaleiro Abençoado” permaneceria uma mera ilusão. Essas imagens parecem estar ganhando força, mostrando sinais de inteligência e independência crescentes. Os Vistani afirmam que isso significa que eles podem estar extraindo força de alguma fonte desconhecida. Talvez, eles sussurram, o Rosa Negra realmente foi destruído, mas sua essência está lentamente sendo atraída de volta para as sombras que ele deixou para trás.



sição estranha e perigosa. Eles sabem quem é o agente e até o que ele está planejando, mas não podem reagir por medo de uma execução sumária.

Os Politskaræ são encarregados de impor duas regras muito amplas: todas as transações em Sithicus devem beneficiar o Rei Azrael, e aqueles que se opõem ao governo do rei anão devem ser punidos. Como atingir esses objetivos depende do agente individual, e a supervisão do Politskaræ é inexistente. Azrael mantém seus homens leais, mantendo-os bem pagos e permitindo que expressem sua crueldade como quiserem. Enquanto o dinheiro dos impostos continuar fluindo de uma área e nenhuma revolta aberta acontecer, a polícia secreta agirá como bem entender — para desespero da população local.

A principal força estabilizadora é a aristocracia élfica. Cada uma das três cidades sithicanas tem um conselho formado por anciãos da casta aristocrática, que aconselham, nomeiam e obedecem a um líder, conhecido como Lorde Orador. Os três Lordes Oradores respondem ao governante de Sithicus, tradicionalmente identificado como o Lorde do Forte Nedragard. As casas nobres vivem por códigos complexos, mas consistentes, transmitidos pela tradição oral. Embora não desafiem abertamente o Rei Azrael, os elfos seguem suas leis apenas na aparência. Em questões de substância, quando o rei anão exige que eles mudem suas regras para corresponder às dele, os nobres élficos recorrem à tática élfica enlouquecedora de debates e atrasos quase intermináveis. Dado o curto período de atenção de Azrael, o debate dura muito mais do que seu interesse no assunto, e os elfos podem, eventualmente, deixar o assunto de lado sem efetuar nenhuma mudança. Os próprios executores da lei dos elfos, as honradas famílias da casta dos rangers, são poucos, mas de elite, atuando em qualquer papel exigido deles — soldado, detetive ou carrasco.

Isso não quer dizer que os elfos escapam completamente das maquinações de Azrael. O rei anão joga astutamente com as rivalidades e ódios existentes entre as várias casas élficas. Essas rixas são intensas, expressas mais frequentemente por atos de traição política e social do que por violência física. Ao olhar para os indivíduos que agem como se fossem politskara (óbvio na maioria dos casos), parece que Azrael colocou agentes onde eles maximizarão as tensões internas. Assim, ele manipula a aristocracia para que ceda às suas exigências com mais frequência do que eles imaginam.

Ah, então você percebe que o despota pode ser louco, mas dificilmente um tolo. O pequeno tirano atrofiado é astuto e tenaz. Agora que ele declarou Sithicus seu "codil", este texto não será removido tão facilmente quanto alguns se gabam.

Essa luta pelo poder entre Azrael e os elfos esconde um terceiro ator no palco de Sithicus, alguém que exerce mais poder do que o rei e a aristocracia juntos. A corte de Inza nunca é vista e, embora ela viaje pela terra como Azrael, ela não chama atenção para sua presença. Ela coloca seus esquemas em ação manipulando e aumentando a culpa daqueles dentro das fronteiras de Sithicus. Qualquer um, a qualquer momento, pode estar agindo sob seu comando. Os habitantes locais entendem que são peões de alguma força das trevas, algum senhor oculto — um conhecimento que aumenta a atmosfera opressiva do reino.

O objetivo de longo prazo de Inza permanece um mistério — um dos poucos mistérios reais em Sithicus. No entanto, é improvável que permaneça oculto por muito tempo, dada a natureza curiosa do domínio. Por enquanto, ela parece contente em permitir que Azrael e os elfos lutem pelo controle de Sithicus, um prêmio que ela já ganhou e carregou consigo para as profundezas sem luz do Grande Desfiladeiro. Os únicos perdedores claros nesta luta são os sithicanos, que entendem perfeitamente a injustiça de sua situação e a desesperança da revolta. A natureza do reino nega a eles ilusões inofensivas e esperançosas de que as coisas vão melhorar em breve. A dura verdade é que eles não vão.

Economia

O comércio entre os humanos em Sithicus é amplamente conduzido por meio de escambo, com a maioria ganhando a vida em fazendas de subsistência. O comércio entre os elfos é mais robusto, mas eles relutam em negociar com os humanos locais, que consideram invasores. Os elfos são mais propensos a lidar com mercados de outros domínios, e muito do negócio de importação e exportação que ocorrem em Sithicus envolvem um mercador élfico em algum estágio. A única exceção significativa é o comércio de sal, que Azrael conduz como monopólio do governo. Os elfos desaprovam as minas, mas até agora foram ineficazes em desativá-las.

Aplicação da Lei

O politskara abaixo pode representar qualquer membro da polícia secreta de Azrael. Vários humanos também foram recrutados para ficar de olho nos emigrantes de Sithicus; ajuste essas pontuações conforme necessário. O ranger sithicano representa um dos protetores de elite solitários que vagam pelas florestas em seus corcéis besouros, usando sua empatia selvagem para controlar as criaturas. Suas fileiras são restritas apenas aos elfos sithicanos.

Politskarae: Elfo Selvagem Com2: ND 1; Humanoide médio (elfo); DV 2d8-2, PV 7; Inic +1; Desl 9m; CA 17, toque 11, surpresa 16; Atq Base +2; Agr +2; Ataque corpo a corpo +3 (1d8/19-20, espada longa) ou à distância +3 (1d8/x3, arco longo composto [+0 bônus de For]); Ataque total corpo a corpo +3 (1d8/19-20, espada longa) ou à distância +3 (1d8/x3, arco longo composto [+0 bônus de For]); QE traços de elfo, visão na penumbra; Tend. NM; TR Fort +2, Ref +1, Vont +0; For 11, Des 13, Con 9, Int 10, Sab 10, Car 10.

Perícias e Talentos: Intimidar +4, Observar +3, Ouvir +3, Procurar +3; Foco em Arma (espada longa). GR 3 (racial).

Pertences: Espada longa, arco longo composto (bônus de +0 For), 20 flechas, cota de malha, grande escudo de aço, poção de curar ferimentos leves.

Ranger Sithicano: Elfo Selvagem Rgr2: ND 2; Humanoide médio (elfo); DV 2d8+2, PV 11; Inic +3; Desl 9m; CA 16, toque 13, surpresa 13; Atq Base +2; Agr +3; Atq corpo a corpo +4 (1d8+1/19-20, espada longa obra-prima) ou à distância +5 (1d8/x3, arco longo composto [+1 bônus de For]); Ataque total corpo a corpo +4 (1d8+1/19-20, espada longa obra-prima) ou à distância +5 (1d8/x3, arco longo composto [+1 bônus de força]); AE inimigo predileto +2 (varia; geralmente morto-vivo); QE traços de elfo, visão na penumbra, rastrear, empatia selvagem, estilo de combate (arco e flecha); Tend. N; TR Fort +4, Ref +6, Vont +1; For 13, Des 17, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 8.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +4, Cavalgar (cavalo) +8, Esconder-se +7, Furtividade +7, Observar +5, Ouvir +5, Procurar +6, Sobrevivência +5; Combate Montado, RastrearB, Tiro RápidoB. GR 3 (racial).

Pertences: Espada longa obra-prima, arco longo composto (bônus de +1 For), 20 flechas, armadura de couro cravejada obra-prima.

Os principais recursos em Sithicus são aveia, repolho, nabos, pimentas, abóboras, pêssegos, uvas, ovelhas, cabras, vinho, madeira, peles, sal, pedras preciosas, cristais e tecidos. Os elfos produzem vegetais raros e exóticos, bebidas alcoólicas e artesanato de qualidade incrivelmente fina. Eles colhem madeiras duras raras no Núcleo, embora tenham ameaçado nos últimos anos parar toda a extração de madeira em Sithicus se os lenhadores humanos não pararem com suas incursões nas florestas.

A cunhagem de Sithicus é um resquício do reinado do Rosa Negra, mais um lembrete de sua existência, apesar de todas as tentativas de esquecê-lo. A peça de ouro é conhecida como “rosa”, a peça de prata como “coroa” e a peça de cobre como “espada”, devido aos símbolos cunhados na face de cada moeda. O reverso de cada moeda é marcado de forma mórbida com uma caveira élfica. Essas moedas tornaram-se cada vez mais raras dentro da próprio Sithicus, embora os elfos possam levar anos para chegar a um acordo sobre novos modelos. Eles são muito mais prováveis de serem encontrados em reinos vizinhos, antes de serem derretidos pelo valor de seus metais básicos.

Diplomacia

Sithicus permanece relativamente isolada de seus vizinhos, graças ao desdém da população élfica pelos humanos, a várias alianças fracassadas, às escaramuças

ocasionais na fronteira e à instabilidade percebida da reivindicação de Azrael ao trono. Os embaixadores sithicanos não são bem-vindos na maioria dos países e mal são tolerados nas poucas cortes que lhes permitem o acesso.

Baróvia: Enquanto a maioria dos barovianos considera Sithicus um lugar não natural, alguns nas regiões ocidentais do reino — as terras conquistadas durante o colapso de Gundarak — mantêm laços com antigos compatriotas que fugiram para o sul em vez de permanecerem súditos do Conde Strahd. Grande parte da interação de Sithicus com a Baróvia é baseada em redes informais de parceiros comerciais. Nos últimos anos, alguns ex-gundarakitas, cansados do esnobismo élfico e da natureza instável do governo de Azrael, retornaram às suas terras ancestrais. A cada partida, as fracas linhas de comércio e comunicação com a Baróvia diminuem ainda mais. As tropas do rei anão ao longo da fronteira baroviana agora repelem os sithicanos que procuram sair do reino, em vez de impedir qualquer incursão teórica das tropas de Strahd.

Invidía: Embora Azrael compartilhe o ódio de Malocchio Aderre pelos Vistani, os invidianos desconfiam do governante sithicano desde a Hora das Sombras Gritantes. O rei anão retorna essa suspeita na mesma moeda. As tensões entre as duas terras são muito altas, e o comércio e a diplomacia quase inexistentes.



Kartakass: Kartakass é a coisa mais próxima que Sithicus tem de um aliado, mas o relacionamento pode ser atribuído ao expansionismo agressivo dos mercadores kartakanis mais do que a qualquer visão política compartilhada. Nos últimos anos, o rei não passou a apreciar os kartakanis, já que o resto de seus vizinhos não estão dispostos a negociar com ele diretamente, mesmo por itens raros e altamente valiosos como espíritos élficos e sal. Os elfos de Sithicus não compartilham de seu entusiasmo, principalmente devido à presença de lenhadores kartakanis.

Valachan: O barão von Kharkov desdenha publicamente de Azrael, e as patrulhas valachani são especialmente fortes ao longo da fronteira entre os dois reinos. A missão declarada dos soldados é impedir a propagação da agitação de Sithicus, mas os Leopardos Negros são na verdade subversivos treinados que se infiltram no domínio do rei não para promover a agitação. Embora Azrael não suspeite do desejo secreto de von Kharkov de anexar Sithicus — ele retribuiu o desprezo público de von Kharkov posicionando poucas tropas ao longo da fronteira, como se os valachanis nunca pudessem ser uma ameaça — alguma outra força dentro do reino reconhece o perigo. Nos últimos meses, muitos espiões de Valachan tiveram uma morte rápida e terrível, especialmente aqueles que viajam perto do Grande Desfiladeiro.

Verbrek: Os mais aventureiros dos elfos sithicanos viajaram para Verbrek para testar suas habilidades florestais e de rastreamento contra as matilhas de lobos anormais que dizem vagar pela floresta de lá. Para a maioria dos sithicanos, as histórias aterrorizantes dos lobisomens de Verbrek matam qualquer interesse em visitar aquela terra. Onde os mercadores do rio de Verbrek podem ter acesso a Sithicus, eles fazem algum comércio leve, particularmente em madeira e vegetais estranhos cultivados pelos elfos, que são desconhecidos em outras partes do Núcleo.

Locais de Interesse



lembrar muitos pontos de interesse ao longo da rota sinuosa que fiz por Sithicus é difícil. Não me entenda mal. O país era completamente desprovido de cantos misteriosos — longe disso. Eu simplesmente acho difícil evocar memórias únicas. Quase tudo está nublado com uma sensação de familiaridade. Não importa onde meus pés me levassem, sempre tive a vaga sensação de que já estive lá, ou em algum lugar muito parecido, antes. Embora minhas lembranças de minhas viagens possam ser confusas, meus diários felizmente são mais claros. Várias áreas ainda me assombam.

Mal-Erek

A vila élfica de Mal-Erek fica ao sul de Verbrek no Arden Mirim, a oeste da Floresta da Vastidão. Esta comunidade insular, apesar da estrada que passa por suas paredes e das pequenas docas em ruínas em meio às amoreiras do norte, recebe relativamente poucos visitantes. Senti os olhares duros dos elfos severos que povoavam a cidade e sabiam que queriam meu ouro e depois queriam que eu fosse embora.

Eu mal tive a chance de olhar para a biblioteca que descobri antes que os olhares rudes me expulsassem. A Biblioteca de Mal-Erek é uma verdadeira pena: uma vez que suas prateleiras imponentes continham segredos arcanos para rivalizar com a coleção de qualquer mago darkoniano, mas a maioria dos livros apodreceu em palha. A bibliotecária élfica parecia não ter nenhum interesse em mim ou no estado de ruína ao seu redor. Antes de partir, no entanto, fui procurá-la nas estantes, na esperança de dizer-lhe o que pensava. Ingenuamente, eu ainda não estava ciente de quão endêmica é a apatia sithicana. Avistei a bibliotecária quando virei uma esquina e, naquele instante, testemunhei algo *enervante*. A donzela elfa havia levado um dos livros para um canto isolado e lá estava *comendo*, uma tira de pergaminho encharcado de cada vez. Para quê, não posso nem adivinhar, e não fiquei para perguntar.

Onde ficar em Mal-Erek

Considerando a recepção que recebi ao entrar na cidade em deterioração, fiquei surpresa ao descobrir que na verdade havia duas pousadas dentro das paredes em ruínas de Mal-Erek. Nenhuma das duas vale o custo. Entre o Conto Fúnebre de Sellisa (quartos de qualidade comum, sem refeições) e o Lágrimas de Aeir (quartos de qualidade comum, refeições de baixa qualidade), eu recomendaria o último. Nenhuma das pousadas tem muitos quartos, mas Lágrimas de Aeir possui uma pequena cozinha e refeições escassas. Achei mais confortável ficar lá do que procurar uma taverna separada de minhas acomodações.

Mal-Erek (aldeia): Convencional; Tend. NM; Limite de 200 PO; Ativos 5.000 PO; População 500; Isolados (elfos 94%, meio-elfos 3%, humanos 2%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Claos, o Velho, elfo masculino Mag6 (Lorde Orador).

Personagens Importantes: Nuenel (bibliotecária e guardiã do conhecimento), elfa Mag3.



Hroth

Com samambaias se enrolando entre cada pedra rachada na Estrada do Elfo, achei a curta caminhada ao sul de Mal-Erek inesperadamente árdua. Hroth, o maior assentamento em Sithicus, parecia um pouco diferente de Mal-Erek à primeira vista: difícil de encontrar por fora, decadente por dentro. Embora siga a mesma disposição concêntrica comum às comunidades élficas, não possui as docas de Mal-Erek e possui apenas uma entrada. Extensos pântanos se estendem a sudeste até as margens distantes do Arden. Os elfos de Hroth geralmente descartam seus mortos nos charcos que pontilham este pântano. Muitas coisas estranhas são preservadas em suas águas cheias de turfa, principalmente os enormes mortos ancestrais com chifres que emergiram para lutar contra van Richten e os rangers locais em 724 CB.

Hroth recebe poucos visitantes, mas paradoxalmente tem uma população relativamente maior de humanos e halflings do que Mal-Erek. Essas pessoas são tão reclusas quanto seus anfitriões élficos e são moderadamente toleradas, desde que respeitem o desejo de silêncio dos habitantes locais.

Onde ficar em

Hroth

Tive mais sorte em encontrar algumas opções de onde ficar e onde comer nesta cidade abandonada. Ainda havia apenas duas pousadas, a Fim do Alpinista (quartos de baixa qualidade, refeições de qualidade comum) e



a Suspiro da Empregada (quartos de qualidade comum, refeições de baixa qualidade). Ambos tinham pequenos refeitórios; Eu escolhi o primeiro porque alguns humanos já estavam hospedados lá. Menos de duas semanas em Sithicus, e eu estava cansada de ser a única forasteira.

Aqueles humanos em Fim do Alpinista pareciam ser um bando de aventureiros reunindo suprimentos. Quando perguntei para onde eles estavam indo, um deles simplesmente acenou com a cabeça para o sul, em direção às Colinas Desaparecidas, e disse: “Vamos descobrir o que há do outro lado”. Fiquei olhando pela janela por um longo tempo depois que eles saíram, hipnotizada por sua ingenuidade. Eu sabia em meu coração que eles nunca voltariam, mas uma parte de mim esperava por isso. Nenhuma quantidade de ouro, entretanto, teria me persuadido a seguir seus passos. Como minha pesquisa do Núcleo está quase concluída, ficarei muito satisfeita em voltar para casa em Darkon.

*Você fala muito cedo, minha pequena estudiosa.
Seu trabalho não está quase pronto.*

Hroth (cidade pequena): Convencional; Tend. N; Limite de 800 PO; Ativos 37.600 PO; População 940; Isolados (elfos 91%, humanos 4%, meio-elfos 3%, outros 2%).

Figuras de Autoridade: Ieree Mylindan, elfa Drd6/ Mag4 (Lorde Oradora).

Personagens Importantes: Klannyn Sirr (guia local), humano Gue4/Esp8; Tileara (herbalista), elfa Drd5/Mag4.

Har-Thelen

Aninhado no centro do país, HarThelen fica às margens do Musarde. Forte Nedragard e o Grande Desfiladeiro ficam a apenas um dia de caminhada difícil por uma estrada rochosa a leste, separados da cidade pelo rio Krellin. Devido à sua localização, Har-Thelen vê o maior tráfego estrangeiro e se contorceu sob o controle mais firme do Forte do Senhor de Nedragard. Por essas razões, Har-Thelen é amplamente aceita como a “capital” de Sithicus, apesar de ter pouco mais da metade do tamanho de Hroth.

Har-Thelen está organizada atrás de suas paredes cobertas de ervas daninhas em uma série de círculos concêntricos. Suas áreas mais ativas se estendem desde o anel mais externo. Uma planície bastante verdejante se estende ao norte da cidade, seguindo as margens do Mu-

sarde, as castas nobres e modeladores verdes locais estão atualmente cooperando para desenvolver um vinhedo que provavelmente poderá gerar bastante lucro.

As docas de Har-Thelen são extraordinariamente bem cuidadas para uma comunidade sithicana. Esta cidade tem a maior população mista, fortemente reforçada pelo tráfego fluvial. As raças não se toleram melhor aqui do que nos outros assentamentos élficos; os não-elfos são simplesmente mais prevalentes. Para evitar problemas, a maioria dos não-elfos se reúne perto das extensas docas.

Essas docas existem graças ao ex-Lorde Orador da cidade, Mason de Har-Thelen. Excepcionalmente ambicioso para um nobre sithicano, Mason obstinadamente intimidou a casta de artesãos a consertar e manter as docas da cidade e pressionou para aumentar o comércio com Kartakass e Invidiá. Mason, no entanto, também era conhecido por se ressentir das invasões brutais de Azrael e dos altos impostos, enquanto Azrael supostamente preferia que seus elfos fossem complacentes. Depois que o Rosa Negra caiu do poder, os dois entraram em conflito e Mason foi forçado a desocupar seu cargo às pressas — a única vez que o título de Lorde Orador mudou de mãos na memória. A atual Lorde Oradora Ciyriia é nova em seu posto, e muito mais do molde dócil que Azrael prefere.

O destino atual de Mason não é claro. Alguns acreditam que ele está morto ou fugiu para o exílio. Outros sussurram que ele ainda assombra a região, tentando organizar uma resistência clandestina para derrubar o regime do anão louco.

Onde ficar em Har-Thelen

Havia pouca escolha na cidade central de Sithicus para uma não-elfo. A única pousada que sequer consideraria me deixar entrar pela porta da frente era a Banshee Lamentando (quartos de baixa qualidade, sem refeições). Os quartos eram escassos em termos de suprimentos e não havia refeitório ou qualquer outro lugar onde os convidados pudessem se reunir. Portanto, tive que procurar outro local para me refrescar. Depois de um pouco de busca, evitando lixo e penicos que sempre pareciam esvaziar na minha frente, independentemente do caminho sinuoso e infestado de buracos que eu escolhesse, descobri um tesouro escondido.

Seja por causa do fogo quente, ou do excelente vinho, ou do fato de que as pessoas realmente falaram comigo, fiquei bastante impressionada com a Taberna Lágrimas da Banshee (refeições de qualidade comum). A comida era normal, mas quente, e o vinho dos vinhedos locais era maravilhoso e poderoso. Este era o único lugar em qualquer uma das três cidades de Sithicus onde eu não me sentia uma pária. E isso diz muito.



Har-Thelen (aldeia): Convencional; Tend. LM; Limite de 200 PO; Ativos 5.000 PO; População 500; Isolados (elfos 88%, meio-elfos 10%, humanos 1%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Ciyriia Mathrund, elfa Drd5/Mag3 (Lorde Oradora).

Personagens Importantes: Giogi Tharper (curtidor), humano Gue5; Tyrlyra Tharper (herbalista/curandeira), elfa Drd3; Mason (líder da resistência), elfo Lad5/Mag3.

A Última Resistência dos Vistani

A nordeste das ruínas de Veidrava, passando pelo Musarde e pelo Talho dos Mercadores e a leste do centro da Floresta da Fumaça, ouvi menção de uma clareira com uma história patética. Alguns dos moradores de Har-Thelen mencionaram o local para mim. Em um tom abafado, um dos elfos me disse, tomando um vinho quente uma noite na taverna local em Har-Thelen, que um bando de Vistani conhecido como Andarilhos quebrou seu juramento a um parente muitas gerações em seu túmulo e permaneceu mais de uma noite no mesmo local — aquela clareira.

Um destino horrível se abateu sobre os cerca de dezoito Andarilhos. Um bando de ogros de Malocchio Aderre os emboscou, dizimando suas fileiras e quase sem deixar sobreviventes. Nesse ponto, o orador baixou ainda mais a voz enquanto continuava a história. “Se não fosse pelo Rosa Negra”, ele murmurou, “todos teriam morrido.” Ele parou de repente, lançando um olhar temeroso para os ocupantes da taverna, como se tivesse quebrado algum juramento terrível ao mencionar o Rosa em voz alta. Quando ele percebeu que os outros, incluindo seu companheiro, não iriam matá-lo por isso, ele finalmente continuou. Ele me disse que os ogros foram todos massacrados; ao morrerem, suas bolsas inchadas se abriram e cobriram o chão com um manto de moedas, algumas das quais nunca foi possível determinar o país de origem.

A mulher, que suponho ser sua esposa, acrescentou que alguém ou alguma coisa apareceu imediatamente depois e profanou a vala comum que abrigava os Vistani; seus corpos nunca foram encontrados. “Isso não significa”, ela me explicou, “que ninguém mais os viu desde então.” Quando pedi a ela que explicasse, ela me disse que muitas pessoas viajavam para “O Último”, como o local é chamado. “Alguns para buscar o ouro sobrenatural que supostamente cobre o chão da floresta”, disse ela, “enquanto o ocasional viajante Vistani caminha até o local como se estivesse em uma peregrinação sagrada”.

Acredito que localizei o local não muito longe do Talho dos Mercadores. Nenhum marcador identifica a área, mas encontrei uma clareira de cerca de doze metros de largura com o que parecia ser os restos de alguns vardos apodrecidos ao longo de uma borda. De um lado estava o que poderia ter sido uma vala comum: uma cova que poderia facilmente conter talvez vinte corpos de tamanho humano, embora nada além de vermes se contorcesse lá agora. O lugar estava assustadoramente quieto, e eu me peguei prendendo a respiração. Eu me movi em silêncio e pensei ter ouvido sussurros ao meu redor, mas provavelmente era apenas o vento e o rangido incessante dos galhos dos pinheiros.

Antes de deixar o local, pensei ter visto algo piscando no crepúsculo no chão da floresta. Pode ter sido fato uma peça de ouro, mas decidi não investigar e deixei a clareira antes que a última luz do entardecer desaparecesse. Eu não queria arriscar profanar o lugar e ter algum espírito vingativo de Vistani me perseguindo pelo retorno de seu tesouro.

A Capela Negra

Receio que devo basear todas as minhas informações sobre esse local infame no boca a boca. Cheguei ao ponto de localizar Veidrava e me aproximar do que deve ter sido a entrada da mina de sal, mas não fui mais longe. Um fedor pútrido e salino exalava da fenda abissal, e lutei para engolir minha escassa refeição. Tenho certeza de que algo ou alguém morreu naquele buraco há algum tempo. Eu não me importava em descobrir o que era. Enquanto eu vacilava entre manter meu café da manhã e colher mais informações para você, querido patrono, um estranho quarteto se aproximou e tentou me impedir de me aventurar mais.

Três dos quatro pareciam humanos e, a julgar por seus trajes um tanto coloridos, deduzi que eram Vistani. Isso por si só era estranho, já que poucos de sua espécie vagam por Sithicus atualmente. O companheiro final, no entanto, era realmente uma visão rara, algum tipo de gigante de pele cinza, talvez com mais de três metros e meio de altura. Como uma viajante solitária, eu deveria ter me sentido ameaçada por um grupo tão estranho de homens, mas me senti estranhamente certa de que estava bastante segura.

O mais velho do grupo veio até onde eu estava parada, inspecionando a fissura, e estendeu a mão em advertência. “Você não quer ir lá embaixo”, ele advertiu.

“Tenho que concordar com você”, respondi. “Mas, já que você sabe que não devo me aventurar, você deve saber o que há lá embaixo. Conte-me.”

O homem mais velho consultou seus outros companheiros com um olhar antes de se voltar para mim.



“Ouvi falar de uma capela profana nas profundezas, uma Capela Negra esculpida no próprio sal. Esculpido com cervos e cães e outras coisas que pertencem à luz do dia.

“Fica abaixo da mina”, acrescentou o gigante. “É mais antigo que a mina.”

Um dos homens mais jovens, vestido decididamente melhor do que seus companheiros, entrou na conversa: “E há bancos derretidos e um altar derretido. Nada que uma dama como você precise se preocupar.

“A menos que você esteja procurando encrenca”, acrescentou o mais novo, com um toque de algo menos amigável do que um aviso em seu tom.

“Piotr, cuide-se um pouco melhor”, advertiu-o o mais velho.

“A única coisa que tenho em mente é satisfazer minha curiosidade”, disse a eles.

“A curiosidade pode ser uma característica perigosa por aqui”, o gigante me alertou, “e há coisas lá embaixo muito piores do que a Capela.”

“Tipo o quê?” Eu perguntei pra eles.

“Se isso a impedir de se intrometer onde não deve,” o mais velho finalmente disse, “então eu direi a você.”

No entanto, antes que ele pudesse continuar, o gigante começou sua história.

O Lago dos Sons

“Além da Capela Negra, uma série de túneis serpenteiam mais profundamente nas entranhas deste local amaldiçoado. Os túneis em si foram escavados por alguém... ou algo,” ele se corrigiu sombriamente, “com garras muito grandes.” Tive dificuldade em não rir de sua expressão séria quando ele ergueu suas próprias mãos cor de pedra representando as garras – isto é, até que percebi o quão sério ele estava.

“O que quer que tenha criado esses túneis provavelmente ainda os assombra. Além do altar profanado, um túnel desce várias centenas de metros, o fedor de salmoura mais avassalador a cada passo, sufocando quase toda a respiração.

Eu poderia dizer por sua descrição que este gigante, tão deslocado aqui na terra das sombras e da verdade, tinha estado lá ele mesmo.

“Finalmente, um brilho roxo começa a encher o túnel e você sabe que está perto”, ele baixou a voz, dominado por uma emoção inominável.

“Perto de quê?” Eu perguntei.

“O Lago dos Sons,” o homem mais velho terminou para o gigante. “Um enorme lago subterrâneo que abrange uma enorme caverna. Ao longo das estalactites e do teto da caverna, um musgo roxo luminoso cresce e enche a câmara com sua luz doentia. As águas negras não refletem e são consideradas venenosas. As águas negras se movem por conta própria e a caverna ecoa com sussurros que nunca cessam.

Sociedade Secreta: Os Andarilhos

Alguns meses depois de escapar do Rosa Negra em 720 CB, Magda Kulchevich reuniu uma estranha mistura de outros Vistani ao seu lado – aqueles cujas famílias foram assassinadas ou destruídas, assim como o Rosa Negra exterminou sua tribo. Eventualmente, seu bando chegou a quase duas dúzias. No entanto, a raunie e seu povo foram traídos por aquela que deveria ser a mais próxima da reverenciada Magda: sua própria filha Inza.

Quase todos os membros da caravana de Magda foram destruídos, exceto por três homens: o mais velho Alexi, o amante do conforto das criaturas Nikolas e o furioso Piotr. Depois que a trama de Inza para destruir o Rosa Negra foi frustrada, os três Vistani se juntaram a um quarto membro: um gigante de pedra chamado Nabon. Por causa das botas dotadas de magia que o gigante pratica, ele tem uma conexão incomum com os sobreviventes de Vistani, bem como uma conexão diferente de dívida de sangue com Inza, que o manteve manco e preso na mina de Veidrava por anos. Juntos, os quatro formam um grupo conhecido hoje em Sithicus como os Andarilhos.

Eles patrulham o campo repetidamente, estragando o máximo de planos de Azrael que podem, preparando-se para o dia em que se encontrarão com o verdadeiro Lorde das Trevas de Sithicus e finalmente se vingarão dela. Só então sua peregrinação finalmente chegará ao fim. Mais detalhes sobre os Andarilhos podem ser encontrados em *Heroes of Light*.



“Depois da horrenda Hora das Sombras Gritantes, não sei se alguém além daquele homem-texugo, Azrael, voltou de uma visita àquelas águas fétidas. E até ele tem um ar de medo quando volta.”

“Se o que você diz é verdade,” eu disse, “por que alguém tentaria a jornada?”

“Ouro”, respondeu o homem mais velho. “Que outra razão motiva os seres a tentarem as coisas tolas que fazem?”

Eu gostaria de falar com a estranha coalizão de homens por mais tempo, mas o mais velho mencionou educadamente que eles precisavam continuar sua jornada, e eu pude ver que os homens mais jovens já estavam ansiosos para seguir em frente, pois obviamente eu não era uma donzela em desespero.

“Para onde?” Eu perguntei.

“Até o fim”, respondeu o gigante e os quatro continuaram. Nossos caminhos nunca mais se cruzaram.

Pensamentos finais



Depois de sofrer algumas horas na terra aruinada de Sithicus, não consigo imaginar nenhuma pessoa sã retornando por escolha a este lugar condenado. A estranha ameaça da verdade que o domínio apresenta é perturbadora de maneiras que eu nunca poderia ter imaginado antes de vir para cá. Não me pergunto mais por que os governantes do Núcleo rejeitaram este reino ou seu povo.

Esses meses frios têm sido muito difíceis, meu querido patrono, e às vezes angustiantes. Esta floresta infinita pesa sobre mim, e eu anseio pelas planícies cobertas de grama e pelos céus amplos de Nova Vaasa. Intelectualmente, entendo que o sentimento de culpa que me assola aqui nada mais é do que uma manifestação fantasmagórica do tecido planar de Sithicus, não mais estranho que nossa pátria sugadora de memórias. No entanto, no nível emocional, essas acusações não me permitem negar sua verdade essencial. Eu me sinto como uma louca tentando ser sã, mas forçada a julgar a sanidade através do filtro de uma mente perturbada.

Devo me encontrar com um de seus lacaios ao anoitecer, quando entregarei este meu último fólio. Feito isso, não pouparei tempo em deixar essas florestas miseráveis para trás. Felizmente, já fiz acordos com uma Vistana com a qual me deparei hoje cedo. Ela tinha uma aparência desnutrida e abatida e parecia muito ansiosa quando deixei cair minhas moedas em sua palma cicatrizada. Uma fugitiva do Dukkar, talvez? Eu vou ter que perguntar.

Cumprimentos,



Então, finalmente, os cães encontraram minha raposa. Eu avisei a tola atrevida para não confiar nos ciganos. Agora começou.





Notas Anexas: Apêndice do DM

Homens morrem todas as noites em suas camas, torcendo as mãos de confessores fantasmagóricos e olhando-os com pena nos olhos — morrem com desespero no coração e convulsão na garganta, por causa da hediondez dos mistérios que não permitem que sejam revelados.

—Edgar Allan Poe, “O Homem da Multidão”



Esta seção oferece novo material para o Mestre de Jogo incluir em sua campanha. Se você é um jogador, deve parar de ler agora.

Política Venenosa



s contratos borquenses são escritos a tinta, mas sublinhados com veneno. A seção a seguir expande as regras para criar venenos encontrados em *Canções e Silêncio*. Embora o uso de toxinas mortais seja uma forma de arte em Borca, dificilmente é exclusivo daquela terra.

Criando Venenos

Os personagens podem usar qualquer uma das três perícia sobrepostas para criar venenos: Ofício (alquimia), Ofício (venefício) e Profissão (herbalista). Profissão (herbalista) é usada para preparar qualquer veneno à base de plantas, enquanto Ofício (alquimia) é usada para venenos extraídos de animais ou ingredientes mais esotéricos. Ofício (venefício) pode criar qualquer veneno, mas não fornece as habilidades extras incluídas nas outras duas habilidades.

Independentemente da perícia real usada, a criação de venenos segue as regras para fazer itens com a perícia Ofício (consulte o *Livro do Jogador*), com as seguintes exceções. As CDs para criar venenos do *Livro do Mestre* estão listadas em *Canções e Silêncio*.

Matérias-Primas: O custo das matérias-primas de um veneno é determinado por sua raridade.

Muito Comum: Os ingredientes estão prontamente disponíveis e custam 1/6 do preço de mercado. Venenos muito comuns são leves e geralmente cultivados em jardins de ervas para uso medicinal.

Comum: Os ingredientes do veneno aparecem naturalmente na região e podem ser obtidos sem dificuldade.

Incomum: As matérias-primas do veneno custam 1/3 do preço de mercado. Muitos venenos de origem vegetal e animal são comuns nas florestas de Borca, embora raros em terras estrangeiras.

Raro: Os ingredientes podem ser encontrados regionalmente, mas apenas com esforço considerável. As matérias-primas do veneno custam 3/4 do preço de mercado. A maioria dos venenos tem ingredientes raros.

Muito Raro: As matérias-primas não podem ser compradas a qualquer preço. A critério do Mestre, um personagem planejando preparar um veneno com ingredientes muito raros pode precisar passar por uma missão especial para reunir as matérias-primas. Venenos extraídos de monstros poderosos — como bile de dragão ou pó de lich — são muito raros.

Percalços de Fabricação: Se um personagem falhar em um teste de Ofício ao criar uma dose de veneno, então, além das repercussões padrão, ele deve ter sucesso em um teste de resistência de Reflexos CD 15 ou se expor à sua própria poção tóxica. Personagens com a habilidade de usar veneno (como assassinos, algozes e envenenadores da corte) estão isentos dessa condição.

Tabela 6-1: Novos Venenos

Veneno	Tipo	Dano Inicial	Dano Secundário	CD Ofício	Preço de Mercado
Ameixa do Orvalho	Ingestão CD 18	1d4 For	1d4 For	15	90 PO
Arrepios Gêmeos	Ingestão CD 14	1d2 Con	1d2 Con	25	180 PO
Banewort	Ingestão CD 17	Especial	Especial	25	150 PO
Beladona	Ingestão CD 13	1d3 Con	Especial	15	60 PO
Cianeto	Ingestão CD 16	1d4 Con	1d6 Con	15	120 PO
Cicuta	Ingestão CD 18	1d6 Des	1d8 Con	20	650 PO
Dedaleira	Ingestão CD 16	1d8 Int	1d6 Con	20	500 PO
Esporos de Coma	Inalação CD 16	2d4 Sab e especial	2d4 Sab e Especial	18	240 PO
Estricnina	Ingestão CD 16	1d6 Des	1d6 Con	15	240 PO
Henbane	Contato CD 15	1d6 Sab	1d4 Sab e Especial	20	600 PO
Mata-Cão (Acônito)	Ferimento CD 18	1d4 Con	1d8 Con	15	1.500 PO
Morel Real	Contato CD 20	2d6 Con	2d4 For	25	3.000 PO
Óleo de Rajada	Ingestão CD 13	—	Especial	15	90 PO
Paixão da Carne	Ingestão CD 13	1d2+1 Con	1d2+1 Sab	—	50 PO
Resina Silphium	Ingestão CD 15	—	Especial	15	15 PO
Rosas de Caldura	—	—	—	—	—
Seiva da Tontura	Ferimento CD 15	Tonto	Tonto	20	60 PO
Tempo Emprestado	Ingestão -	Especial	Especial	25	360 PO
Visão Pútrida	Contato CD 17	Especial	Especial	20	240 PO



Novos Venenos

Borquenses cultivam muitos venenos naturais, muitas vezes colocando-os em uso benéfico em doses mínimas. Essas doses diminutas custam 1% do preço de mercado listado, mas seus efeitos em jogo são cosméticos.

Ameixa do Orvalho: A carne e o suco de Ameixa do Orvalho são altamente venenosos. Ameixa do Orvalho podem ser distinguidos de ameixas silvestres apenas pela luz brilhante de gotas de umidade peroladas que se condensam em suas peles.

Arrepios Gêmeos: Este veneno complexo é composto de dois líquidos separados, ambos violeta pálido.

Cada líquido é inerte por si só, mas quando uma criatura ingere os dois líquidos com uma hora de intervalo, eles se combinam para induzir falta de ar ou até sufocamento com doses altas o suficiente. Envenenadores valorizam sua habilidade de subverter magias de *deteção de veneno* e magias protetoras similares.

Banewort: Banewort deve ser misturado com outra substância à base de plantas (como alho ou acônito) antes de fazer efeito. Um personagem que ingere banewort preparado desenvolve temporariamente uma reação alérgica à erva selecionada, durando 2d4 horas após a ingestão. Durante este tempo, a pele da vítima irrompe em uma erupção dolorosa (causando 1d6 pontos de dano não letal) sempre que ela entrar em contato direto com o veneno selecionado.

Beladonna (Beladona Mortal): Esta planta tem flores em forma de sino de roxo escuro tingidas de verde. As nobres borquenses usam gotas diluídas de seu suco para dilatar as pupilas, aumentando o brilho dos olhos. Tem usos medicinais no alívio da dor. O folclore Ezrite (incorretamente) afirma que comer doses maiores de beladona pode prevenir o aparecimento da licantropia. Em doses desse tamanho, a beladona causa convulsões, depois alucinações (como o efeito de loucura) e perda da voz por 1d6 horas.

Cianeto: Extraído dos caroços de cerejas, pêssegos ou damascos e de amêndoas amargas, o cianeto impede que o sangue da vítima reabasteça os tecidos do corpo, levando rapidamente à asfixia.

Cicuta: Estas ervas se assemelham a pastinacas silvestres; cachos de pequenas flores brancas brotam de caules salpicados de roxo. A espessa seiva amarela é um veneno mortal identificável por um odor forte e desagradável semelhante a vermes. A cicuta ataca o sistema nervoso, criando uma breve sensação de excitação rapidamente seguida de paralisia e morte.

Dedaleira: Essas flores silvestres semelhantes a dedais variam do amarelo ao púrpura e à lavanda. As flores e folhas são moídas em um extrato de sabor doce usado para tratar doenças cardíacas. Em doses maiores, a

dedaleira causa alucinações visuais e confusão mental, resultando em insuficiência cardíaca.

Esporos de Coma: Criaturas que inalam este pó fúngico afundam em um torpor profundo. Vítimas que se apegam à consciência gradualmente se recuperam normalmente, mas aquelas reduzidas a 0 de Sabedoria ou abaixo são mergulhadas em um sono profundo e atormentado por sonhos, do qual não conseguem acordar. Tais vítimas recuperam o dano de Sabedoria apenas através da magia ou da aplicação do único antídoto, Êxtase (Ofício CD 15; Preço de Mercado por Dose: 120 PO). Os envenenadores borquenses usam esporos de coma como um método de fazer reféns, fazendo exigências aos parentes da vítima em troca do antídoto.

Estricnina: Em doses mínimas, este extrato vegetal é usado como restaurador para aumentar o apetite. Em maior quantidade, causa paralisia e convulsões musculares, levando à morte súbita e dolorosa.

Henbane: Henbane é uma planta verde-acinzentada e pegajosa que emite um aroma desagradável. Em doses extremamente limitadas, é usado para tratar dores de cabeça e insônia, mas em quantidades maiores causa demência. Trate uma falha no teste de Fortitude como uma falha no teste de Loucura, com o grau de falha determinando a gravidade como efeito de loucura normal. O efeito de loucura persiste apenas até que todo o dano de Sabedoria perdido para o henbane seja recuperado.

Mata-Cão (Acônito): Em doses mínimas, a raiz de acônito é usada em pomadas para aliviar a febre. Mata-Cão é letal em doses maiores, causando náusea, vertigem e sensação de pele formigando rapidamente seguida de morte, e é frequentemente usado em iscas envenenadas para matar lobos e outros predadores.

Morel Real: Estes grandes cogumelos têm hastes de lavanda e tampas esponjosas e cobertas de veias de um roxo profundo. Fios de veneno escorrem da tampa, tornando-a venenosa ao toque. Entre as toxinas mais mortíferas do arsenal do envenenador, o morel real é raro mesmo em Borca.

Óleo de Rajada: As vítimas perdem todo o sentido do paladar pelas próximas 1d6 horas. Embora os efeitos desse líquido incolor e inodoro sejam suaves, os envenenadores o usam para esconder o sabor característico de misturas mais letais.

Paixão da Carne: A Paixão da Carne é cortado em oito fatias. Depois de ingerir cada fatia, um personagem deve ter sucesso em um teste de resistência de Vontade CD 13 ou desejará comer outra fatia. Se mais paixão da carne não estiver imediatamente disponível, o desejo dura 4d8 minutos, tempo durante o qual o personagem irá procurá-la avidamente.



Resina Silphium: Silphium é uma erva folhosa com raízes grossas, tão popular medicinalmente que foi colhida até a extinção na natureza e agora é cultivada apenas em jardins de ervas borquenses. Sua resina alivia todos os tipos de doenças menores, mas é mais eficaz como forma de controle de natalidade. Dissolver uma bola de resina silphium do tamanho de uma ervilha em vinho e engolir evita (ou termina rapidamente) a gravidez por 1d3 dias.

Rosas de Caldura: Criaturas vivas (com olfato) que descansam silenciosamente por 24 horas a até 3 metros de uma roseira de caldura viva ganham +2 de bônus de melhoria nos testes de resistência de Fortitude para se recuperar de níveis negativos, doenças e problemas semelhantes de longo prazo por até desde que permaneçam perto da roseira.

Cortar rosas de caldura, no entanto, impõe uma penalidade de melhoria de -2 a todos esses testes. Se rosas vivas e cortadas forem misturadas, seus efeitos se anulam.

Seiva da Tontura: Estes delgados cogumelos malva brilham com um veneno inebriante. As vítimas ficam desorientadas e atordoadas por 1d4 minutos por falha no teste de resistência. Se uma vítima falhar em ambos os testes de resistência, a duração se acumula.

Tempo Emprestado: Ivan Dilisnya comanda lealdade fanática entre seu círculo interno de servos, guardas e espiões por meio deste veneno insidioso. Essa toxina corre permanentemente nas veias dos principais lacaios de Ivan, estabelecendo uma sentença de morte que apenas Ivan pode cumprir. Uma criatura envenenada com Tempo Emprestado sofre 3d6 pontos de dano temporário de Constituição todos os dias ao pôr do sol, a menos que ela ingira um elixir chamado "Misericórdia" menos de 10 minutos antes do pôr do sol. Ivan distribui Misericórdia todos os dias, embora até mesmo a aparência de deslealdade possa levá-lo a retê-la no último momento.

Tempo Emprestado não funciona como a maioria dos venenos, mas permanece ativo no sistema da vítima pelo resto de sua vida. Uma dose de Tempo Emprestado deve ser ingerida todos os dias durante sete dias consecutivos para que faça efeito. O tempo e o custo envolvidos tornam impraticável para Ivan infligir esse veneno a qualquer um, exceto a um grupo seleto de seus próprios servos. Somente Ivan possui o segredo para criar Tempo Emprestados e Misericórdia (Ofício CD 12; Preço de Mercado por Dose: 5 PO).

Visão Pútrida: Se uma vítima falhar em um teste de resistência contra visão pútrida, sua visão fica escura e turva, reduzindo seu alcance de visão pela metade e impondo uma penalidade de -8 em competência para todos os testes de Observar e Procurar. Se uma vítima falhar em ambos os testes de resistência, ela ficará cega. A cegueira melhora para a visão prejudicada após uma hora, e a visão prejudicada desaparece após outra hora.

Novos Talentos



s talentos a seguir são particularmente apropriados para personagens do sudoeste do núcleo, embora o Mestre possa permiti-los em outros lugares a seu critério.

Olhos de Gato

Os valachani ocasionalmente nascem com olhos amarelados e perturbadores. Dizem que essas pessoas têm espíritos felinos em seus ancestrais e são temidas e respeitadas por seu poder sobre as panteras.

Pré-requisitos: Sab 11.

Benefício: O personagem pode *falar com gatos* (como *falar com animais*, mas afetando apenas criaturas felinas) à vontade. O gato não é obrigado a ouvir ou obedecer ao personagem, mas costuma reagir favoravelmente. O personagem sofre -2 de penalidade racial nas perícias baseadas em Carisma ao lidar com criaturas caninas e lupinas.

Especial: Este talento só pode ser adquirido no 1º nível por personagens de herança valachani.

Magia Simpática [Metamagia]

Você pode canalizar magias por meio de um tótem mantido para afetar um alvo distante.

Benefício: Para usar este talento, você deve possuir uma pequena amostra retirada de seu alvo escolhido. Se estiver mirando em uma criatura, você deve ter uma amostra de tecido, como sangue, cabelo ou dedo. Para mirar em um objeto, você deve ter um pedaço do objeto, como um pedaço de uma capa, um elo de cota de malha ou uma pedra arrancada da fundação de uma cabana. Por meio de um ritual de 10 minutos, você prepara permanentemente a amostra como um *tótem simpático*.

Para usar magia simpática, você deve segurar o token e atingi-lo com uma magia simpática. A magia é canalizada através da tótem para afetar o verdadeiro alvo, independentemente da distância, desde que você e o alvo estejam no mesmo plano. Apenas magias que afetam alvos únicos (como "uma criatura" ou "um objeto") podem ser canalizados através do foco. Se você tentar canalizar qualquer outro tipo de magia (como qualquer magia com efeito de área), a magia atinge o próprio tótem. Conjurando uma magia simpática aumenta seu tempo de conjuração:

Tempo de Conjuração Padrão

Ação livre
1 ação padrão
1 ação de rodada completa
1+ minutos

Tempo de Conjuração Simpática

1 ação padrão
1 ação de rodada completa
1 minuto
Tempo de conjuração padrão x2

O tótem torna-se um componente material na magia simpática e é consumida na conjuração.





Novas Classes de Prestígio



s propriedades e culturas exclusivas de cada domínio exigem formas de especialização dedicadas aos seus traços mais comuns.

Abaixo estão duas classes de prestígio projetadas para uso nos reinos do sudoeste do Núcleo, embora também possam ser encontradas em outras terras.

Envenenador da Corte

Os tribunais de Borca estão repletos de cortesãos servindo seus patronos em papéis específicos. O envenenador da corte é um componente vital da política borquense. Oficialmente, esses estudiosos atuam como fitoterapeutas e boticários; no entanto, eles também são treinados para distribuir remédios à base de ervas para livrar seus mestres de plebeus queixosos.

Em Borca, os envenenadores da corte começam como aristocratas ou especialistas, treinados nas artes do veneno por uma longa tradição. Embora o envenenador da corte seja um combatente não qualificado, assassinos e algozes às vezes usam esta classe para expandir seu repertório assassino. Os envenenadores da corte não precisam ser vilões assassinos, mas, na melhor das hipóteses, servem a um mal necessário. Heróis que se orgulham de sua honra nunca considerariam tal traição desleal.

Dado de Vida: d4.

Requisitos

Para se tornar um envenenador da corte (Cpo), um personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer não-bom.

Perícias: Ofício (alquimia) 2 graduações, Ofício (venefício) 8 graduações, Prestidigitação 4 graduações, Profissão (herborista) 2 graduações.

Talentos: Foco em Perícia (Ofício [venefício]).

Especial: Para provar que é digno de treinamento, o personagem deve matar uma criatura viva (não necessariamente uma pessoa) com um veneno que ela mesma criou.

Perícias de Classe

As perícias de classe do envenenador da corte (e a habilidade chave para cada perícia) são Blefar (Car), Concentração (Con), Conhecimento (natureza) (Int), Diplomacia (Car), Falsificação (Int), Observar (Sab), Ofício (Int), Profissão (herborista) (Sab) e Prestidigitação (Des).

Pontos de Perícia em por Nível: 6 + modificador de Int.

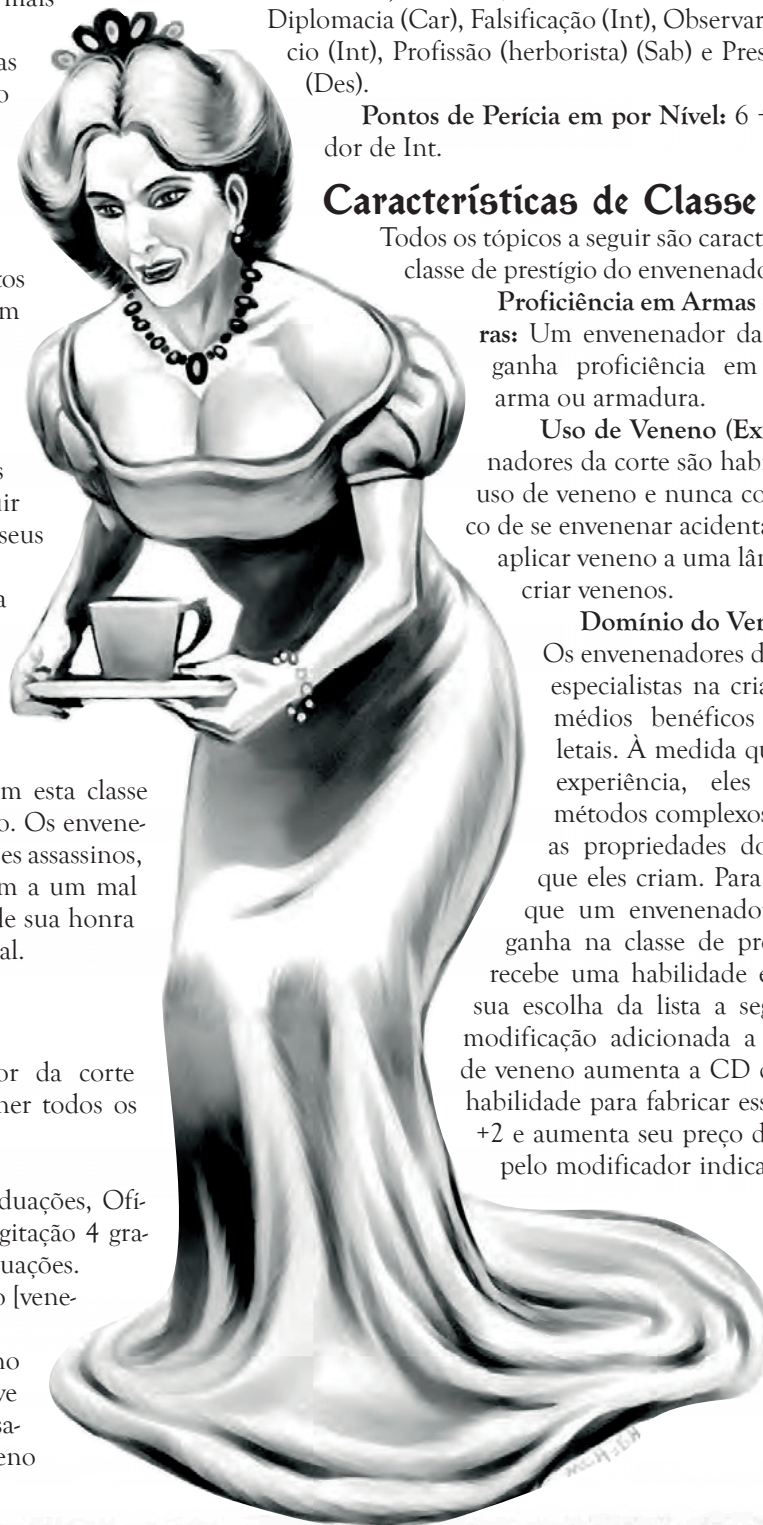
Características de Classe

Todos os tópicos a seguir são características da classe de prestígio do envenenador da corte.

Proficiência em Armas e Armaduras: Um envenenador da corte não ganha proficiência em nenhuma arma ou armadura.

Uso de Veneno (Ext): Envenenadores da corte são habilidosos no uso de veneno e nunca correm o risco de se envenenar acidentalmente ao aplicar veneno a uma lâmina ou ao criar venenos.

Domínio do Veneno (Ext): Os envenenadores da corte são especialistas na criação de remédios benéficos e toxinas letais. À medida que ganham experiência, eles dominam métodos complexos de alterar as propriedades dos venenos que eles criam. Para cada nível que um envenenador da corte ganha na classe de prestígio, ele recebe uma habilidade especial de sua escolha da lista a seguir. Cada modificação adicionada a uma dose de veneno aumenta a CD do teste de habilidade para fabricar essa dose em +2 e aumenta seu preço de mercado pelo modificador indicado abaixo.





Ao criar um veneno com várias modificações, aplique os modificadores ao custo de mercado básico do veneno e, em seguida, totalize-os para um preço final.

Inoculação Alterada: O método original de inoculação do veneno (ingestão, inalação, contato ou fermento) pode ser alterado para qualquer outro método de entrega. *Modificador de custo: x3.*

Início Retardado: O envenenador da corte pode retardar o início do dano inicial do veneno por um período de até 10 minutos por nível de envenenador da corte. Assim, um personagem com 4 níveis dessa classe de prestígio poderia criar uma dose de veneno que inflige seu dano inicial até 40 minutos após a inoculação. O dano secundário ainda entra em vigor 1 minuto após o dano inicial. *Modificador de custo: x1,5.*

Duradoura: O veneno permanece ativo no corpo da vítima por um minuto extra, infligindo dano terciário igual ao dano secundário do veneno. O teste de resistência para resistir ao dano terciário é reduzido em -4, no entanto, conforme as toxinas desaparecem. *Modificador de custo: x2.*

Destilação Pútrida: O envenenador da corte usa o veneno para matar um animal minúsculo, então deixa a criatura apodrecer por um dia. Ela então coleta e destila

os fluidos putrefatos da criatura, combinando o veneno original com as toxinas da decomposição. Isso aumenta a CD dos testes de resistência para resistir a essa dose de veneno em +2. *Modificador de custo: x2.*

Indetectável: O envenenador da corte aumenta a CD de qualquer teste para perceber esta dose de veneno em +4. No entanto, a magia ainda detecta esses venenos normalmente. *Modificador de custo: x2.*

Bônus de Teste de Resistência contra Veneno (Ext): Um envenenador da corte trabalha com inúmeras toxinas e aumenta a resistência a seus efeitos, ganhando um bônus para todos os testes de resistência contra veneno igual ao seu nível de classe.

Aplicação Insidiosa (Ext): No 3º nível, o envenenador da corte pode aplicar veneno de contato a qualquer objeto, como um cálice ou o forro de um colete, em vez de simplesmente aplicá-lo em armas.

Ingredientes Inventivos (Ext): No 5º nível, o envenenador da corte é tão experiente em criar drogas e toxinas que pode substituir ingredientes difíceis de obter por substitutos habilmente misturados. Quando o envenenador da corte cria venenos, isso reduz a raridade de suas matérias-primas em uma categoria (veja acima).

Tabela 6-2: O Envenenador da Corte (Cpo)

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Teste de Resistência			Especial
		Fort	Ref	Vont	
1º	+0	+0	+2	+0	Uso de veneno, domínio de veneno, +1 resistência contra venenos
2º	+1	+0	+3	+0	+2 resistência contra venenos
3º	+2	+1	+3	+1	+3 resistência contra venenos, aplicação insidiosa
4º	+3	+1	+4	+1	+4 resistência contra venenos
5º	+3	+1	+4	+1	+5 resistência contra venenos, ingredientes inventivos



Filhos da Lua

A licantria ameaça distorcer a carne e o espírito. A maioria das vítimas afetadas acaba com suas vidas ou se esforça para se curar da maldição. Outros buscam uma forma diferente de fuga, lutando contra sua própria selvageria latente pelo autocontrole. Alguns filhos da lua procuram integrar suas mentes humanas e impulsos bestiais para amordaçar a besta interior, enquanto outros esperam libertar a besta e assim se tornar seu mestre. Embora muito mais raros, alguns licantropos naturais também se tornaram filhos da lua, aprimorando seu autocontrole para se misturar melhor às sociedades humanas.

Dado de Vida: d8.



Requisitos

Para se tornar um filho da lua (Mnc), um personagem deve preencher todos os seguintes requisitos.

Perícias: Concentração 2 graduações, Controlar Forma 2 graduações.

Talentos: Vontade de Ferro.

Especial: Deve ser um licantropo. Se amaldiçoado, o personagem deve estar ciente de sua condição. Um filho da lua curado de licantria perde todas as habilidades especiais e não pode mais ganhar níveis nesta classe. Se mais tarde ela for afligido novamente, no entanto, ela recupera todas as habilidades especiais e pode mais uma vez progredir nos níveis como uma criança da lua.

Perícias de Classe

As perícias de classe do filho da lua (e a habilidade chave para cada perícia) são Blefar (Car), Concentração (Con), Controlar Forma (Sab), Intimidar (Car), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Procurar (Int), e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia por Nível: 2 + modificador de Int.

Características de Classe

Todos os itens a seguir são características da classe de prestígio filhos da lua.

Proficiência em Armas e Armaduras: Filhos da Lua não ganham proficiência em nenhuma arma ou armadura. Observe que as penalidades de testes de armadura se aplicam às perícias Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Natação, Prestidigitação e Saltar. Muitos filhos da lua evitam armaduras, pois correm o risco de destruição quando se transformam.

Algemar a Besta (Ext): Começando no 1º nível, um filho da lua recebe um bônus de competência para testes de Controlar a Forma igual ao dobro de seu nível de classe filhos da lua (+2 no 1º nível, +4 no 2º nível, e assim por diante).

Coração Humano (Ext): Começando no 1º nível, sempre que um filho da lua assume voluntariamente a forma bestial, ele retém sua tendência original, memórias e autocontrole fazendo um teste de resistência de Vontade bem-sucedido na CD listada na Tabela 6-3, abaixo.

Sangue Selvagem (Ext): Começando no 1º nível, sempre que um personagem subir de nível em filho da lua, ele deve ter sucesso em um teste de resistência de Vontade CD 20 ou terá sua tendência permanentemente alterada um passo em direção a



tendência de sua forma bestial. Essa mudança de tendência é insidiosa e considerada voluntária e, portanto, não provoca um teste de Loucura.

Exemplo: Um personagem leal e bom amaldiçoado por um lobisomem caótico e mau que adquira um nível de filho da lua e falhe em seu teste de Vontade. Sua tendência muda para neutro e bom ou leal e neutro (escolha do jogador).

Fome Controlada (Ext): A partir do 2º nível, em qualquer dia em que um filho da lua não assuma a forma bestial, ela precisará comer apenas meio quilo de carne crua como um licantropo normal de seu tamanho para satisfazer suas necessidades dietéticas. No 4º nível, suas necessidades dietéticas caem para apenas 1/4 da quantidade listada (veja “A Fome” no Capítulo Cinco do *Ravenloft Player’s Handbook*). No entanto, o apetite do personagem nunca fica abaixo do normal para sua raça base.

Exemplo: Um lobisomem médio normalmente precisa comer 12,5 quilos de carne crua por dia ou começará a morrer de fome. (Lembre-se que os licantropos amaldiçoados que não tenham graduações em Controlar a Forma estão sujeitos à Fome apenas na forma bestial.) Um filho da lua de 2º nível precisa comer 6 quilos de carne em qualquer dia em que permanecer humano. No 4º nível, essa quantidade cai para apenas 3 quilos por dia.

Cheiro da Linhagem (Ext): A partir do 3º nível, os sentidos do filho da lua tornam-se tão aguçados que ele pode detectar outros membros de sua própria linhagem

pelo cheiro. Para detectar o cheiro de outro metamorfo, o filho da lua deve ser bem-sucedido em um teste de Sabedoria (CD 10 + 1 por 1,5 m). Criaturas com a habilidade Faro (incluindo muitos licantropos em suas formas bestiais) recebem +4 de bônus racial neste teste.

Controlar Forma Aprimorado (Sob): No 5º nível, um filho da lua recebe Controlar Forma Aprimorado como um talento bônus. O filho da lua agora é considerado um licantropo natural; ele pode assumir formas animais e híbridas, pode controlar suas mudanças à vontade e não é mais afetado por seu gatilho. Essa mudança também corta a linhagem original; o filho da lua nunca poderá ser curado da licantropia, e qualquer licantropo aflito que ele crie o considera como progenitor de sua linhagem. Apesar do fato de que ele agora é um licantropo natural, o filho da lua não tem um ajuste para seu nível efetivo de personagem (NEP). Tais são os benefícios de renunciar a todos os outros caminhos em favor do domínio da besta interior.

Além disso, sempre que qualquer licantropo ganha o talento Controlar Forma Aprimorado, ele deve suportar um breve período em que as duas metades de sua natureza se envolvem em uma batalha final pelo domínio. Esta fase dura 1d4+1 dias, durante os quais o licantropo deve fazer um teste de Controle de Forma CD 30 a cada 1d6 horas ou assumir uma de suas outras duas formas. Os licantropos naturais passam por esta fase no início da adolescência, quando sua herança se manifesta pela primeira vez.

Tabela 6-3: Os filhos da Lua (Mnc)

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Teste de Resistência			Especial
		Fort	Ref	Vont	
1º	+0	+2	+0	+2	Algemar a besta, coração humano (CD 20), sangue selvagem
2º	+1	+3	+0	+3	Fome controlada 1/2, coração humano (CD 18)
3º	+2	+3	+1	+3	Cheiro da linhagem, coração humano (CD 16)
4º	+3	+4	+1	+4	Fome controlada 1/4, coração humano (CD 14)
5º	+3	+4	+1	+4	Controlar Forma Aprimorado, coração humano (CD 12)



Nova Magia



Esta seção apresenta novas formas de magia específicas do sudoeste do Núcleo. Sob certas circunstâncias, os mestres podem permitir que personagens de fora desta região tenham acesso especial a essas magias.

Domínio Clérigo

Domínio do Massacre

Divindade: O Deus Lobo (Verbrek)

Poder Concedido: Uma vez por dia, você pode ativar a habilidade extraordinária de presença aterradora automaticamente ao atacar um oponente (consulte o Capítulo 7: Glossário no *Livro dos Monstros*). Esta habilidade tem um alcance de 9 metros e afeta qualquer oponente com menos Dados de Vida que você e que possa vê-lo. O teste de Vontade tem uma CD de $10 + 1/2$ do seu nível de personagem + seu modificador de Carisma. As criaturas afetadas permanecem amedrontadas ou abaladas por 5d6 rodadas. Este é um efeito de medo.

Magias do Domínio do Massacre

- 1 **Recuo Acelerado:** Dobra sua velocidade.
- 2 **Imobilizar Animal:** Mantém um animal indefeso; 1 rodada/nível.
- 3 **Presa Mágica Maior:** Uma arma natural das criaturas sujeitas recebe +1 de bônus de ataque e dano a cada três níveis de conjurador (máximo +5).
- 4 **Medo:** Indivíduos dentro do cone fogem por 1 rodada/nível.
- 5 **Matar:** Ataque de toque mata o alvo.
- 6 **Transformação de Tenser:** Você ganha bônus de combate.
- 7 **Palavra de Poder, Atordoar:** Atordoia criatura com até 150 PV.
- 8 **Discernir Localização:** Localização exata da criatura ou objeto.
- 9 **Grito da Banshee:** Mata uma criatura/nível.

Itens Mágicos

Os itens mágicos detalhados abaixo são mais comuns no sudoeste do Núcleo. Embora possam ser encontrados em outros lugares, são mais adequados para essa área quando os encontrados pela primeira vez.

Braço do Barão: Os braços do Barão são armas duplas exóticas empunhadas pelos Leopardos Negros. Uma extremidade da arma é uma *maça pesada* +1 preta, moldada na forma de uma manopla blindada ou garra de pantera. A outra ponta é um chicote curto de tiras de couro preto com pontas de metal afiadas. Esta extremidade age como um manguel leve não mágico. Um acerto

crítico com qualquer uma das pontas da arma resulta em cicatrizes terríveis, aumentando o GR da vítima em +1 para cada 10 pontos de dano infligido.

Necromancia Fraca; NC 5; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *infligir ferimentos moderados*; Preço 2.360 PO; Custo 1.180 PO.

Periaptiono de Intimidação: Esta pedra é uma caveira de jade em um colar de platina. Ao usá-lo, o usuário ganha +5 de bônus profano em testes de Intimidação. O usuário deve fazer um teste de poder de 1% a cada semana que usar o *periaptiono*.

Necromancia Forte; NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *causar medo*; Preço 1.000 PO.

Taça de Degustação: Essas taças cristalinas cobiçadas são normalmente gravadas com desenhos serpentinados em espiral. Sempre que um líquido venenoso é derramado na taça, o cristal transparente assume uma tonalidade violeta lúgubre. A tonalidade desaparece assim que o cálice é esvaziado e limpo.

Adivinhação Forte; NC 5; Criar Item Maravilhoso, *detectar veneno*; Preço 4.000 PO; Peso 500g.

Veneno Vital: Nostalia Romaine criou este elixir com a ajuda de Ivana Boritsi. É um veneno letal misturado com o próprio fluido tóxico de Nostalia e o sangue vital de três pessoas colhidas para esse propósito. A poção deve ser consumida em uma noite de lua nova para que suas propriedades mágicas entrem em vigor. Um personagem que beba a mistura deve fazer dois testes de resistência de Fortitude CD 20 ou sofrer dano inicial e secundário de 2d4 pontos de Constituição temporária. Se o bebedor sobreviver, as toxinas interrompem seu envelhecimento físico por quatro meses, embalsamando efetivamente sua carne viva. Um personagem pode prolongar sua juventude indefinidamente bebendo goles adicionais de *veneno vital*, mas se ele parar de beber o elixir ou permitir que seus efeitos desapareçam, ele envelhece cinquenta vezes mais do que o normal até que sua idade física corresponda à sua idade verdadeira mais uma vez. .

Apenas Nostalia e Ivana conhecem a fórmula do elixir, embora tenham optado por compartilhar seus benefícios com vários de seus compatriotas. *Veneno vital* não tem efeito em criaturas imunes a veneno *ermordenung*.

Criar *veneno vital* não requer um teste de poder, mas os assassinatos necessários sim.

Necromancia Forte [mal]; NC 6; Preparar Poção, meio litro de sangue do bebedor, meio litro de sangue *ermordenung*, sangue do coração de 3 vítimas da mesma raça que o bebedor; Preço 2.000 PO.



Novos Monstros



Esta seção apresenta monstros conhecidos por vagar pelas terras do sudoeste do Núcleo.

Licantropo, Homem-Pantera

O pelo de ébano desta vigorosa criatura brilha ao luar conforme ela se aproxima como um pedaço silencioso de noite animada.

Homem-Pantera em forma humanoide são elegantes e graciosos e exalam uma sensação selvagem de perigo. Os Leopardos Negros são os executores de elite de Valachan, servindo ao Barão von Kharkov como guardas, assassinos, cobradores de impostos e espiões. Embora temidos por sua crueldade mercurial e lealdade feroz, eles seriam ainda mais assustadores se a verdade de sua licantropia fosse conhecida pela população de Valachan.



Criando um Homem-Pantera

Denizens of Dread e o Ravenloft Player's Handbook contêm regras completas para os licantropos de Ravenloft; as regras abaixo detalham a pantera apenas como ela difere de outros exemplos de licantropos. "Homem-Pantera" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer humanoide (doravante referido como a criatura base). O modelo pantera pode ser herdado (para licantropos naturais) ou adquirido (para licantropos amaldiçoados). Tornar-se um pantera é muito parecido com ser um multiclasse como um animal e ganhar os dados de vida apropriados.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura base não muda, mas a criatura ganha o subtipo metamorfo. A pantera assume as características de um felino grande, como um leopardo ou pantera (daqui em diante referido como o animal base). Este animal pode estar dentro da uma categoria acima do tamanho da criatura base (Pequeno, Médio ou Grande para uma criatura base Média). Homens-Pantera também podem adotar uma forma híbrida que combina características da criatura base e do animal base. A forma híbrida de uma pantera é do mesmo tamanho que o animal base ou a criatura base, o que for maior.

Uma pantera usa as estatísticas e habilidades especiais da criatura base ou do animal base, além daquelas descritas aqui.

Dados de Vida e Pontos de Vida: Os mesmos da criatura base mais os do animal base. Para calcular o total de pontos de vida, aplique modificadores de Constituição de acordo com a pontuação que a pantera tem em cada forma. Por exemplo, um plebeu humano com um valor de Constituição de 11 como humano e um valor de Constituição de 15 como uma pantera tem $1d4$ mais $3d8+6$ pontos de vida. Veja "Licantropo" no Livro dos Monstros e em Denizens of Dread.



Deslocamento: Igual à criatura base ou animal base, dependendo de qual forma a pantera está usando. Híbridos usam o deslocamento da criatura base.

Classe de Armadura: Na forma humanoide, o personagem ganha um bônus natural +2 de CA. Na forma animal ou híbrida, possui um bônus natural de +3 de CA.

Ataques: Os mesmos do personagem ou do animal, dependendo de qual forma a pantera está usando. Uma pantera na forma híbrida ganha dois ataques de garra e um ataque de mordida como armas naturais. Essas armas causam dano com base no tamanho da forma híbrida. Um híbrido pode atacar com uma arma e uma mordida ou pode atacar com suas armas naturais. O ataque de mordida de um híbrido é um ataque secundário.

Dano: Mesmo que o personagem ou o animal, dependendo de qual forma a pantera está usando.

Ataques Especiais: Uma pantera mantém os ataques especiais da criatura base ou do animal base, dependendo de qual forma ela está usando, e ganha os ataques especiais descritos abaixo.

A forma híbrida de uma pantera não ganha nenhum ataque especial do animal base. Um conjurador pantera não pode conjurar magias com componentes verbais, somáticos ou materiais enquanto estiver na forma animal ou magias com componentes verbais enquanto estiver na forma híbrida.

Maldição da Licantrópia (Sob): Qualquer humanoide atingido por um ataque de mordida da pantera na forma híbrida ou animal deve ter sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 15 (ou CD 18 em **Ravenloft**) ou contrair licantrópia. Em **Ravenloft**, os licantropos amaldiçoados *podem* transmitir a Doença da Maldição. Os personagens amaldiçoados não são afetados pela maldição até a noite da próxima lua nova, quando passam por uma transformação agonizante. Sua pele escurece para a cor de café de um valachani nativo e seu rosto se remodela até que fiquem irreconhecíveis. Se estiverem em Valachan, eles devem fazer um teste de resistência de Vontade CD 18 ou ficarão sob o controle de Von Kharkov: sua tendência muda para o leal e mau, eles são permanentemente *enfeitados* pelo barão e podem gastar 100 XP para obter o talento Controlar Forma Aprimorado. Uma pantera que escolha esse talento durante sua primeira transformação é posteriormente considerada um licantropo natural. Eles não estão mais sujeitos a alterações involuntárias de forma, mas não podem ser curados. Se um novo pantera fizer o teste de Vontade ou estiver fora de Valachan, ele manterá sua liberdade, mas permanecerá um licantropo amaldiçoadado.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, a pantera deve acertar com seu ataque de mordida na forma de pantera. Se conseguir segurar, pode rasgar.

Rasgar (Ext): Um homem-pantera que consegue agarrar na forma de pantera pode fazer dois ataques rasgar (com bônus de ataque total) com suas patas traseiras para $1d3 + 1/2$ de seu modificador de Força pontos de dano cada. Se a pantera atacar um oponente na forma de pantera, ela também pode rasgar.

Qualidades Especiais: Uma pantera mantém as qualidades especiais da criatura base e do animal base, e também ganha as listadas abaixo.

Alterar Forma (Sob): Consulte “Licantropo” no *Livro dos Monstros* (e **Denizens of Dread**). Os homens-panteras naturais podem assumir uma forma híbrida, bem como a forma de pantera, enquanto os homens-panteras amaldiçoados normalmente só podem assumir a forma de pantera.

Redução de Dano (Ext): Uma pantera amaldiçoada na forma animal ou híbrida tem redução de dano 5/prata. Uma pantera natural em forma animal ou híbrida tem redução de dano 10/prata.

Empatia Licantrópica (Ext): Em qualquer forma, um pantera pode se comunicar e simpatizar com qualquer animal normal ou atroz de sua forma animal. Essa habilidade dá aos panteras um bônus racial de +4 em testes ao influenciar a atitude do animal e permite a comunicação de conceitos simples e (se o animal for amigável) comandos, como “amigo”, “inimigo”, “fugir” e “atacar”. .”

Visão na Penumbra (Ext): Um homem-pantera tem visão na penumbra em qualquer forma.

Faro (Ext): Um homem-pantera tem a habilidade faro em qualquer forma.

Bônus Base de Resistência: Adicione o bônus base de resistência do animal base ao bônus base de resistência da criatura base. Homem-pantera também recebem +2 de bônus racial nos testes de Fortitude e Vontade.

Habilidades: Homem-pantera naturais ganham For +2, Des +2, Con +4, Sab +2 enquanto estão na forma humanoide. Na forma de pantera ou híbrida, esses modificadores melhoram para um total de For +6, Des +8, Con +4, Sab +2. Da mesma forma, um pantera também pode ganhar um aumento adicional no valor de habilidade em virtude de Dados de Vida extras.

Perícias: Uma pantera ganha pontos de perícia igual a $(2 + \text{modificador de Int, mínimo } 1)$ por Dado de Vida de sua forma animal, como se tivesse multiclasse para o tipo animal. (Contudo, animal nunca é seu primeiro Dado de Vida, e não ganha pontos de perícia quádruplos por qualquer Dado de Vida animal). Qualquer perícia dada na descrição do animal é uma perícia de classe



para os níveis de animal da pantera. Homem-pantera em forma humanoide ganham um bônus racial de +4 para testes de Observar, Ouvir e Procurar. Quando na forma animal ou híbrida, esses bônus aumentam para +8, e os panteras recebem mais +4 de bônus racial para testes de Esconder-se e Furtividade e +8 de bônus racial para testes de Equilíbrio. Veja **Denizens of Dread**.

Talentos: Adicione os talentos do animal base aos da criatura base. Se isso resultar em uma pantera tendo o mesmo talento duas vezes, eles não ganharão benefícios adicionais, a menos que o talento normalmente possa ser adquirido mais de uma vez, caso em que o talento duplicado funcionará conforme indicado na descrição do talento. Este processo pode dar à pantera mais talentos do que um personagem de seu total de Dados de Vida normalmente teria direito; se isso ocorrer, quaisquer talentos “extras” são indicados como talentos adicionais.

Um pantera possivelmente não atende aos pré-requisitos para todos os seus talentos quando na forma humanoide. Se isso ocorrer, a pantera ainda possui os talentos, mas não pode usá-los quando estiver na forma humanoide. Um pantera recebe Vontade de Ferro como um talento bônus.

Quando na forma híbrida ou animal, as panteras também ganham Acuidade com Arma (mordida, garra) como um talento bônus. Se eles mantiverem sua liberdade após a primeira lua nova, os panteras podem ganhar o talento Controlar Forma Aprimorado sem se vincular a Von Kharkov gastando 100 XP.

Ambiente: Floresta e colinas, temperadas e frias.

Organização: Solitário ou esquadrão (2–12).

Nível de Desafio: Nível de personagem +4.

Tesouro: Padrão, mais o *braço do barão*.

Sombra de Sal

Dados de Vida:	Morto-vivo médio 5d12 (32 PV)
Iniciativa:	+7
Deslocamento:	9m (6 quadrados), escalar 9m.
Classe de Armadura:	14 (+3 Des, +1 deflexão)
Base de Ataque/Agarrar:	+2/+5
Ataque:	Corpo a corpo Toque corrosivo +5 (1d6+3 mais 1d6 ácido ou 1d6 Força)
Ataque Total:	Corpo a corpo Toque corrosivo +5 (1d6+3 mais 1d6 ácido ou 1d6 Força)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m.
Ataques Especiais:	Malevolência, dano de força, dano de respingo, criar prole
Qualidades Especiais:	Vulnerabilidade à luz solar, vulnerabilidade ao fogo, +2 resistência a expulsão, redução de dano 5/mágico, características de mortos-vivos
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +4, Vont +5
Habilidades:	For 17, Des 16, Con —, Int 10, Sab 12, Car 13
Perícias:	Esconder-se +10, Observar +7, Ouvir +7
Talentos:	Esquiva, Foco em Perícia (Esconder-se)
Ambiente:	Qualquer terra e subterrâneo
Organização:	Solitário, gangue (2–5), enxame (6–20)
Nível de Desafio:	7
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre caótico e mau
Progressão:	6–11 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—

Cheirando a lodo salino, a poça de escuridão semilíquida desliza pelo chão da caverna, fundindo-se à medida que flui em uma figura humanoide meio formada e gotejante.

Descrição

As sombras de sal são a prole da miséria e do mal encontrados nas profundezas das minas de sal de Veidrava e outros lugares negros sob a terra. Essas entidades de escuridão viva mudam continuamente de forma, aparecendo como poças de sombra líquida em movimento rápido e em vagas figuras humanoides no próximo. O toque de uma sombra de sal causa queimaduras terríveis pela corrosão do sal ou drena a força dos ossos. Além disso, as sombras salgadas podem entrar no corpo de uma pessoa, possuindo a vítima; os possuídos podem ser identificados por seu leve odor salino e pelo fato de que, quando cometem um ato maligno, seus olhos se tornam o preto brilhante da verdadeira forma da sombra salgada.

As sombras de sal odeiam a vida e a luz, tendo alegria maníaca em atos de corrupção. Frequentemente, as sombras de sal trabalham com outros seres malignos



para promover grandes obras do mal. As sombras de sal geralmente se misturam à comunidade de uma vítima possuída para perseguir objetivos de longo prazo.

Combate

Malevolência (Sob): Uma vez por rodada, uma sombra de sal pode tentar possuir o corpo de uma vítima viva. Essa habilidade é semelhante ao *recipiente arcano* conjurado por um feiticeiro de 10º nível, exceto que não requer um receptáculo. Se o ataque for bem-sucedido, a sombra de sal rasteja completamente no corpo do oponente. Enquanto estiver de posse de uma vítima viva, a sombra usa as perícias, talentos e habilidades da vítima ao invés das suas próprias; uma sombra de sal não pode usar nenhuma das habilidades de classe divinamente concedidas de uma vítima, no entanto. O alvo pode resistir ao ataque com um teste de resistência de Vontade CD 16 bem-sucedido. Aqueles possuídos pela habilidade de malevolência de uma sombra de sal recebem um bônus profano de +2 nos testes de Fortitude e Reflexos. Uma criatura que obtiver sucesso no teste de resistência fica imune à malevolência dessa sombra de sal por um dia. Caso uma sombra de sal abandone ou seja expulsa de sua vítima possuída, a vítima sofre 2d6 pontos de dano temporário de Força (sem teste de resistência) conforme a sombra se espalha.

Observe que em Sithicus, as sombras de sal não podem possuir vítimas inocentes enquanto Inza é a senhora das trevas.

Dano de Força (Sob): Em vez de causar dano normal com seu ataque de toque, as sombras de sal podem escolher causar 1d6 pontos de dano temporário de Força a um inimigo vivo. Uma criatura reduzida a 0 de Força por uma sombra de sal morre.

Dano de Respingo (Sob): Cada vez que uma sombra de sal é ferida em combate, bolhas do material de sombra semilíquido que compõe seu corpo se espalham em todas as direções, infligindo 1 ponto de dano de ácido a todas as criaturas vivas a até 1,5 metro da sombra de sal.

Criar Prole (Sob): Qualquer humanoide reduzido a 0 de Força por uma sombra de sal torna-se uma sombra de sal sob o controle de seu assassino em 1d4 rodadas. Sombras de sal recém-criadas podem possuir automaticamente seu próprio cadáver usando seu ataque especial de malevolência na mesma rodada em que se erguem como mortos-vivos.

As sombras de sal que possuem seus corpos originais podem passar despercebidas entre os vivos, pois o cadáver possuído não se decompõe, mas é preservado como se parecia no momento da morte.

Vulnerabilidade à Luz Solar (Ext): Sombras de sal expostas à luz solar direta são atordoadas e destruídas na rodada seguinte se não puderem escapar. As sombras de sal não são prejudicadas pela luz do sol enquanto estiverem dentro de hospedeiros possuídos, mas sofrem uma penalidade de -1 em todas as jogadas de ataque, resistências e testes enquanto expostas.

Vulnerabilidade a Fogo (Ext): Sombras de sal recebem o dobro de dano de fogo, independentemente de um teste de resistência ser permitido ou se o teste for um sucesso ou falha.





Quem São os Condenado



sta seção apresenta os lordes negros dos cinco domínios neste compêndio, bem como outros notáveis. As informações aqui têm precedência sobre as versões anteriores já detalhadas em *Secrets of the Dread Realms* ou em outro lugar. As descrições dos NPC seguem o seguinte formato:

Estatísticas: As estatísticas de jogo completas do personagem. Alguns personagens usam regras especiais encontradas no *Ravenloft Player's Handbook* ou *Denizens of Dread*. O idioma nativo do personagem é sempre listado primeiro e marcado com um asterisco.

Antecedentes: A história do personagem.

Esboço Atual: A personalidade do personagem e as atividades atuais.

Combate: Táticas e estratégias que o personagem geralmente emprega em batalha. Se o personagem tiver quaisquer ataques especiais únicos ou qualidades não encontradas nos livros básicos de regras, no *Ravenloft Player's Handbook* ou *Denizens of Dread*, eles também serão detalhados aqui.

Covil: A casa do personagem ou onde ele pode ser encontrado com frequência.

Fechando as Fronteiras: Se o personagem for um Lorde Negro, esta seção detalha como o fechamento de uma fronteira se manifesta em seu domínio.

Gabrielle Aderre, Lorde Negro de Invidía

Meio-Vistana Mulher Zarovan FetII: ND 12; Humanoide médio (humana) (1,55m de altura); DV 11d4, PV 39; Inic. +2 + 1d10-1d4; Desl 9m; CA 17, toque 14, surpresa 15; Atq Base +5; Agr +4; Atq corpo a corpo +5 (1d4/19-20, *adaga +1 anti-criatura metamorfo*) ou à distância +8 (1d4-1, dardo obra-prima); Atq total corpo a corpo +5 (1d4, *adaga +1 anti-criatura metamorfo*) ou à distância +8 (1d4-1, dardo obra-prima); AE olhar da sedutora, magias; QE familiar assombrado (gato), construtor de fogo, livre de lunático, parente protegido; Tend. NM; TR Fort +6, Ref +8, Vont +13; For 8, Des 14, Con 10, Int 14, Sab 16, Car 17.

Percias e Talentos: Blefar +7, Concentração +6, Conhecimento (arcano) +8, Conhecimento (local: Invidía) +5, Diplomacia +6, Furtividade +4, Identificar Magias +8, Obter Informações +6, Sentir Motivação +6, Sobrevivência +5; Clamor Colérico, Estender Magia, Foco em Magia (encantamento), Saque Rápido.

Idiomas: Balok*, luktar, patterna.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/14/7/7/6/4; CD de resistência 13 + nível da magia, 14 + nível da magia para magias de encantamento): 0 – brilho, detectar magia, globos de luz, ler magia, luz, mãos mágicas, pasmar, resistência,



som fantasma; 1º – causar medo, enfeitiçar pessoa, hipnotismo, sono, transformação momentânea; 2º – aterrorizar, cegueira/surdez, detectar pensamentos, riso histérico de tasha, vento sussurrante; 3º – dissipar magia, imagem maior, imobilizar pessoa, sugestão; 4º – confusão, emoções, enfeitiçar monstros; 5º – dominar pessoa, imobilizar monstro.

Itens Pessoais: Adaga de prata +1 anti-criatura metamorfo, 6 dardos obra-prima, amuleto de armadura natural +1, braceletes de armadura +2 (como braçadeiras), lenço de disfarce (como chapéu), anel de proteção +2, anel de magia I, xale de resistência +3 (como manto), baralho de Eva, varinha de enfeitiçar pessoa.

A Lorde Sombria de Invidía aparece como uma bela mulher em seus 20 e poucos anos com olhos negros e cabelos lustrosos como asas de corvo, marcados apenas por uma única faixa de cinza. Sua pele é imaculada e pálida, herdada de seu pai *giorgio*. Gabrielle está na verdade com quase 40 anos. Seu reflexo nos espelhos mostra sua verdadeira idade, com cabelos grisalhos e início de rugas. Embora esse reflexo não seja de forma alguma desagradável, Gabrielle o acha horrível e faz de tudo para evitar espelhos.

Gabrielle prefere o modo de vestir de sua mãe cigana, optando por saias e blusas de cores vivas e muitas joias de prata.



Antecedentes

Gabrielle é parte Vistani, filha da cartomante meio-Vistana Isabella Aderre e um gorgio desconhecido. Nascida em Richemulot, ela nunca conheceu o pai. Embora o povo de sua mãe rejeitasse tanto a mãe quanto a filha, Gabrielle aprendeu muito sobre os costumes dos Vistani com sua mãe, incluindo como adivinhar o futuro e conjurar magias simples, mas Gabrielle foi consumida pela curiosidade sobre a identidade de seu pai. Isabella disse apenas que ele tinha sido um homem cruel e mau e que Gabrielle carregava um pedaço desse mal dentro dela.

“Você nunca deve ter filhos”, sua mãe uma vez a advertiu. “A tragédia seria o único resultado.” De uma vidente da habilidade de Isabella, tal profecia era equivalente a uma maldição. Embora as palavras tenham sido ditas por amor e preocupação, Gabrielle ficou amarga e ressentida com sua mãe, criando uma imagem fantasiosa de seu pai como um grande nobre e imaginando encontrá-lo e redescobrir o amor que faltava em sua vida atual.

Quando Gabrielle tinha 19 anos, um lobisomem atacou ela e sua mãe, ferindo gravemente Isabella. Mantendo a criatura sob controle com uma adaga prateada que ela roubou de um comerciante rico, Gabrielle ameaçou deixar Isabella para a besta a menos que ela revelasse a identidade de seu pai. Por fim, Isabella contou a verdade: ela já havia sido escrava de um rico e sádico nobre falkovnianiano, engravidou de seu filho e escapou para que sua filha pudesse conhecer a liberdade.

Gabrielle se recusou a aceitar as palavras de sua mãe e a deixou à mercê do lobisomem.

As Brumas cercaram Gabrielle, que se encontrou no coração de Invidia. Soldados invidianos a agarraram e a levaram para o lobisomem Bakholis, o lorde negro do reino. Louco de sede de sangue, Bakholis ordenou que seus guardas se afastassem e se moveu para atacar a camponesa. Para seu horror, ele se viu paralisado por seu olhar maligno e morreu quando a adaga de prata *anti-criatura* cortou sua garganta. O senhorio de Invidia passou para Gabrielle. Os camponeses oprimidos se levantaram, derrubaram os lacaios do lobisomem e proclamaram Gabrielle governante, um papel que não lhe interessava.

Gabrielle teve vários amantes, atraindo-os para longe de relacionamentos sérios, dominando-os e deixando-os de lado quando se cansava deles. Ainda assombrada pela maldição de sua mãe, ela não ousou buscar um relacionamento verdadeiro.

Doze anos atrás, um misterioso Cavaleiro Gentil de olhos escuros a cativou no momento em que seus olhos se encontraram. Eles compartilharam uma única

noite de paixão, após a qual ela nunca mais o viu. Até hoje, ela tem dificuldade em se lembrar do tempo que passaram juntos.

Nove meses depois, Gabrielle deu à luz Malocchio, uma criança aparentemente normal, exceto por um pequeno sexto dedo em cada mão. Os dons divinatórios de Gabrielle revelaram que seu filho era na verdade um Dukkar — um monstro temível da lenda Vistani destinado a destruir os Vistani caso ele tivesse permissão para viver.

A princípio, Gabrielle ficou encantada com a descoberta e determinada a usar Malocchio como uma ferramenta para sua vingança contra os Vistani. Infelizmente, embora nutrisse um profundo desprezo pelos ciganos, Malocchio tinha planos maiores. No inverno de 747, suas manipulações deixaram Gabrielle quebrada e quase louca. Apenas a intervenção oportuna de Matton Blanchard, um lobisomem e um de seus amantes rejeitados a salvou. Malocchio partiu para reivindicar Invidia como sua.

Matton lentamente cuidou de Gabrielle de volta à saúde e ela se viu retribuindo o afeto de Matton. Os dois planejaram derrotar Malocchio e restaurar Gabrielle à sua proeminência no domínio.

Para este fim, Gabrielle usou suas artes sedutoras e encantamentos sutis para assumir o controle dos rebeldes gundarakitas amargamente divididos no norte de Invidia, unindo-os a recapturar o Castelo Hunadora. Matton se aventurou em Kartakass para recrutar lobisomens.

Porém, os rebeldes se irritaram com a liderança de Gabrielle, ao perceberem que ela era mais dedicada à vingança contra seu filho do que à causa da independência gundarakita. Sentindo o controle escapando dela, Gabrielle seduziu Ardonk Szerieza, líder do movimento gundarakita baroviano, e mais uma vez se tornou líder rebelde indiscutível. Ela percorreu um caminho precário, mantendo os dois amantes na ignorância um do outro.

No final de 752 CB, Gabrielle descobriu que estava grávida, apesar das precauções mágicas e de ervas. Sua filha, Lucita Aderre, agora é uma menina de quatro anos e meio, e Gabrielle ainda não sabe quem é o pai. Matton e Ardonk acreditam ser o pai da garota, e Gabrielle acha difícil manter seu artil. Se Matton é o pai, Lucita também é um lobisomem e pode começar a se transformar a qualquer momento. Se Ardonk for o pai, a menina nunca mudará e Matton saberá a verdade. Qualquer alternativa pode resultar na ruína de todos os seus planos.

Gabrielle percebeu que, à sua maneira, Lucita prova que a maldição de Isabella é verdadeira mais uma vez.



Esboço Atual

À medida que Lucita envelhece, Gabrielle se torna mais distante daqueles ao seu redor, distanciando-se de Matton e Ardonk. Acima de tudo, Gabrielle ama sua filha e espera que Ardonk seja o pai, preferindo Lucita a evitar enfrentar a vida como uma metamorfo bestial.

Lucita é uma adorável garota de cabelos escuros que adora Gabrielle, muitas vezes se vestindo como ela. Gabrielle nunca deixa sua filha fora de vista, mantendo Lucita protegida e ingênua.

Combate

Gabrielle não gosta de combate, mas já matou para se defender no passado e não hesitará em fazê-lo novamente se necessário. Ela normalmente deixa seus laçoi *encantados* para defendê-la, mas ajuda seus aliados usando o poder de seu olhar maligno.

Ataques Especiais: *Olhar da Sedutora (Sob):* Gabrielle pode usar qualquer magia de encantamento que conheça de maneira semelhante a um ataque visual. Para usar uma magia como ataque visual, ela deve ter pelo menos uma magia do nível apropriado preparada para o dia. Portanto, se Gabrielle quiser usar *imobilizar pessoa* como um ataque visual, ela deve ter pelo menos uma magia de 3º nível preparada. Usar este ataque visual não conjura a magia. Contanto que Gabrielle ainda tenha uma magia de 3º nível preparada, ela pode usar *imobilizar pessoa* com seu olhar repetidamente. Quando usados como ataques visuais, as magias de Gabrielle não exigem componentes de magia. Gabrielle deve realizar uma ação padrão para usar seu ataque visual, e aqueles que apenas olham para ela não são afetados. Qualquer um que ela atingir deve ter sucesso em um teste de resistência de Vontade CD 18 ou será afetado como se fosse pela magia. As habilidades são todas como magias conjuradas por um feiticeiro de 11º nível. O olhar de Gabrielle tem um alcance de 9 metros.

Qualidades Especiais: *Baralho de Eva (Sob):* Gabrielle pode ler o futuro tão bem quanto uma Vistani de sangue puro, mas apenas quando usa seu deck pessoal, uma herança originalmente criada e transmitida por sua ancestral, Madame Eva. Usar as cartas lhe dá dores de cabeça ofuscantes, infligindo uma diminuição efetiva de 2d4 de Força por leitura. Ela recupera 1 ponto de Força por hora e é considerada doente até que esteja totalmente recuperada. Devido a essa dor, ela usa esse talento apenas quando necessário.

Livre da Lunático (Ext): Gabrielle não sofre da loucura da lua que aflige a maioria dos meio-Vistani.

Parente Protegido (Ext): Gabrielle não pode ferir diretamente os Vistani. Vistani de sangue puro são completamente imunes a seus poderes e magias sobrenaturais, a

menos que a magia seja inofensiva e ela não possa atacar tal indivíduo. Qualquer indivíduo de herança Vistani — seja meio Vistani ou simplesmente tendo um ancestral distante Vistani — recebe um bônus de +2 em seus testes de resistência contra todos os poderes e magias sobrenaturais de Gabrielle, e Gabrielle sofre -2 em suas jogadas de ataque caso ela decida atacar tal indivíduo fisicamente. Ela pode, no entanto, manipular os outros para prejudicar os de sangue Vistani.

Covil

Gabrielle reside no Castelo Hunadora com os rebeldes gundarakitas. Outrora lar do vampiro Duque Gundar, lorde negro de Gundarak, o castelo é um lugar antigo e perigoso, cheio de armadilhas e áreas inexploradas que podem abrigar criaturas hostis da época de Gundar. Os aposentos privados de Gabrielle contêm cortinas e tapeçarias coloridas. O incenso aromático apimenta o ar. Os rebeldes estão armando suas próprias armadilhas e emboscadas caso os invidianos voltem a atacar. O castelo era um sorvedouro do mal de grau 4 sob Gundar, mas nos últimos anos foi reduzido para o nível 2.

fechando as fronteiras

Quando Gabrielle deseja fechar suas fronteiras, uma parede invisível e indetectável de terror envolve Invidia. As criaturas que cruzam a fronteira entram em pânico automaticamente e devem fugir de volta para Invidia (sem teste de resistência). Este pânico afeta até mesmo criaturas normalmente imunes a medo ou magia de efeito mental, embora criaturas sem valores de Inteligência permaneçam inalteradas.

Malocchío Hderre, o Dukkar

Humano Dukkar Gue3/Lad3: ND 8; Extra-planar médio (caótico e mau) (1,83 m de altura); DV 3d10+3d6, PV 36; Inic +7; Desl 9m; CA 20, toque 14, surpresa 17; Atq Base +5; Agr +7; Atq corpo a corpo +9 (1d8+2, crit 19–20, espada longa obra-prima de ferro frio) ou à distância +9 (1d8+2/x3, arco longo composto obra-prima [+2 bônus de For]) ou à distância +9 (1d12/x3, mosquete obra-prima); Ataque total corpo a corpo +9 (1d8+2/19–20, espada longa obra-prima de ferro frio) ou à distância +9 (1d8+2/x3, arco longo composto obra-prima [+2 bônus de For]) ou à distância +9 (1d12/x3, mosquete obra-prima); AE olhar maligno, aliados ferozes, ataque furtivo +2d6, habilidades similares à magia; QE redução de dano 10/prata sagrada, resistência a ácido 20, frio 20, eletricidade 20 e fogo 20, visão no escuro 18 m, evasão, qualidades de Dukkar, imunidade a venenos, parentes protegidos, distorção da realidade, teletransporte exato, detecção de armadilhas, detectar armadilhas +1; RM 15; Tend. CM; TR Fort +5, Ref +8, Vont +4; For 14, Des 16, Con 10, Int 16, Sab 12, Car 17.



Perícias e Talentos: Adestrar Animais +8, Blefar +8, Cavalgar (cavalo) +8, Conhecimento (arcano) +8, Conhecimento (local: Invidía) +5, Conhecimento (Ravenloft) +7, Conhecimento (Tradição Vistani) +5, Diplomacia +4, Esconder-se +8, Furtividade +8, Intimidar +11, Observar +6, Ouvir +6, Procurar +8, Sentir Motivação +6; Ataque Poderoso, Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate, Usar Arma Exótica (armas de fogo). GR 2 se dedos visíveis; 7 se a verdadeira natureza for conhecida.

Idiomas: Balok*, luktar, patterna, vaasi.

Itens Pessoais: Espada longa de ferro frio obra-prima, arco longo composto obra-prima (bônus de +2 For), mosquete obra-prima, *armadura de couro cravejado* +1, broquel obra-prima, *manto de resistência* +1, *anel de proteção* +1.

O tirano de Invidía é um homem moreno e bonito que parece ter vinte e poucos anos, com uma mandíbula quadrada e olhos firmes. Sua pele é pálida, mas tudo nele é negro como a meia-noite. Ele herdou os olhos escuros de sua mãe e o cabelo preto ondulado, usando-o abaixo dos ombros. Ele prefere se vestir inteiramente de preto. Aqueles que sustentam seu olhar por muito tempo são invariavelmente forçados a desviar o olhar, tomados por sentimentos de mal-estar e uma sensação de grande maldade. Malocchio tem uma aparência bastante normal, exceto por um sexto dedo minúsculo em forma de garra em cada mão, escondido sob luvas pretas.

Malocchio costuma usar trajes militares, incluindo um peitoral gravado. Ele carrega a espada *anti-criatura Vistani*. Educado e falante quando calmo, se provocando ele se transforma em um louco, berrando e gritando, atingindo todos que estiverem por perto. Sua raiva é maior na presença de Vistani, que o considera um Dukkar – um demônio em carne e osso. Embora ele não possa ferir os Vistani diretamente, ele se deleita com o sofrimento deles nas mãos de seus asseclas.

Antecedentes

Nascido na primavera de 747 CB, filho da desafortunada Gabrielle Aderre e de um estranho misterioso, Malocchio parecia ser um presente do alto, uma criança especialmente abençoada que traria felicidade para sua mãe (e, em sua mente, vingança contra os Vistani que haviam banido sua mãe). Infelizmente, a maldição de Gabrielle era que ela nunca encontraria a felicidade – o misterioso estranho era na verdade uma criatura diabólica do mais puro mal.

Antes que Gabrielle se recuperasse do parto, Malocchio caminhava e mantinha conversas inteligentes. Em meio ano, ele havia adquirido estatura e inteligência adultas quase completas.

Quando ele pensou que ninguém estava olhando, ele demonstrou poderes ocultos crescentes, usando-os para fins monstruosos, como direcionar bandos de pássaros para colidir com as paredes do Castelo Loupet. Ainda mais incrível, ele poderia se teletransportar de um lugar para outro à vontade – primeiro ao redor do castelo, depois por toda a Invidía. A princípio, Gabrielle doutrinou o filho com todo o seu sentimento anti-Vistani. No entanto, o ódio de Malocchio parecia muito maior do que qualquer coisa que Gabrielle pudesse ter previsto. Com suas suspeitas levantadas, Gabrielle consultou seu tarokka e em uma visão sombria ela viu que seu filho era um Dukkar: um messias sombrio destinado a trazer dor, sofrimento e morte aos Vistani e possivelmente derrubar o Reino do Pavor completamente.

À medida que sua maldade se expandia para acompanhar seu crescimento físico, Malocchio passou a ver um destino maravilhoso e terrível acenando para ele. Cansado de sua mãe, ele cativou seus servos, virando-os contra ela e virando a própria mente de Gabrielle contra si mesma. Durante o Festival da Colheita, Malocchio aprisionou sua mãe, então despiu as ilusões que cercavam sua noite com o Cavaleiro Gentil. As memórias livres daquela noite devastaram a mente de Gabrielle, deixando-a quebrada, derrotada e sozinha.

Malocchio pretendia destruir sua mãe e continuar perseguindo seus próprios interesses diabólicos. O Vistani, que lentamente se uniram cientes de sua existência, se opuseram a ele. Dentro de Malocchio contorceu-se uma combinação profana de poderes extraídos de sua herança demoníaca, Vistani e lorde sombrio, e quando ele assumiu todos os seus poderes, nenhuma força – nem mesmo os Poderes Sombrios – seriam capaz de acorrentá-lo. Malocchio poderia usar as Brumas para viajar para qualquer lugar no multiverso, mesmo através de fronteiras de domínio fechadas e até mesmo carregando lordes negros junto com ele.

Ele aprisionou sua mãe e a torturou até que ela concordasse em ceder toda a autoridade a ele. Malocchio a deixou para morrer na Floresta do Medo, onde o primeiro lobo que Gabrielle encontrou foi seu antigo amante Matton. Quando tudo estava quase perdido, os Vistani – incluindo a própria Madame Eva – criaram a *esfera de prisão* e acorrentaram Dukkar ao domínio de Invidía, contendo seu poder maligno.

Indignado, Malocchio voltou ao Castelo Loupet, destruindo grande parte de seu conteúdo em um acesso de raiva infantil. Ele resolveu tomar o controle de Invidía pela força. Usando seu carisma e os poderes fascinantes de seu olhar maligno, Malocchio uniu as milícias dispareas da aldeia, reunindo uma força mercenária impressionante. Quando Malocchio reivindicou o contro-

le da maior parte do domínio, poucas pessoas ousaram se opor a ele. Com as aldeias de Invidía unidas sob seu governo, ele organizou uma campanha de assassinato contra os Vistani. Se ele não pudesse torturar os Vistani para revelar como suas correntes poderiam ser quebradas, então ele saciaria sua raiva com o sangue de toda a sua raça.

Com seu novo governante convocando uma *inquisição* contra os “ciganos ladrões”, os invidianos se levantaram para expulsar os Vistani de seu meio. O exército expandido de Malocchio e seus mercenários recém-recrutados aprimoraram suas habilidades em ciganos indefesos — os sortudos foram apenas espancados e levados ao exílio. Ser um Vistani, um mestiço Vistani, ou mesmo um simpatizante Vistani equivalia a uma sentença de morte.

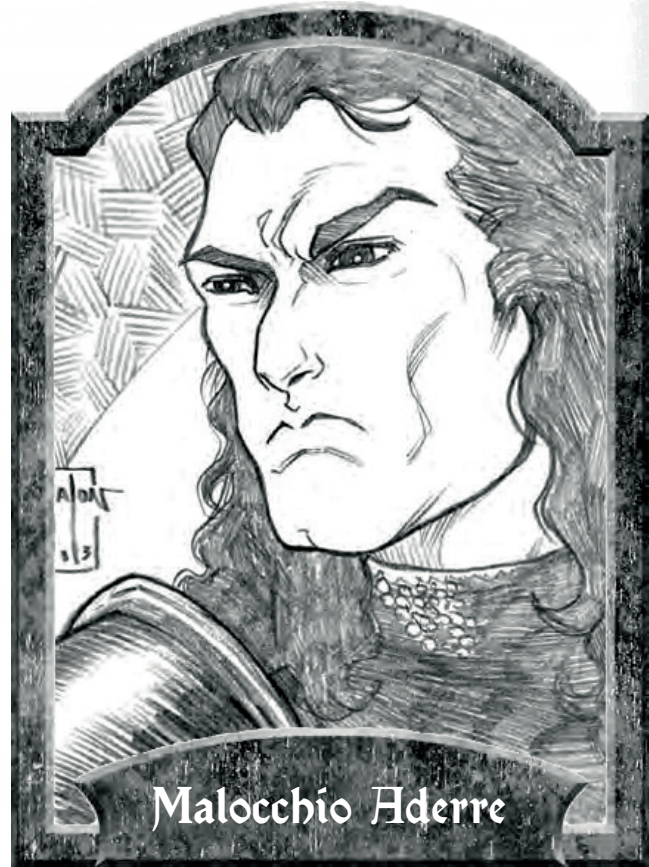
Apenas as terras orientais de Invidía permaneceram fora do controle de Malocchio. Os gundarakitas lá mantiveram uma forte veia independente, e Malocchio ficou surpreso ao descobrir sua mãe liderando o movimento de resistência.

Dezenas de homens, mulheres e crianças Vistani mortos mal mataram a sede de sangue de Malocchio. Ele ordenou que seus soldados cruzassem para os reinos vizinhos em busca dos ciganos, e só recentemente ele reduziu a prática diante das reclamações e ameaças de Borca e Baróvia. A maioria acredita que esta é apenas uma pausa temporária.

Esboço Atual

Lorde Malocchio é um homem movido pelo ódio: por sua mãe, pelos Vistani e (alguns afirmam) por si mesmo. Alguns acreditam que sua campanha contra os Vistani é influenciada por sua aversão por sua própria herança Vistani e a de sua mãe, a quem ele jurou esfolar viva nas paredes do Castelo Hunadora quando a capturasse. Malocchio agora se arrepende de ter permitido que sua mãe escapasse de suas garras. Embora ele controle a maior parte do domínio, ela continua sendo a lorde negra, e Malocchio está satisfeito com essa situação.

Malocchio entende muito da natureza de Ravenloft e não quer se tornar o próprio Lorde das Trevas; os senhores das trevas estão irrevogavelmente ligados a seus domínios, enquanto Malocchio está preso apenas por um feitiço que ainda pode ser quebrado. Enquanto Gabrielle viver, ela permanecerá a Lorde das Trevas; se ela morrer, o controle do domínio provavelmente passará para ele, negando-lhe seu destino. Ele procura capturá-la, mantendo-a segura enquanto a tortura psicologicamente para sua própria diversão. Ele soube recentemente de sua jovem meia-irmã Lucita e a vê como a alavanca perfeita para prender Gabrielle.



Malocchio Aderre

Malocchio age como uma criança de várias maneiras. Ele é egoísta e temperamental. A menor frustração o leva a um acesso de raiva que geralmente termina em assassinato. Seu punho de ferro se fecha mais forte em torno do reino a cada dia. Malocchio não se importa se a Invidía é esmagada sob os calcanhares de invasores estrangeiros, desde que ele extermine os Vistani.

Quando não está supervisionando suas tropas ou liderando patrulhas no campo, Malocchio pesquisa seus ancestrais ou se diverte atormentando plebeus ou torturando seus Vistani presos, deixando as funções do dia-a-dia da nação para subordinados. Quando Malocchio emite um decreto, porém, espera que seja obedecido instantaneamente.

Combate

Malocchio se deleita com a morte e a miséria e lidera patrulhas no campo sempre que pode, ordenando que seus mercenários ataquem bandidos, rebeldes, criaturas saqueadoras e fugitivos Vistani com entusiasmo impiedoso. Seu corcel favorito, Redhoof, é um cavalo de guerra tão determinado a derramar sangue quanto seu mestre. Malocchio gosta particularmente de cavalgar sobre os inimigos e pisoteá-los sob os cascos ferrados de seu corcel.



Malocchio tem muitos poderes sob seu comando e usa seu olhar maligno para tornar seus inimigos indefesos antes de convocar feras ou direcionar mercenários para destruí-los. Embora arrogante em combate, Malocchio é um covarde de coração, teletransportando-se rapidamente caso uma luta se volte contra ele.

Ataques Especiais: *Olho Maligno (Sob):* Malocchio possui a habilidade Olho Maligno dos Vistani, detalhada no Capítulo Cinco do **Ravenloft Player's Handbook**. Além dos efeitos listados lá, Malocchio pode usar seu olhar maligno para conjurar causar *medo*, *enfeitiçar monstro*, *enfeitiçar pessoas*, *hipnotismo* e *sugestão* de maneira semelhante a um ataque visual. Para usar uma magia como ataque visual, Malocchio deve realizar uma ação padrão, e aqueles que apenas olham para ele não são afetados. Esses efeitos se manifestam como se fossem conjurados por um feiticeiro de 6º nível. Os testes de resistência contra o olhar maligno do Dukkar têm uma CD 16. O olhar de Malocchio tem um alcance de 9 metros.

Aliados Ferozes (Sob): Uma vez por dia, Malocchio pode invocar 3d6 lobos, 2d6 lobos atrozos, 2d6 víboras minúsculas, 1d6 víboras pequenas, 4d10 corvos ou 2d4 corvos atrozos das selvas de Invidia como uma ação padrão. Esses animais chegam em 2d6 rodadas e servem Malocchio por até 1 dia. Malocchio não tem amor por essas criaturas e muitas vezes pede que elas se destruam para seu próprio entretenimento.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia — *escuridão*; 1/dia — *profanar*, *nuvem profana*. Essas magias são conjuradas por um feiticeiro de 6º nível e têm um teste de resistência CD 13 + nível da magia.

Qualidades Especiais: *Qualidades de Dukkar (Sob):* Como um Dukkar, Malocchio é imune às maldições de Vistani e ao Olho Maligno. Parte demônio, parte Vistani, Malocchio forma um “ponto cego” para os Vistani, indetectável para suas profecias e vidências. Embora Malocchio tenha uma distorção de realidade com um raio de 3600m, Gabrielle não consegue sentir sua presença ou localização. Pode até ser verdade que os próprios Poderes Sombrios tenham dificuldade em percebê-lo. Malocchio não realizou rituais de poder; ele não tem interesse em se prender ainda mais a este mundo claustrofóbico.

Parente Protegido (Ext): Malocchio herdou a incapacidade de sua mãe de ferir seus parentes. Os Vistani de sangue puro são completamente imunes a seus poderes e magias sobrenaturais, a menos que a magia seja inofensiva e ele não possa atacar tal indivíduo. Qualquer indivíduo de herança Vistani — seja um meio-Vistani ou simplesmente um *giorgio* com um distante ancestral Vistani — recebe +2 de bônus nos testes de resistência contra todos os seus poderes e magias sobrenaturais e sofre -2 de penalidade em suas jogadas de ataque caso ele

ataque tal indivíduo. Malocchio pode, no entanto, fazer com que outros prejudiquem os de sangue Vistani.

Teletransporte Exato (SM): À vontade, Malocchio pode se *teletransportar sem erro* como uma ação padrão. Se ele não estivesse aprisionado pela magia Vistani, ele seria capaz de se teletransportar através das fronteiras de domínio fechado para qualquer local em qualquer plano (não muito diferente de uma magia de *viagem planar*) e poderia levar “passageiros” com ele, até mesmo lordes das trevas. Essa ação libertaria aquelas almas condenadas de seus domínios, fazendo com que essas terras desaparecessem ou fossem reformadas. Em suas circunstâncias atuais, no entanto, Malocchio está limitado a se teletransportar para qualquer local dentro das fronteiras de Invidia. Malocchio agora usa principalmente essa habilidade para se transportar pelo domínio e escapar do perigo.

Covil

O governante de Invidia divide seu tempo entre a Cidadela em Karina e seu retiro pessoal no Castelo Loupet, a antiga propriedade de sua mãe e o covil do lorde lobisomem Bakholis antes dela. O quartel de seus mercenários está localizado dentro das muralhas do castelo. As extensas masmorras e câmaras de tortura também são mantidas ocupadas por tantos Vistani quanto os homens de Dukkar podem capturar, seus olhos e línguas cortados para impedi-los de lançar maldições. A história sangrenta de Loupet e a constante agonia dos prisioneiros de Dukkar mantêm o castelo como um sorvedouro do mal permanente de nível 3 ou 4.

Ivana Boritsí, Lorde Negro de Borca

Humana Ari3/Esp4/CPo5: ND 13; Humanoide médio (humano) (1,67m de altura); DV 3d8+4d6+5d4+72, PV 112; Inic +4; Desl 9m; CA 16, toque 11, surpresa 16; Atq Base +8; Agr +7; Atq +8 corpo a corpo (1d4/19–20, *adaga +1*) ou +9 à distância (1d4–1, dardo obra-prima); Ataque total +8/+3 corpo a corpo (1d4/19–20, *adaga +1*) ou +9/+4 à distância (1d4–1, dardo obra-prima); AE aplicação insidiosa, beijo da morte, domínio de veneno; QE detectar veneno, ingredientes inventivos, imunidade a veneno; Tend. CM; TR Fort +9, Ref +6, Vont +8; For 8, Des 11, Con 22, Int 16, Sab 10, Car 20.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +7, Avaliação +9, Blefar +19, Conhecimento (local) +9, Conhecimento (natureza) +9, Conhecimento (nobreza e realeza) +9, Conhecimento (religião) +5, Diplomacia +20, Esconder-se +9, Furtividade +8, Obter Informações +10, Ofício (alquimia) +6, Ofício (venefício) +20, Observar +8, Ouvir +8, Prestidigitação +10, Procurar +8, Profissão (herbalista) +6, Sentir Motivação +6; Foco em Perícia (Blefar,



Diplomacia, Ofício [venefício]), Iniciativa Aprimorada, Musa (consulte o **Van Richten's Arsenal**), Prontidão.

Idiomas: Balok*, mordentiano*, falkovniano.

Itens Pessoais: Adaga +1, 6 dardos obra-prima, amuleto de armadura natural +2, braceletes de armadura +3 (como braceadeiras), vestido de carisma +2 (como manto), anel de proteção +1.

Ivana não envelheceu um dia desde que se tornou Lorde Negro de Borca. Embora ela tenha atualmente 68 anos, ela não parece ter mais de 18 anos. Aparecendo como uma bela jovem com longos cabelos negros e olhos azuis profundos, ela tem um ar de inocência que é completamente contrário ao seu caráter cruel. Sua aparência é prejudicada apenas por seus lábios e unhas, que são de um tom doentio de azul. Ela disfarça essas falhas com a aplicação cuidadosa da maquiagem.

Quando Ivana dorme, seu rosto incha, sua língua se projeta e escurece, e sua pele fica cinza, marcada por um labirinto de veias negras. Ela parece uma vítima de envenenamento e pareceria morta se não fosse pelo movimento tenso de seu peito. Essa desfiguração desaparece um minuto depois de acordar, mas Ivana deve se levantar todas as manhãs.

Antecedentes

Ivana é filha de Camille Dilisnya, a antiga senhora sombria de Borca, e Klaus Boritsi, um estapan menor. Seu pai desapareceu, apenas mais um em uma longa série de assassinatos de Camille.

Camille tentou incutir em Ivana o mesmo desdém que ela tinha pelos homens, mas não conseguiu envenenar completamente o coração de Ivana contra eles. Ivana ansiava por experimentar o amor verdadeiro. Aos 17 anos, ela conheceu um jovem chamado Pieter, poeta e músico. Pieter estava mais interessado em sua arte do que em amor, e mesmo a considerável beleza de Ivana era insuficiente para atrair sua atenção. Despertada por sua indiferença, Ivana perseguiu Pieter, tentando capturar seu interesse. Assim que ela começou a sentir tão profundamente por seu trabalho quanto ele, Pieter começou a compartilhar suas afeições.

Camille não estava disposta a deixar sua filha experimentar a felicidade no amor. Usando sua semelhança com Ivana e a cobertura da noite, Camille enganou Pieter e foi para a cama dele, onde Ivana encontrou os dois juntos. Camille afirmou que Pieter a seduziu, exigindo que Ivana a punisse à maneira das mulheres de Dilisnya. Ivana empregou um poderoso veneno mágico que saturava seu corpo sem fazer mal a ela. Um único beijo matou Pieter.

Em 711 CB, Ivana recrutou sua amiga de infância e confidente mais próxima, Nostalia Romaine, como co-baia para uma nova mistura que daria ao usuário um



Ivana Boritsi

toque letal sem limites – um refinamento das mesmas toxinas mágicas que agora corriam pelo sangue de Ivana. Assim, Nostalia se tornou a primeira *ermordenung*, e as duas mulheres conspiraram para assassinar Camille. Embora o beijo de Nostalia tenha tirado a vida de Camille, Ivana dirigiu o evento e se tornou a nova Lorde das Trevas de Borca.

Ivana permaneceu incontestada até a Grande Conjunção, quando seu primo distante Ivan Dilisnya ficou preso em Borca. Quando criança, Ivana contava com Ivan como um amigo querido, mas esse sentimento agora chegou ao fim. A criança travessa que Ivana conheceu foi substituída por um velho amargo que anseia por sua juventude eterna – um presente que ela não pode dar. Ivana continua sendo a personalidade dominante dos dois, mas deve estar constantemente em guarda contra os esquemas invejosos de Ivan.

Esboço Atual

A experiência de Ivana com Pieter a deixou amarga e odiosa em relação aos homens. Ela se deleita em destruir os relacionamentos dos outros e agrada os homens que a cortejam apenas para que ela possa envenená-los mais tarde. Ela afirma que seus amantes mortos tentaram feri-la, mas tais alegações deixam o povo de Borca profundamente dividido. Por um lado, eles continuam



desconfiados de Ivana, chamando-a secretamente de Negra. Por outro lado, poucos homens borquenses podem dizer que não desejam experimentar seu abraço.

Ivana ainda anseia por amor. Infelizmente, o veneno que percorre seu corpo torna isso impossível, então ela afoga sua solidão em buscas hedonistas e encoraja seus retentores *ermordenung* a fazer o mesmo.

Ivana raramente se preocupa em aprovar leis e deixa a defesa da nação para seu primo Ivan. Ela está interessada em manter seu estilo de vida decadente e tributa impiedosamente a elite de Borca, com seus “cobradores de aluguel” garantindo que ninguém sonegue. A elite extorquia dos plebeus e, assim, os excessos de Ivana drenam o próprio sustento de seu domínio.

Combate

Ivana não é uma lutadora forte, mas possui enorme habilidade com venenos e tem muitos capangas contratados para defendê-la. Ela também tem seu porte inocente, que muitas vezes permite que ela se aproxime o suficiente de um oponente para fazer uso de seu beijo mortal.

Ataques Especiais: *Beijo da Morte (Ext):* O abraço íntimo de Ivana Boritsi é muito mais mortal do que qualquer veneno conhecido pela humanidade. Ivana pode beijar uma criatura indefesa com uma ação padrão ou beijar uma criatura resistente com um teste bem-sucedido de agarrar. Qualquer criatura viva que ela beijar deve fazer um teste de resistência de Fortitude CD 22 ou sofrer imediatamente 3d6 pontos de dano temporário de Constituição. A vítima deve continuar a fazer um teste de resistência de Fortitude a cada minuto após o beijo, sofrendo 3d6 pontos de dano temporário de Constituição a cada falha, até que a vítima morra ou receba uma magia *neutralizar venenos*. Criaturas imunes a veneno devido ao seu tipo de criatura (ou seja, constructos, elementais, limos e mortos-vivos) são imunes ao beijo.

Qualidades Especiais: *Detectar Veneno (Sob):* Ivana continuamente *detecta veneno*, como a magia, em todas as criaturas e objetos dentro de 15 metros. Essa habilidade não requer concentração ou ação da parte de Ivana.

Imunidade a Veneno (Ext): Ivana é imune a veneno.

Covil

A propriedade privada de Ivana, Misericórdia, está cheia de passagens escondidas e portas secretas que apenas Ivana pode navegar livremente. Os belos jardins murados contêm todas as matérias-primas de que ela precisa para criar seus venenos. Ivana frequentemente recebe convidados aqui, mas com a mesma frequência impede a entrada de todos, até mesmo de seus criados, quando ela deseja ficar sozinha. A propriedade é um sorvedouro do mal de grau 3.

fechando as fronteiras

Quando Ivana deseja selar seu domínio, um catalisador indetectável permeia o ar ao redor de Borca. Esta substância reage com as águas do domínio para criar um veneno letal – mesmo quando a água já está correndo nas veias de uma criatura. As criaturas que consumiram qualquer líquido em Borca nas últimas 48 horas ficam enjoadas quando cruzam a fronteira e morrerão em 1d4 x 10 minutos, a menos que retornem a Borca. A condição enjoada termina 1d6 rodadas após a criatura cruzar de volta para Borca. As fronteiras fechadas de Borca não afetam criaturas imunes ao beijo venenoso de Ivana.

Azrael Dak, O Sofrimento de Sithicus

Anão da colina homem-texugo Guel10: ND 13; Humanoide médio (anão, metamorfo) (1,24m em forma anão ou híbrida, 2,13m de comprimento como texugo atroz); DV 10d10+3d8+52 (10d10+3d8+65 como texugo ou híbrido), PV 120 (133 como texugo ou híbrido); Inic. +7 (+10 como texugo ou híbrido); Desl 6m (6m como híbrido, 9m como texugo, cavar 3m como texugo ou híbrido); CA 19, toque 13, surpresa 16 (21, toque 16, surpresa 15 como texugo ou híbrido); Atq Base +11; Agr +15 (+17 como texugo ou híbrido); Atq corpo a corpo +19 (1d10+11/x3, *machado de guerra anão +3 de velocidade*) ou à distância +15 (1d8/19–20, *besta leve obra-prima*) ou corpo a corpo +21 (1d10+14/x3, *machado de guerra anão +3 de velocidade*) ou à distância +18 (1d8/19–20, *besta leve obra-prima*) como híbrido, ou corpo a corpo +17 (1d4+6, *garra*) ou corpo a corpo +17 (1d6+3, *mordida*) como texugo ou híbrido; Atq total corpo a corpo +19/+14/+9 e +19 (1d10+11/ x3, *machado de guerra anão +3 de velocidade*) ou à distância +15 (1d8/19–20, *besta leve obra-prima*) ou +21/+16/+11 e corpo a corpo +21 (1d10+14/x3, *machado de guerra anão +3 de velocidade*) ou à distância +18 (1d8/19–20, *besta leve obra-prima*) como híbrido ou corpo a corpo +17 (1d4+6, 2 *garras*) ou corpo a corpo +17 (1d6+3, *mordida*) como texugo ou híbrido; AE animar mortos, espalhar a fúria, maldição da licantropia, fúria (como texugo ou híbrido); QE alterar forma, empatia de texugo, fraqueza química (semente de papoula), visão no escuro 18 m, características raciais de anão, fome, visão na penumbra, fardo, redução de dano 15/prata (como texugo ou híbrido); Tend. CM; TR Fort +14, Ref +9, Vont +9 (Fort +14, Ref +11, Vont +8 como texugo ou híbrido sem *manto*); For 19, Des 16, Con 19, Int 10, Sab 12, Car 12 (For 23, Des 22, Con 20 como texugo ou híbrido).

Perícias e Talentos: Blefar +2, Conhecimento (local: Sithicus) +2, Escalar +4 (+8 como texugo ou híbrido), Esconder-se +3 (+8 como texugo ou híbrido), Furtividade +3 (+8 como texugo ou híbrido), Intimidar +7, Ofício (armadilha) +6, Saltar +4 (+8 como texugo ou híbrido), Sentir Motivação +3; Acuidade com Arma^B, Ataque Poderoso, Controlar Forma Aprimorado^B, Coragem, Espe-

cialização em Arma (machado de guerra anão), Esquiva, Foco em Arma (machado de guerra anão), Iniciativa Aprimorada, Irrefreável, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Trespasar, Vazio^B (ver Van Richten's Arsenal), Vontade de Ferro^B. GR 3 (7 se a verdadeira natureza for conhecida).

Idiomas: Anão*, balok, sithicano.

Itens Pessoais: Machado de guerra anão +3 de velocidade, besta leve obra-prima, camisa de cota de malhas.

O corpo de Azrael é fortemente musculoso, mas ágil. Calvo no topo, ele renunciou à tradicional barba anã por costeletas de carneiro brancas que se encontram como um bigode. A pele do lado esquerdo de seu rosto e descendo por seu braço esquerdo e peito está enrugada com cicatrizes. Sua voz é um rosnado estrondoso e seus olhos esbugalhados de loucura. Os maneirismos de Azrael fazem com que ele pareça estar à beira de um violento ataque de fúria – e muitas vezes ele está. Azrael costuma usar roupas escuras e repetidamente remendadas, e sempre usa sua corrente de ofício, portando uma rosa de ferro negro.

Como um homem-texugo, Azrael também pode assumir a forma de um texugo atroz ou um monstruoso híbrido de anão-texugo, com postura curvada e garras tão longas e grossas que estalam juntas quando ele se move. Suas queimaduras são visíveis em todas as formas.

Antecedentes

Azrael nasceu em um mundo distante, na cidade anã de Brigalure. Ele não demonstrou nenhum talento para as artes dos anões e provou ser muito preguiçoso para superar sua incompetência. Incapaz de dominar os ofícios de seus pais, Azrael não podia ser considerado um adulto. As tentativas contínuas de seus pais de ensiná-lo seu ofício resultaram apenas em acidentes caros.

Por fim, incapaz de suportar a reprovação de seus pais, Azrael explodiu e massacrou toda a sua família. Os gritos de sua mãe atraíram policiais e Azrael foi forçado a fugir. Uma multidão de anões locais interrompeu a fuga de Azrael. Ferido e encurralado, Azrael afundou na inconsciência.

Azrael acordou sozinho, em algum lugar no labirinto sem fim de túneis sem luz que cercam a cidade. À beira do pânico, ele ouviu a escuridão sufocante falar com ele, prometendo conceder vida e poder a Azrael se ele destruísse Brigalure. Azrael aceitou, e seu corpo assumiu uma nova forma: ele havia se tornado um homem-texugo.

Azrael encontrou seu caminho de volta para a cidade dos anões, atacando seus habitantes por 50 anos e percebendo sua verdadeira vocação como assassino.



Um dia, enquanto Azrael rastreava outra vítima pelos túneis, uma estranha névoa saiu da pedra. Quando se separou, Azrael se viu em Forlorn. Ele vagou pelo núcleo sudoeste, aprendendo a configuração da terra. Em 720 CB, Azrael foi capturado por um bando de camponeses barovianos que tentaram queimá-lo por seus crimes. Ele matou até o último deles, então descobriu que tinha uma plateia: um ameaçador almoz morto-vivo e sua cativa Vistana, Magda Kulchevich. O cavaleiro da morte, um forasteiro como ele, acabara de chegar à Terra das Brumas. Sentindo o poder do Rosa Negra, Azrael juntou-se a ele, servindo-o pela segurança que fornecia. Quando o Rosa Negra entrou nas Brumas e se tornou o lorde negro de Sithicus, ele fez de Azrael o senescal de seu castelo, Nedragaard.

Azrael serviu como emissário do cavaleiro da morte por mais de 30 anos, ganhando o apelido de “o Sofrimento de Sithicus”. Após a Grande Conjunção, Azrael descobriu um lago subterrâneo de escuridão líquida bem abaixo das minas de sal de Veidrava. Mais uma vez, a escuridão sussurrou para Azrael, revelando os segredos de qualquer criatura do domínio e prometendo-lhe a glória futura. Azrael viu que o Rosa Negra havia recuado para um desespero entorpecido e que a escuridão o estava preparando para se tornar o novo mestre de Sithicus.



A escuridão ensinou a Azrael um rito que lhe daria o controle de todas as sombras em Sithicus e o aconselhou sobre a melhor forma de usar seu poder.

Seis anos atrás, Azrael começou a conspirar com Inza Kulchevich, a traícoeira filha de Magda Kulchevich. Azrael acreditava que Magda era a única pessoa capaz de frustrar sua traição e que Inza buscava assumir o papel de sua mãe como *raunie* de sua pequena tribo. Azrael se aproximou secretamente de Malochio Aderre para semear as sementes da destruição do Rosa Negra. Assim que seu mestre se fosse, Azrael assumiria o controle do domínio e entregaria todos os Vistani cativos de seu mestre às ternas misericórdias do Dukkar.

Os planos de Azrael se concretizaram em 752 CB, logo após o assassinato de Magda. Um exército de mercenários invidianos distraiu o Rosa Negra em seu castelo enquanto Azrael realizava o rito. A sombra de cada criatura viva no domínio se despreendeu de suas amarras e se derramou no Grande Desfiladeiro abaixo de Nedra-gaard. Então, como uma única massa turbulenta, elas se levantaram para destruir o castelo e todos os que estavam dentro dele, um evento agora chamado de Noite das Sombras Gritantes. A escuridão voltou para a fenda e as sombras voltaram para seus donos. O Rosa Negra foi apagado de seu próprio domínio.

Esboço Atual

O rito das sombras levou Azrael à beira da loucura. A escuridão não o bajula mais com promessas de poder. Agora, fala a verdade, zombando dele como o fantoche que sempre foi. Azrael sabe que Inza assumiu a posição de lorde negro. Ele deseja encontrá-la e destruí-la, assumir seu poder e recompensá-la por sua traição. Azrael sabe que Inza se fundiu com a escuridão — ou que ela sempre foi a escuridão.

Azrael declarou-se o novo governante de Sithicus, mas seu controle está desmoronando. Os sithicanos estão lentamente percebendo que, apesar de todo o seu sadismo, Azrael é apenas um anão com uma força cada vez menor de assassinos contratados. Cada vez mais desesperado, Azrael agora corre continuamente por Sithicus em uma carruagem decorada com ossos élficos, reprimindo uma revolta após a outra com atos de crueldade surpreendente.

Combate

Azrael lança-se destemidamente em combate corpo a corpo para abalar seus inimigos. Muitos oponentes foram enganados pensando que ele era pouco mais do que um berserker nada sutil. Se ele pretende matar um inimigo, Azrael geralmente muda para a forma híbrida. Se os oponentes demonstrarem que podem realmente causar

sérios danos a Azrael, ele imediatamente se torna muito mais cauteloso e revela uma mente tática e astuta. Azrael muda para sua forma de texugo e se enterra para recuar, se necessário. Se os oponentes vencerem Azrael uma vez, eles podem ter certeza de que ele retornará com reforços para igualar o placar.

Ataques Especiais: *Criar Mortos-Vivos Menor (SM):* Uma vez por dia, Azrael pode conjurar *criar mortos-vivos menor*, como a magia conjurada por um clérigo de 9º nível. O Rosa Negra concedeu a Azrael esse poder como um benefício por seu serviço.

Fúria (Ext): Azrael pode usar a habilidade de fúria do texugo atroz sempre que estiver na forma de texugo ou híbrida.

Espalhar a Fúria (Sob): Quando uma criatura inteligente e não maligna toca o machado de batalha de Azrael, ela deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade CD 17 ou pegar a arma o enlouquecerá, como uma *espada da fúria*. O machado não funciona como uma arma da *fúria* nas mãos de Azrael.

Maldição da Licantropia (Sob): Licantropos amaldiçoados da linhagem de Azrael são desencadeados pela fúria.

Covil

Azrael raramente visita sua casa nas ruínas devastadas de Nedra-gaard. O castelo ainda é assombrado por fantasmas, alguns dos quais lembram Azrael de seu antigo mestre. A crescente agitação política do domínio oferece pouco descanso a Azrael, e ele viaja com frequência.

Ivan Dilisnya,

Lorde Negro de Borca

Humano Ari4/Esp3/CPo5: ND 13; Humanoide médio (humano) (1,70 m de altura); DV 4d8+3d6+5d4+72, PV 113; Inic +0; Desl 9m; CA 16, toque 12, surpresa 16; Atq Base +8; Agr +7; Atq +11 corpo a corpo (1d6+1/18–20 mais veneno, *florete envenenado* +2) ou +9 à distância (1d4–1 mais veneno, dardo obra-prima); Ataque total +11/+6 corpo a corpo (1d6+1/18–20 mais veneno, *florete envenenado* +2) ou +9/+4 à distância (1d4–1 mais veneno, dardo obra-prima); AE envenenamento, aplicação insidiosa, domínio do veneno; QE alquimia mortal, imunidades, ingredientes inventivos; Tend. CM; TR Fort +9, Ref +6, Vont +10; For 8, Des 11, Con 22, Int 18, Sab 15, Car 12.

Perícias e Talentos: Atuação (interpretação) +11, Avaliação +11, Blefar +14, Conhecimento (história) +11, Conhecimento (local) +10, Conhecimento (natureza) +12, Conhecimento (nobreza e realeza) +12, Diplomacia +1, Disfarce +10, Falsificação +7, Intimidação +9, Obter Informações +8, Ofício (alquimia) +10, Ofício (venefício) +21, Observar +12, Ouvir +4, Prestidigitação +8, Profissão (herbalista) +8, Sentir Motivação +10; Prontidão, Sa-



que Rápido, Foco em Perícia (Blefar, Ofício [venefício]), Acuidade com Arma, Foco em Arma (florete).

Idiomas: Balok*, mordentiano*, falkovniano, luktar, vaasi.

Itens Pessoais: Florete envenenado +2 (“Lingua de Vespá”), 3 dardos obra-prima, *amuleto de armadura natural* +2, *braceletes de armadura* +2 (como braçadeiras), *manto de carisma* +2, *anel de proteção* +2.

Ivan é um homem magro com cabelos grisalhos encaracolados, com mechas loiras de sua juventude. Ele é uma pessoa extremamente animada, ao ponto do histrionismo. Muitos borquenses o chamam de almofadinha — mas nunca na cara dele. Ele anda e posa como se estivesse em um palco, baixando a voz para um sussurro quase inaudível apenas para enviá-lo para enfatizar um ponto. Ele gesticula com cada palavra e muitas vezes ri de repente sem motivo aparente. Ivan se considera um grande ator e seu guarda-roupa inclui figurinos que representam todas as esferas da vida. Embora Ivan geralmente prefira usar a moda elegante da corte borquense, em qualquer dia ele pode escolher se passar por qualquer coisa, desde um cavaleiro de armadura até um anacoreta ou um humilde bobo da corte. Ele é uma companhia incomum, e provavelmente ninguém toleraria sua presença se não fosse por seu poder, riqueza e vontade de eliminar aqueles que o desagradam.

Antecedentes

Os Dilisnyas estão em Ravenloft desde seus primeiros dias, estando entre os convidados do Castelo Ravenloft na fatídica noite da morte e renascimento de Strahd. Alguns conseguiram sobreviver aos horrores daquela noite, e os Dilisnyas perseveraram desde então.

Ivan nasceu sob a lua nova em Levkarest em 689, na mesma noite que Ivana Boritsi. Ele foi uma criança problemática desde o início, propenso a crises e acessos de raiva. Aos seis anos torturava pequenos animais e tinha apenas dez anos quando cometeu seu primeiro assassinato, envenenando uma criada por roubar um doce. Aos doze anos, ele envenenou a mãe sem nenhum motivo específico.

Ivan parecia cheio de ódio pelo mundo inteiro, exceto por sua companheira de brincadeiras Ivana Boritsi e sua irmã mais velha Kristina. Os dois irmãos se amavam muito, mas Kristina não tinha ideia de quão mau era seu irmão mais novo. Em vez disso, ela o adorava, mimando-o da melhor maneira possível. Ivan começou a se sentir perversamente possessivo com a irmã mais velha, e esses sentimentos teriam consequências trágicas.

Quando Ivan tinha vinte anos, Kristina casou-se e o ciúme de Ivan era extremo. Ivan se sentiu traído quando Kristina teve um filho, como se ela o tivesse substituí-



do em seus afetos. Enfurecido, Ivan envenenou Kristina e seu marido. Felizmente, uma parteira escapou com a criança antes que Ivan pudesse terminar de exigir a “vingança”.

A própria família de Ivan o levou para as Brumas. Uma nova terra surgiu para recebê-lo, que ele apelidou de Dorvinia. Seu governo daquele domínio durou até a Grande Conjunção. Aterrorizado com os tremores, Ivan procurou sua prima Ivana Boritsi em busca de consolo. Os dois estavam próximos quando a Grande Conjunção terminou, e seus domínios se fundiram, com Borca englobando Dorvinia. Ivan agora compartilha o senhorio com Ivana, e o constrangimento dessa situação levou os primos ao ódio mútuo.

Esboço Atual

Quando jovem, a única coisa que Ivan amava tanto quanto ver o veneno fluir através de uma pessoa era tentar seu paladar com os prazeres sensuais de comidas e bebidas finas. Desde que se tornou um Lorde das Trevas, seu paladar foi roubado. As melhores comidas são como cinzas em sua boca, os melhores vinhos como vinagre. A perda do paladar deixou Ivan vazio e insatisfeito, incapaz de desfrutar do luxo em que vive. Ele oferece jantares extravagantes para obter prazer vicário por meio de seus



convidados, mas explode em ciúmes quando seus convidados gostam muito da comida e fica furioso se eles não gostam muito.

A outra obsessão de Ivan é sua idade. Ele está chegando aos 70 anos e, embora permaneça tão vigoroso quanto um homem com metade de sua idade, basta olhar para sua eterna prima Ivana para sentir o tempo pesando sobre ele. Ivan tentou extrair o segredo da eterna juventude de Ivana, mas falhou. Ela ofereceu a ele a fórmula do *veneno vital* logo após a fusão de seus domínios, mas ele provou ser tão imune ao elixir venenoso quanto a própria Ivana. Ivan acredita que ela está escondendo dele os verdadeiros segredos da imortalidade por despeito, mas a verdade é que Ivana não sabe por que ela permaneceu jovem por tanto tempo. O ciúme de Ivan aprofundou a divisão entre os dois.

Combate

Ivan não é adequado para combate direto, preferindo envenenar seus inimigos à distância. Porém ele tem um grande número de bandidos sob seu comando, e os envia para o combate enquanto ele fica para trás para assistir.

Ataques Especiais: *Envenenamento (Ext):* Como uma ação padrão, Ivan pode tocar um objeto pesando até 25kg para torná-lo permanentemente venenoso. Este é um veneno de contato que nunca pode ser removido do objeto; o veneno infunde a própria essência do objeto. As criaturas que tocarem o objeto envenenado devem ter sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 26 ou sofrerão 1d6 pontos de dano de habilidade temporária inicial e 2d6 pontos de dano de habilidade temporária secundária. Ivan pode decidir no momento em que envenena o objeto se o veneno causará dano de Força, Destreza ou Constituição.

Ivan encantou seu florete *Língua de Vespa* com veneno de Constituição, incluindo seu punho.

Qualidades Especiais: *Alquimia Mortal (Ext):* Ivan pode criar qualquer veneno como se suas matérias-primas fossem duas categorias menos raras do que realmente são, no mínimo "muito comum" (consulte "Política Venenosa", acima).

Imunidades (Ext): Ivan é imune a doenças, paralisia e veneno.

Covil

Degravo, a propriedade de Dilisnya, é tão caótica quanto seu mestre. Ivan está constantemente em movimento dentro de suas paredes, mudando de aposento para se adequar ao seu capricho e deixando o resto da propriedade acumular poeira. Ele adora organizar reuniões ou convidar trupes de atores para se apresentar em

seu teatro particular e, uma vez que o convite é feito, a presença é obrigatória. Uma visita em que todos os convidados sobrevivam é rara. A propriedade é um sorvedouro do mal de grau 2, embora isso muitas vezes suba para o nível 3 durante as reuniões.

fechando as fronteiras

Embora Ivan esteja, em muitos aspectos, em pé de igualdade com sua companheira Lorde Negro Ivana Boritsi, o poder de fechar as fronteiras de Borca reside apenas com ela.

Inza Magdova Kulchevich, Lorde Negro de Sithicus

Vistana Vatraska Feminina Lad4/Mag6: ND 12; Humanoide médio (1,67m de altura); DV 4d6+6d4+10, PV 46; Inic +4; Deslocamento 9m (3m, escalar 3m como sombra); CA 16, toque 14, surpresa 12; Atq Base +6; Agr +7; Atq +11 corpo a corpo (1d4+5/19–20, *adaga do sangramento* +4) ou +10 à distância (1d6/x3, arco curto); Ataque total +11/+6 corpo a corpo (1d4+5/19–20, *adaga do sangramento* +4) ou +10/+5 à distância (1d6/x3, arco curto); AE olhar maligno, chicote de culpa, ataque furtivo +2d6, magias; QE nomadismo ampliado, visão no escuro 18m, vulnerabilidade à luz do dia, vulnerabilidade à inocência, familiar assombrado ("Sabak", víbora das sombras), visão na penumbra, navegação nas brumas, forma de sombra, imunidade à sombras, infiltra-se na terra, visão, rastrear magia, encontrar armadilhas, evasão, sentir armadilhas +1, esquiva sobrenatural; Tend. NM; TR Fort +4, Ref +10, Vont +9; For 13, Des 18, Con 13, Int 17, Sab 16, Car 18.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +10, Avaliação +6, Blefar +10, Concentração +5, Conhecimento (arcano) +7, Conhecimento (tradição Vistani) +7, Curar +5, Esconder-se +14 (como sombra), Falsificação +7, Furtividade +7, Intimidar +13, Identificar Magias +6 (+8 para decifrar pergaminhos), Obter Informações +10, Ofício (alquimia) +8, Ouvir +5, Procurar +12, Sentir Motivação +8, Observar +15, Sobrevivência +6, Usar Instrumento Mágico +11; Apático, Clamor Colérico, Irrefreável, Magias em Combate, Magia Penetrante, Preparar Poção, Prontidão. GR 2 (8 em forma de sombra).

Idiomas: Patterna*, balok, dracônico, luktar, sithicano.

Magias de Mago Conhecidas (5/5/5/4; CD de resistência 13 + nível da magia): 0 – todas; 1º – causar medo, enfeitiçar pessoa, toque macabro, transformação momentânea, armadura arcana, mísseis mágicos, proteção contra o bem, raio do enfraquecimento, sono; 2º – confundir detecção, invocar enxame, teia; 3º – dissipar magia, relâmpago, dificultar detecção, montaria fantasmagórica.



Itens Pessoais: Adaga do sangramento +4 (“Novgor”), armadura de couro, bola de cristal com detecção de pensamentos, amuleto de proteção da vida.

Inza Magdova Kulchevich parece ser uma bela jovem Vistana no final da adolescência. Aqueles que conheceram sua mãe — a famosa Magda Ilyanova Kulchevich — juram que Inza é quase sua imagem no espelho: corpo esguio, cabelos negros como corvo, lindos olhos verdes. A semelhança, porém, termina aí. Enquanto Magda sempre foi franca, até mesmo descarada, Inza é manipuladora e reservada. Ela convenceu estranhos de que era uma jovem doce, mais propensa a cantar do que a tramar. Mesmo agora, ela às vezes aparece para estranhos vestida com lindas saias e blusas bordadas, mas seu traje de combate de couro preto — costurado, dizem alguns, com a pele esfolada de seus inimigos derrotados — sempre se esconde sob essa fachada de babados.

A beleza de Inza esconde um coração sombrio, no entanto. Embora ela prefira manter sua forma humana sempre que possível, sua verdadeira forma é uma onda fervilhante e sem forma de sombra semilíquida. Tudo o que resta de Inza são seus olhos verdes brilhantes, brilhando na escuridão. Inza deve se concentrar para manter sua humanidade. Ela escurece visivelmente quando está com raiva, e seu sangue é preto como tinta.

Antecedentes

Nascida em Gundarak no ano 736 CB, na mesma hora em que o duque Gundar foi assassinado, Inza entrou no mundo como uma terrível tempestade que varreu o domínio, como se a terra lamentasse a morte de seu senhor. O Vistani de sua caravana disse que seu grito de indignação por ter sido esbofetado pela parteira foi mais alto do que os piores gritos da tempestade sobrenatural.

Os gritos constantes de Inza quando criança trouxeram mais de uma criatura noturna mortal para o acampamento dos Andarilhos. Ao longo de sua juventude, ela causou a saída apressada da trupe de aldeia após aldeia com seu roubo flagrante e atitude combativa. O amor de Magda por Inza a cegou para os traços mais sombrios da garota. Talvez a *raunie* esperasse tornar a vida de sua filha melhor do que aquela que ela havia sofrido ou compensar o pai desaparecido de Inza, assassinado pelos homens do duque Gundar antes de seu nascimento.

Quando Inza tinha dezesseis anos, o resto dos Andarilhos decidiu que ela era um monstro ou um azar. Embora Magda visse a garota como doce e carinhosa, eles a reconheceram como uma misantropa perversa e sedenta de poder que pouco se importava com os códigos não escritos dos Vistani. Ela odiava animais, principalmente cachorros, porque temia que eles pudessem reconhecer



sua verdadeira natureza. Esse medo se manifestava em sua animosidade contra o fiel cão de caça de sua mãe, Sabak.

Inza aprendeu habilidades de ladrão com alguns dos homens mais velhos da caravana, a quem ela seduziu com promessas de poder e favores sexuais nunca entregues. Onde ela ganhou seu treinamento inicial em magia permanece um mistério. Alguns afirmam que ela trocou sua alma com uma entidade das trevas para tutela. No entanto, ela ganhou e manteve suas habilidades mágicas — e a poderosa adaga Novgor, que também estava em sua posse — escondida de sua mãe e dos outros Andarilhos.

Novgor era a lâmina do igualmente célebre guerreiro Vistani Kulchek, o Andarilho. A mãe de Inza chamou sua caravana de retalhos de “os Andarilhos” em homenagem ao herói lendário, cuja linhagem ela reivindicou como sua. À medida que a fama de Magda crescia, os anciãos Vistani se perguntavam em voz alta se a *raunie* poderia realmente ser a herdeira da lendária grandeza de Kulchek.

Kulchek era o portador original da arma que Magda então carregava: o bastão Gard. O bastão havia sido esculpido em uma árvore no topo do mundo, em madeira que apenas a adaga sempre afiada de Kulchek, Novgor, poderia cortar. Em suas viagens, Magda vigiava aquela lâ-



mina há muito perdida, um poderoso artefato por si só. E seus sonhos revelaram que uma Vistana da linhagem de Kulchek poderia esculpir um legado notável para si mesma com Novgor.

Um membro dos Andarilhos, um dos descendentes de Kulchek, *cumpriria* esse sonho-profecia, mas de maneiras que Madame Magda nunca poderia ter imaginado.

Em 752, os Andarilhos viajaram sem saber para Sithicus, a prisão-domínio do antigo adversário de Magda, o Rosa Negra, e ficaram presos lá. O Rosa Negra permitiu que a tribo fugisse de Sithicus, mas ele fecharia as fronteiras sempre que eles tentassem sair. Em Sithicus, Inza forjou uma aliança secreta com o homem-texugo Azrael Dak, que havia servido como senescal do Rosa Negra, mas agora planejava controlar o domínio sozinho. O homem-texugo subestimou Inza, que desejava o poder que nem mesmo Azrael poderia imaginar.

Inza usou Novgor para sabotar Gard, então providenciou para que as sombras de sal, descobertas por Azrael, atacassem a caravana. O bastão se estilhaçou nas mãos de Magda durante a luta, um desastre que levou à morte da *raunie*. Os Andarilhos sobreviventes foram posteriormente sacrificados em um esquema pelo qual Inza ganharia a proteção pessoal do Rosa Negra. Para enganar o Cavaleiro para salvá-la, Inza organizou uma multidão de ogros do Dukkar para atacar os Andarilhos restantes. O Rosa Negra realmente a resgatou e concedeu a ela a segurança de seu castelo. No entanto, três dos Andarilhos sobreviveram ao ataque, um fato que Inza se arrependeria mais tarde. (Veja **Heroes of Light** para mais informações sobre os Andarilhos.)

O Rosa Negra acabou desaparecendo de Sithicus, mas nem Inza nem Azrael puderam reivindicar a vitória total. O herói Ganelon interrompeu a trama de Azrael para controlar as sombras de todas as criaturas vivas no domínio, deixando o homem-texugo à beira da loucura. Os três Andarilhos sobreviventes se juntaram ao gigante Nabon e juraram vingança contra Inza. Na Noite das Sombras Gritantes, para escapar desses vingadores, Inza se jogou no Grande Desfiladeiro no momento em que a escuridão fervente atingiu Nedragaard e se derramou na fenda atrás dela. Ela sobreviveu à queda, mas foi amaldiçoada com o manto do lorde negro secreto de Sithicus.

Esboço Atual

Testemunhas do mergulho de Inza no Abismo dizem que mãos sombrias a envolveram, retardando sua queda. Seu grito cheio de terror é a última coisa que alguém pode relatar com certeza. Alguns que se aventuraram muito perto do Desfiladeiro afirmam ter ouvido a voz de uma jovem mulher sussurrando para eles em Patterna, embora relutem em revelar o que foi dito. Ou-

trofalam sobre o encontro com uma mulher Vistana de olhos verdes que os tentou a atos indescritíveis.

Inza se deleita com as más ações dos outros. Ela trabalha de dentro do Grande Desfiladeiro para erradicar toda a bondade dentro de seu domínio.

Ela geralmente age por meio de lacaios e agentes inconscientes, tentando os fracos para o mal e punindo aqueles que fazem coisas boas e altruístas. Ela gosta especialmente de fazer com que aqueles que se consideram nobres percam a fé e atormentou indivíduos inofensivos com seu Chicote da Culpa por dias a fio por algum pequeno ato de bondade modesta que Inza testemunhou através de sua bola de cristal.

Inza permanece quase sempre escondida, aumentando sua potência por meio do mistério e minimizando o desgaste de manter sua forma preferida. Ela reconhece que fez alguns inimigos poderosos. Os Andarilhos a perseguem incessantemente, carregando consigo uma estaca feita da madeira quebrada do Gard e jurando enfiá-la no coração negro de Inza por sua traição contra os Vistani. Ganelon, o Condenado, que ainda agora trabalha sob a maldição de Inza de que tudo o que ele ama deve perecer por suas mãos, também a persegue. Até Azrael a acusa de ter roubado “seu” poder legítimo. Depois, há o Rosa Branca, uma figura útil e fantasmagórica encontrada perto das ruínas do Forte Nedragaard.

Esses adversários incomodam Inza mais do que ela admite. Eles a lembram de que existem pessoas altruístas, capazes de fazer o bem. Essas almas nobres assombram seus pensamentos e perturbam seu sono. Ela não pode enterrar a verdade deles, assim como seus súditos não podem escapar de seus pecados.

Inza estuda magia e aumentou significativamente sua habilidade de conjuradora desde que se tornou lorde sombria. Ela ainda detesta animais, especialmente cachorros. Mesmo a víbora das sombras que os Poderes Sombrios lhe concederam como uma familiar assombrado a repele, embora ela tolere sua presença. Inza nomeou este familiar Sabak em homenagem zombeteira ao fiel cão de sua mãe.

Combate

Inza raramente entra em combate. Ela não tem escrúpulos e recorre a qualquer método dissimulado para vencer. Ela gosta de incitar um inimigo para uma luta depois de sabotar suas armas ou subornar suas forças de reserva. Se encurralada, ela é feroz e engenhosa, voltando à sombra líquida para escapar. Ela usa magias ou seu Chicote da Culpa para incapacitar os inimigos mais perigosos, permitindo que seus aliados ou servos lidem com ameaças menores. Ela não sente culpa por fugir de um adversário sério, embora sempre retome a luta em condições mais favoráveis.





Inza carrega Novgor, adaga do herói Vistani Kulchek. A lâmina de aparência simples é uma impressionante *adaga +4 do sangramento*. A lâmina de Novgor nunca perde o fio, e sua ponta afiada pode ser usada por qualquer ladino Vistani de sangue puro como uma gazua obra-prima. Novgor parece imune a arranhões ou desgaste. Nas mãos de um dos descendentes de Kulchek, incluindo Inza, a parte plana da lâmina pode ser usada para conjurar *leque cromático* à vontade; uma fonte de luz é necessária para este efeito, mas qualquer coisa mais brilhante que uma vela em um raio de 4,5 metros será suficiente. Uma vez por semana, os lados brilhantes da adaga podem ser usados para conjurar uma *imagem maior*, com duração de 1 hora/nível em vez de concentração + 3 rodadas. (Todos as magias são conjuradas por um feiticeiro de 12º nível e têm uma CD de resistência de 16, quando aplicável.) Essa ilusão esgota o conjurador, reduzindo efetivamente sua Força e Constituição pela metade por 24 horas. Os poderes de Novgor estão sujeitos às limitações de Sithicus sobre ilusões.

Para luta à distância ou emboscadas, Inza conta com um arco curto e flechas envenenadas especialmente preparadas (Ferimento, Fortitude CD 11, dano inicial e secundário 1d6 Con).

Ela usa um *amuleto de proteção à vida*. Este pequeno amuleto de prata protege o usuário de *recipiente arcano* e magias que usurpam o controle do corpo do usuário. O amuleto protege a sombra do usuário de captura ou manipulação. Se o usuário for morto, sua alma entra no amuleto e fica protegida por sete dias inteiros. Depois disso, deve partir para o plano de alinhamento do usuário — embora em Ravenloft esse poder permaneça não testado e improvável. Se o amuleto for destruído durante os sete dias, o espírito é aniquilado. O rosto de Inza aparece como uma lágrima de prata estampada com uma videira entrelaçada e projeta uma pequena sombra na carne do usuário o tempo todo.

Ataques Especiais: *Chicote da Culpa (Sob):* Como uma ação padrão, Inza pode fazer com que qualquer indivíduo dentro do domínio recupere uma memória aleatória. Especialmente detalhada será a lembrança de quaisquer atos de culpa ou motivações associadas a essa memória. Os alvos devem ter sucesso em um teste de resistência de Vontade CD 22 (alvos de tendência boa ganham um bônus de +1; alvos de tendência maligna sofrem uma penalidade de -3) ou serão atordoados com remorso por 2d4 rodadas.

Se o alvo do Chicote da Culpa de Inza tiver sucesso em um teste de Vontade, isso significa que a lorde sombria inadvertidamente tocou em uma memória sem um pecado específico ou digno de nota ligado a ela. A menos que ela tenha conjurado *proteção contra o bem* em si mesma, a reação dessa revelação causa 1d6 pontos de

dano a Inza. Esse dano se manifesta como uma dor no peito, como se os Andarilhos tivessem conseguido perfurar seu coração com o fragmento de Gard que carregam. Inza não usará o Chicote da Culpa por um dia em alguém que tiver sucesso em um teste de vontade e foge do confronto direto com ele até que ela se assegure de sua corruptibilidade.

Qualidades Especiais: *Vulnerabilidade à luz do dia (Ext):* Inza sofre 1d4 pontos de dano não letal a cada rodada em que permanecer exposta à luz solar direta.

Nomadismo Ampliado (Sob): Como todos os Vistani, Inza é compelida a permanecer móvel. Como descendente direta de Kulchek, o Andarilho, ela deve dormir em um local diferente todas as noites e nunca no mesmo lugar duas vezes, ou enfrentará consequências terríveis. Após a morte de sua mãe, Inza ordenou que os membros sobreviventes de sua caravana ficassem no mesmo local duas noites seguidas, em um local onde ela havia arranjado para que os ogros os atacassem. A transgressão foi fatal para a maioria dos Andarilhos. As consequências de desafiar a maldição ainda não se manifestaram para Inza, embora ela tema que o Cavaleiro Abençoado possa ser um agente enviado para entregar uma retribuição sobrenatural. Desde aquele incidente, ela não desafiou a maldição.

Vulnerabilidade à Inocência (Ext): A mera presença da verdadeira inocência dói em Inza. Ela sofre -1 de penalidade de moral em todas as jogadas de ataque, testes e resistências feitos para atacar um personagem Inocente ou para resistir aos ataques de um personagem Inocente.

Navegação nas Brumas (Ext): Inza não pode usar as Brumas para deixar seu domínio.

Forma de Sombra (Sob): Inza pode se transformar à vontade em sombra fervilhante com uma ação de movimento e pode permanecer na forma de sombra indefinidamente. Quando ela se transforma, todos os equipamentos usados e carregados se transformam com ela. Sempre que ferida, ele deve ter sucesso em um teste de Concentração (CD 10 + dano sofrido) ou involuntariamente assumirá a forma de sombra; ela pode assumir a forma humana novamente em sua próxima ação normalmente. Enquanto está na forma de sombra, Inza é terrivelmente fria ao toque, mas ela não pode fazer ataques físicos, falar ou conjurar qualquer magia que exija componentes verbais ou somáticos. Seu corpo líquido pode penetrar nas paredes e através de aberturas estreitas e não está sujeito a flanqueamento ou acertos críticos. Ela também ganha um bônus racial de +10 para testes de Furtividade e um bônus racial de +10 para testes de Esconder-se enquanto estiver em áreas sombrias.

Imunidade às Sombras (Ext): Inza é imune aos ataques naturais de todas as criaturas das sombras e toda a magia das sombras.





Infiltra-se na Terra (Sob): Sempre que estiver na forma de sombra e em contato com o solo, Inza pode penetrar na terra (ou ferver a partir dela) através do solo ou fendas na pedra como uma ação de rodada completa, a menos que ela seja bloqueada de alguma forma (como por uma magia de muralha de força). Quando Inza dorme, fica inconsciente ou fica com menos de 0 PV, ela automaticamente assume a forma de sombra. Uma rodada depois (se possível), ela se infiltra automaticamente nas entranhas escuras da terra. Enquanto está bem abaixo de Sithicus, Inza recupera 1 PV por hora até que esteja totalmente curada. Se os Andarilhos estiverem corretos, atravessar o fragmento de Gard através do coração de Inza (ou para a poça ondulante de sombra) antes que ela possa se esvaír a destruiria para sempre.

Covil

Inza não tem um verdadeiro lar, morando nas profundezas fervilhantes do Grande Desfiladeiro quando ela deve descansar. Por causa da maldição de Kulchek, ela dorme em um local diferente todas as noites, no próprio abismo e na selva mais solitária e nas ruínas mais desoladas de seu domínio.

fechando as fronteiras

Inza raramente fecha as fronteiras, mas para isso ela apenas começa a recitar seus pecados. Enquanto ela cataloga seus crimes, todos os habitantes de Sithicus param tudo o que estão fazendo para adicionar suas vozes e seu próprio catálogo de transgressões à dela. O som resultante flui para a borda e se funde como uma parede de hastes de rosa sem flores emaranhadas, seus espinhos pingando de corrupção. Quando a recitação termina, os habitantes de Sithicus relembram todos os crimes e más ações que confessaram. Eles não se lembram dos pecados confessados por seus vizinhos, mas estão cientes de que todos se juntaram a eles para dar voz a uma miríade de atos sombrios.

Alfred Timothy, Lorde Negro de Verbrek

Humano Lobisomem Clr7 do Deus Lobo: ND 11; Humanoide médio (humano, metamorfo) (1,62 m de altura como humano ou híbrido, 1,52 m de comprimento como lobo); DV 7d8+4d10+22 (7d8+4d10+44 como lobo ou híbrido), PV 75 (97 como lobo ou híbrido); Inic. +1 (+3 como lobo ou híbrido); Desl 9m (15m como lobo ou híbrido); CA 13, toque 11, surpresa 12 (CA 17, toque 13, surpresa 14 como lobo ou híbrido); Atq Base +9; Agr +9 (+12 como lobo ou híbrido); Atq +9 corpo a corpo (1d6, bordão), ou +12 corpo a corpo (1d4+3, garra) ou +12 corpo a corpo (1d6+1, mordida) como híbrido, ou +12 corpo a corpo (1d6+4, mordida) como lobo; Ataque total +9/+4 corpo a corpo (1d6, bordão), ou

+12 corpo a corpo (1d4+3, 2 garras) e +7 corpo a corpo (1d6+1, mordida) como híbrido, ou +12 corpo a corpo (1d6+4, mordida) como lobo; AE expulsar mortos-vivos, magias, conjuração espontânea, maldição da licanthropia, imobilização (como lobo ou híbrido); QE alterar forma, maldição química (mata-cão), visão no escuro 18 m, fome, visão na penumbra, faro, andar nas sombras, empatia com lobo, redução de dano 5/prata como lobo ou híbrido, resistência à magia 16; Tend. NM; TR Fort +12, Ref +8, Vont +13 (Fort +14, Ref +10 como lobo ou híbrido); For 10, Des 13, Con 14, Int 12, Sab 19, Car 14 (For 16, Des 17, Con 19 como lobo ou híbrido).

Perícias e Talentos: Concentração +7 (+9 como lobo ou híbrido), Conhecimento (arcano) +9, Conhecimento (natureza) +3, Conhecimento (religião) +7, Cura +9, Diplomacia +8, Esconder-se +3 (+5 como lobo ou híbrido), Furtividade +3 (+5 como lobo ou híbrido), Identificar Magia +6, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +5, Sobrevivência +8; Aumentar Magia, Controlar Forma Aprimorada^B, Esquiva, Magias em Combate, Preparar Poção, Prontidão^B, Vontade de Ferro^B.

Idiomas: Mordentiano*, balok.

Magias de Clérigo Típicas Preparadas (6/6/5/4/3; CD de resistência 14 + nível da magia): 0 — detectar magia (x2), orientação, infligir ferimentos leves, consertar, resistência; 1° — causar medo, comando, desespero (x2), infligir ferimentos leves, proteção contra o bem; 2° — curar ferimentos moderados (x2), escuridão, cativar, resistência a elementos; 3° — criar mortos-vivos menor, rogar maldição, dissipar magia, infligir ferimentos graves; 4° — curar ferimentos críticos, poder divino, restauração.

Magias de Domínio Típicas Preparadas (Massacre, Força): 1° — recuo acelerado; 2° — força do touro; 3° — presa mágica maior; 4° — imunidade a magia.

Itens Pessoais: Amuleto de resistência +1 (como manto), poção de resistência, varinha de desespero.

Apesar de seus 50 anos, Alfred Timothy se assemelha a um jovem verbrekan magro com pele pálida e cabelo castanho escuro desalinhado em forma humana. Suas feições possuem uma nova beleza; no entanto, aqueles que estão por perto podem notar detalhes que insinuam seu coração negro, como o brilho predatório em seus olhos azuis e seu sorriso lupino e cheio de dentes. Sempre que ele fala com não-lobisomens, Alfred zomba, a borda esquerda de sua boca se contraindo. Seu corpo treme de tensão, como se estivesse pronto para atacar a qualquer momento. Na forma humana, Alfred veste o traje simples de um plebeu verbrekan.

Na forma animal, Alfred é um lobo prateado de beleza e força incomuns, do tamanho de um worg. Ele é ágil e seguro nesta forma, muitas vezes correndo com matilhas de lobos e lobos atroz. Ele prefere sua forma híbrida, acreditando ser a forma natural de sua raça.



Durante os rituais, ele veste o traje cerimonial do sumo sacerdote, um macabro manto de contas, penas, ossos e pele humana.

Alfred carrega poucas posses. Mesmo na forma de lobo, no entanto, ele usa um amuleto de ouro em forma de lua crescente. Alfred nunca projeta uma sombra, uma característica perturbadora que leva alguns oponentes a confundí-lo com um vampiro.

Antecedentes

Alfred é o filho de Nathan Timothy, um lobisomem mordentiano que era o próprio lorde negro de Arkandale até a Grande Conjunção. Em sua forma humana, Alfred era doente e frágil. Percebendo que nunca seria igual ao seu pai, Alfred desprezou sua fraqueza “humana”. Eventualmente, esse ódio engoliu toda sua humanidade. Desgostoso com a tolerância de seu pai pela companhia de humanos e pela paixão pela vida no rio Musarde, Alfred partiu para seguir seu próprio caminho.

Enquanto viajava por Arkandale, Alfred descobriu que os nativos humanos faziam sacrifícios a uma antiga divindade conhecida apenas como o Deus Lobo. Alcateias de lobos cruéis atormentavam Arkandale, e os humanos buscavam descanso dos ataques constantes. Alfred sentiu uma afinidade com o Deus Lobo.

A ideia de exercer magia divina a mando do deus-besta atormentou Alfred, que dedicou uma parte de suas mortes ao Deus Lobo e ofereceu orações à divindade, na esperança de se tornar seu primeiro sacerdote. Infelizmente, Alfred não recebeu nenhuma recompensa do Deus Lobo em troca de sua devoção. Frustrado, Alfred caçou arkandalers que reverenciavam o Deus Lobo, aterrorizando-os para descobrir seus segredos. Ele devorou cada humano que falhou em fornecer outra resposta.

Uma noite, enlouquecido pela frustração, Alfred entrou em fúria, matando gado e profanando santuários para o Deus Lobo. Saciado, ele adormeceu em meio à carnificina, após o que aldeões furiosos o capturaram. Quando Alfred estava prestes a ser queimado na fogueira, uma mãe e uma filha Vistani se aproximaram e compraram a vida do jovem lobisomem por uma boa quantia. Em virtude de sua Visão, a Vistana mais velha sabia o que o futuro de Alfred reservava. Ela ofereceu a Alfred sua liberdade em troca de uma passagem segura para qualquer Vistani que ele encontrasse a partir de então. Alfred concordou, mas atacou no momento em que foi solto, devorando a velha enquanto sua filha fugia noite adentro. As Brumas desceram sobre Alfred, revelando Verbrek como seu novo lar e prisão.

Alfred descobriu que Verbrek era o lar de poderosos clãs de lobisomens e que ele era reverenciado como o sumo sacerdote do Deus Lobo. Ele comandava a reverên-



cia de seus companheiros licantropos e era capaz de conjurar magias divinas em nome de seu deus. No entanto, uma terrível maldição também o atingiu, forçando sua transformação para a forma humana sempre que fortes paixões se agitavam dentro dele.

Esboço Atual

Alfred governa os lobisomens de Verbrek em virtude de sua astúcia suprema e seus poderes divinos incomparáveis. Embora Alfred tenha o mandato do Deus Lobo, alfas fortes constantemente desafiam sua supremacia. Até agora, Alfred derrubou todos os adversários. Ele nutre alianças com clãs fortes e promove o fanatismo religioso para ampliar sua base de lealdade. Ainda assim, Alfred teme que seus companheiros lobisomens descubram sua maldição, anunciando sua queda do poder. Devido à sua maldição, ele frequentemente se abstém de caçar e ainda não encontrou uma companheira, falhas que diminuem seu status entre outros lobisomens. Até agora, ele sempre assassinou cruelmente qualquer lobisomem ou outra criatura que testemunhou sua fraqueza.

Alfred acredita que sua maldição é um teste de fé. Ele está convencido de que o Deus Lobo o libertará de seu fardo se ele transcender sua fraca humanidade e obrigar os outros a fazerem o mesmo. Ele encoraja depravações



cada vez maiores em nome do Deus Lobo, esperando que a liberdade de sua maldição esteja no fundo do poço mais negro da selvageria.

Após a Grande Conjunção, Alfred descobriu que seu reino abrangia o reino de seu pai, Arkandale, bem como Verbrek. Ele considerou isso uma bênção do Deus Lobo por sua promoção de ataques a humanos. Nos anos que se seguiram, as ordens que ele transmitiu em nome de seu deus tornaram-se cada vez mais assustadoras. Alfred está ciente de que seu pai ainda está vivo e viajando pelo rio Musarde. Ele adoraria a oportunidade de mostrar a seu pai o quão poderoso ele se tornou, mas secretamente teme tal confronto.

Combate

A sede de sangue borbulha na alma de Alfred, e ele deseja rasgar a carne com presas e garras. Infelizmente, sua maldição impede isso, pois ele se transforma em sua forma humana fraca sempre que uma forte raiva, luxúria ou medo o dominam. Assim, Alfred contém suas emoções em meio à adrenalina da caça ou ao arrebatamento de um rito de sangue. Ele é calculista e metódico no combate, esquivando-se habilmente dos golpes de seus oponentes e buscando vantagens táticas em seu entorno. Alfred confia nas proezas de batalha de seus aliados, apoiando seus companheiros lobisomens com a conjuração de magias.

Ataques Especiais: *Maldição da Licantropia (Sob):* O gatilho para lobisomens afligidos da linhagem de Alfred são as três noites de lua cheia.

Qualidades Especiais: *Andar nas sombras (Sob):* Sempre que a lua estiver visível (isto é, não coberta por nuvens ou em sua nova fase), Alfred pode usar *andar nas sombras*. Essa habilidade funciona como a magia, exceto que afeta apenas Alfred e permite movimento instantâneo através do Plano das Sombras para qualquer outra área sombreada em Verbrek.

Alterar Forma (Sob): Embora seja um licantropo natural e, portanto, possua o talento Controlar Forma Aprimorado, Alfred sofre sob um gatilho. Ele é amaldiçoado a se transformar em forma humana sempre que raiva, luxúria ou medo o dominarem (nenhum teste é permitido).

Covil

Alfred considera todo Verbrek seu covil, vagando onde quer que queira na companhia de outros lobisomens. Ele passa muito do seu tempo no Círculo, onde supervisiona a vida espiritual dos lobisomens de Verbrek. Diz-se que abaixo de cada dólmen repousam os ossos de um poderoso caçador ou cavaleiro humano, morto por lobisomens quando as criaturas reivindicaram Verbrek. No entanto, o Círculo é mais do que

um local sagrado. Lá, os lobisomens se reúnem para se socializar, participando de competições pelo domínio, esportes sangrentos brutais e costumes indescritíveis de procriação. Devido ao ódio bestial que o permeia e aos incontáveis assassinatos rituais que ocorreram lá, o Círculo é um sorvedouro do mal de grau 3.

fechando as fronteiras

Alfred não pode fechar suas fronteiras por meios sobrenaturais. Quando ele deseja selar seu domínio, ele envia lobos atroz e lobisomens para patrulhar as fronteiras. É possível escapar de Verbrek, desde que se possa enganar ou fugir desses predadores cruéis.

Barão Úrik von Kharkov, Lorde Negro de Valachan

Nosferatu humano maduro Gueil: ND 15; Morto-vivo médio (vampiro) (1,8 m de altura); DV 11d12, PV 87; Inic. +8; Desl. 12m (15m, escalar 9m como pantera); CA 23, toque 15, surpresa 19; Atq Base +11; Agr +17; Atq +17 corpo a corpo (1d4+6, garra) ou +19 corpo a corpo (1d8+9/19-20, *espada longa* +1) ou +18 corpo a corpo (1d6+7/19-20, *espada curta* +1) ou +16 à distância (1d8+5, *arco longo composto* +1 [+3 *bônus de Força*]), ou +17 corpo a corpo (1d6+6, mordida) ou +17 (1d3+6, garra) como pantera; Ataque total +17 corpo a corpo (1d4+6, 2 garras), ou +17/+12/+7 corpo a corpo (1d8+9/19-20, *espada longa* +1) e +16 corpo a corpo (1d6+4/19-20, *espada curta* +1), ou +16/+11/+6 à distância (1d8+4, *arco longo composto* +1 [+3 *bônus de Força*]), ou +17 corpo a corpo (1d6+6, mordida) e +12 corpo a corpo (1d3+3, 2 garras) como pantera; AE Apagão, drenar de sangue, filhos da noite, cria, maldição da licantropia, dominação, bote, agarrar aprimorado, rasgar como pantera; QE Alterar forma, resistência a frio e eletricidade 20, redução de dano 20/+1, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade à luz do dia, espíões felinos, forma gasosa, regeneração lunar, sono reparador, patas de aranhas, resistência a expulsão +6, características de morto-vivo, fraquezas de vampiro; RM 13; Tend. LM; TR Fort +7, Ref +9, Vont +5; For 22, Des 19, Con —, Int 17, Sab 14, Car 19.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +11, Blefar +12, Cavalgar (cavalo) +11, Conhecimento (arcano) +6, Conhecimento (natureza) +6, Diplomacia +8, Equilíbrio +8 (+16 como pantera), Escalar +12, Esconder-se +12 (+16 como pantera), Furtividade +12 (+16 como pantera), Identificar Magia +9, Intimidar +8, Observar +10, Ouvir +10, Procurar +10, Saltar +12, Sentir Motivação +10, Sobrevivência +8; Ataque Poderoso, Especialização em Arma (espada longa), Esquiva, Foco em Arma (arco longo composto), Foco em Arma (espada longa), Inicialmente Aprimorada, Lutar com Duas Armas, Mobilidade, Prontidão, Rastrear, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Trespasar. GR 7 se a verdadeira natureza for conhecida.



Idiomas: Vaasi*, darkones, mordentiano, sithicano.

Itens Pessoais: Espada longa +1, espada curta +1, arco longo composto +1 (+3 bônus de For), 20 flechas +1, braçadeiras de armadura +2, manto de resistência +2, anel de proteção +1.

Urik von Kharkov é um homem alto, exoticamente bonito, de pele negra e ombros largos. Ele fala em um barítono profundo e ressonante. Ele tem maçãs do rosto salientes e uma mandíbula angular. Seu cabelo preto meticulosamente penteado é curto e liso, e seus olhos atraentes têm um tom dourado incomum. Quando irritado, suas pupilas mudam para as fendas de um gato. Suas mãos são cobertas por um pelo preto lustroso e apresentam garras retráteis, mas ele esconde essa deformidade com luvas. Apesar de sua constituição, von Kharkov se move de maneira suave e graciosa.

Antecedentes

O barão começou a vida como uma pantera em um mundo estrangeiro, mas sua história começa com o poderoso mago Morphayas, que concebeu um elaborado plano de vingança contra Selena, uma mulher que rejeitou seus avanços. Morphayas usou uma rara magia de metamorfose para transformar uma pantera em um homem adulto, batizando sua criação de Barão Urik von Kharkov. Urik recebeu anos de educação e treinamento cortês nas melhores escolas, onde exibiu uma tendência à violência e à traição.

Morphayas providenciou para que Urik e Selena tivessem encontros casuais frequentes. Os dois se tornaram amantes e, quando os dois se envolveram em um abraço de amor, Morphayas dissipou a magia que mantinha a humanidade de Urik. A pantera selvagem rasgou Selena em pedaços.

Morphayas concedeu forma humana a Urik, não esperando que a pantera se lembrasse de sua encarnação humana anterior. Urik ficou horrorizado com a besta incontrolável dentro dele, escapou do mago e fugiu do país, queimando com ódio e humilhação. Ele tropeçou em um banco de névoa, emergindo em Darkon, onde um bardo lhe contou lendas da polícia secreta vampírica de Azalin. Urik procurou um vampiro para introduzi-lo nas fileiras. Na morte, Urik desejava não apenas poder e imortalidade, mas o controle sobre a pantera. O que ele recebeu foram 20 anos de escravidão a um mestre Kargat.

Quando seu mestre foi morto, Urik fugiu para a Fronteira Nebulosa. Desta vez, os Poderes Sombrios o abraçaram, concedendo-lhe seu próprio domínio. Urik von Kharkov adaptou-se bem à sua nova prisão. Ele o chamou de Valachan e se declarou seu barão.



Barão Urik von Kharkov

Esboço Atual

Alguns vampiros anseiam pela humanidade que perderam. Urik von Kharkov lamenta pela humanidade que nunca teve. Ele amava Selena, e seu papel no assassinato dela ainda o assombra. Von Kharkov foi uma pantera, um homem e um vampiro, possuindo características de todos os três: o temperamento explosivo e a crueldade provocadora de um gato, a inteligência e a criatividade de um humano e o charme e a sede de sangue de um nosferatu.

O barão von Kharkov se casa com frequência, selecionando uma noiva para si ou por meio de uma loteria. Os três principais assentamentos de Valachan se revezam sacrificando uma de suas filhas aos desejos do barão. Poucas noivas do barão sobrevivem ao primeiro ano de casamento. O barão von Kharkov tenta ser o cavaleiro perfeito, mas não pode negar sua verdadeira natureza, inevitavelmente questionando cada palavra e ação sua, imaginando quando seu verniz civilizado irá quebrar. Em poucos meses, ele começa a suspeitar de sua noiva, convencendo-se de que ela já deve saber que ele é uma fera e está escondendo outros segredos dele. Ele se torna frio, depois cruel. Finalmente, ele agarra e rasga a mulher. Após um período de vergonha e auto-recriminação, ele convoca outro sorteio.



Combate

Von Kharkov é um oponente perigoso em combate corpo a corpo, mesmo durante o dia, usando sua destreza física ao máximo. Quase metade da população de Valachan vive sob seu domínio, e ele pode invocar telepaticamente todas essas vítimas, se necessário. Von Kharkov desconfia de conjuradores, particularmente magos, mirando em conjuradores arcanos primeiro entre seus inimigos, depois em conjuradores divinos.

Ataques Especiais: A CD de resistência contra as habilidades de vampiro de Von Kharkov é 18.

Apagão (Sob): Se Von Kharkov usar com sucesso sua habilidade de drenar sangue em uma criatura, essa criatura imediatamente sofrerá um apagão quando escapar do agarrão do barão. A criatura esquece tudo o que ocorreu nos 5 minutos anteriores e incluindo Von Kharkov drená-la, como se a magia *modificar memória* tivesse sido usado nela. Este é um encantamento de compulsão de efeito mental.

Garras (Ext): Ao contrário da maioria dos vampiros, Von Kharkov tem ataques de garra em vez de um ataque de pancada.

Filhos da Noite (Sob): Ao contrário da maioria dos vampiros, Von Kharkov pode usar essa habilidade apenas para convocar 2d4 panteras negras (use o leopardo LDM).

Maldição da Licantropia (Sob): Qualquer humanoide atingido pelo ataque de mordida de Von Kharkov na forma de pantera deve ter sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 18 ou contrair a licantropia da pantera.

Dominação (Sob): Quando usado como um ataque visual, esta habilidade funciona exatamente como a do vampiro do *Livro dos Monstros*. As vítimas do ataque de drenar de sangue de Von Kharkov, no entanto, também devem fazer um teste de Vontade ou cairão instantaneamente sob sua influência. Neste caso, a vítima permanece sob o domínio de Von Kharkov até que receba uma magia de *cancelar encantamento* ou até que Urik seja morto.

Qualidades Especiais: *Alterar Forma (Sob):* Ao contrário da maioria dos vampiros, Von Kharkov só pode assumir a forma de uma pantera negra (como o leopardo do *Livro dos Monstros*). Esta habilidade permanece inalterada.

Espiões Felinos (Sob): Von Kharkov pode colocar sua mente dentro da mente de qualquer criatura felina em qualquer lugar de Valachan. “Criatura felina”, neste caso, aplica-se a qualquer coisa, desde um gato doméstico, a uma pantera ou pantera híbrida, a um tigre atroz. Ele não pode controlar o animal de forma alguma, mas experimenta tudo o que o felino experimenta. Seu corpo

humano fica em coma e inconsciente de seu entorno durante este período, que dura até que o Barão seja ferido, decida retornar ao seu corpo ou ao de outro felino, ou *recipiente arcano* seja conjurado no felino afetado.

Familiares felinos, companheiros animais e montarias vinculadas recebem um teste de Vontade para resistir ao espírito do Barão. Se tiverem sucesso, eles estão cientes da tentativa de posse.

Regeneração Lunar (Sob): Von Kharkov ganha a qualidade especial de regeneração sempre que é exposto ao luar direto. Quando ele é exposto ao luar, qualquer dano sofrido anteriormente é imediatamente convertido em dano não letal (ignorando a imunidade padrão de mortos-vivos a dano não letal); isso ocorre mesmo que Von Kharkov já tenha sido morto. Ele então cura automaticamente danos não letais a uma taxa determinada pela fase da lua: lua crescente 3 PV/rodada; meia lua 4 PV/rodada; lua minguante 6 PV/rodada; lua cheia 8 PV/rodada. Fogo, ácido e armas abençoadas ou sagradas ainda causam dano normal. Von Kharkov pode recolocar membros cortados durante a regeneração, mas não pode recuperá-los. Se decapitado, Von Kharkov não pode curar dano não letal até que sua cabeça seja recolocada.

Fraquezas Vampíricas: Alho e espelhos não afetam Von Kharkov. Ele pode entrar livremente em qualquer edifício em Valachan sem ser convidado. Ele pode atravessar água corrente à vontade, mas ainda sofre dano se imerso. Estacas de madeira são inúteis contra ele — seu coração deve ser empalado em uma estaca feita de osso afiado.

Covil

O barão von Kharkov reside no Castelo Pantara, lar do barão, seu punhado de crias e pelo menos uma vintena de camponeses vivos. Esses camponeses frequentemente sucumbem à febre branca e são substituídos por indivíduos saudáveis. O Castelo Pantara geralmente abriga um sorvedouro do mal de grau 2 ou 3. Isso geralmente aumenta de nível nas semanas seguintes à morte da última noiva de von Kharkov.

fechando as fronteiras

Quando von Kharkov deseja selar seu domínio, a própria terra muda sutilmente para redirecionar os viajantes de volta para Valachan. Independentemente de sua orientação, os viajantes ficam confusos na floresta e retornam ao domínio.



Os Domínios e Mares do Núcleo

Mapa Político

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 Vuchar

Rio Korst

Lago Korst

Rio Espumante

Rio Khoux

Rio Dnár

Rio Dnár Sul

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Nézron

Rio Grande Somulus

Rio Vuchar

Pântano Salgado

Rio Vale das Lágrimas

Rio Tempé

Rio Espumante

Lago Temporus

Rio Corvus

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Lagoocino

Rio Vuchar

Lago Stagnus

Lago Floresta

Lago Folha das Sombras

Rio Rubra Sombras

Rio Corvus

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Rio Dnár

Baía de Martira

Costa Pentilhada

Lago Placido

Rio Vuchar

H Besta Adornecida

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

Baía Pernault

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde

Rio Musarde



CHEGANDO ESTE ANO

Ravenloft®

Denizens of Dread
Janeiro de 2004

Van Richten's Guide to the Shadow Fey
Março de 2004

Ravenloft Gazetteer V
Maio de 2004

Legacy of the Blood: The Great Families
Julho 2004

É o ano de nosso Senhor 1250.

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 Perrogens

* 14 Raças disponíveis

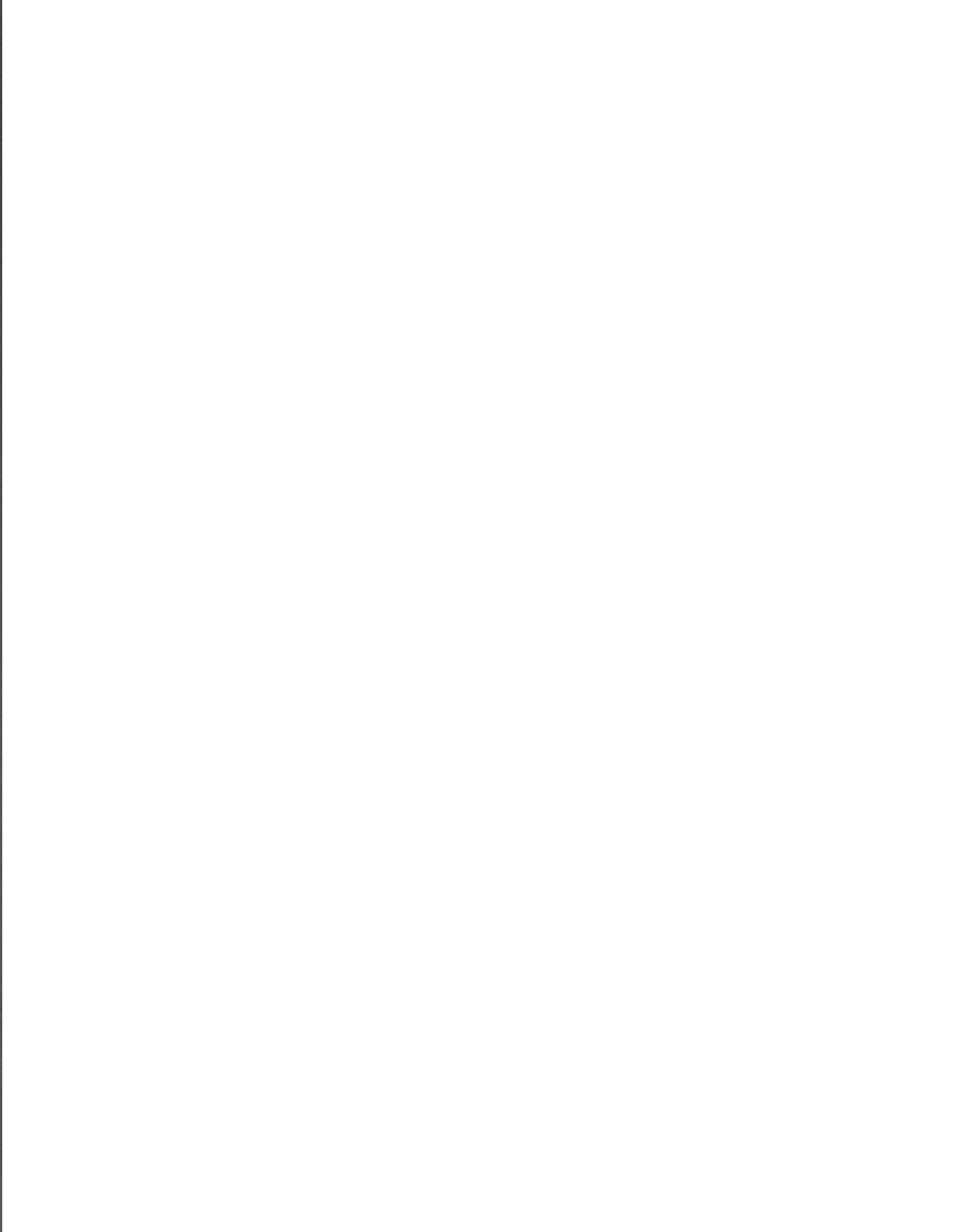
* Um sistema mágico exclusivo baseado em mana

* Mais de mil novas magias

ESSE É O SEU NOVO MUNDO!

SOE
SONY ONLINE
ENTERTAINMENT





GAZETTEER

VOLUME IV

Legados de Violência, Paisagens de Desespero

Metamorfo distorcidos e tiranos imortais causam terror nos habitantes do núcleo sudoeste de Ravenloft. Os desejos distorcidos dos governantes duplos de Borca, a maldição no coração da família governante de Invidía, a selvageria que reina nas florestas escuras de Verbrek, a crueldade do mestre de Valachan e a ganância que marca os governantes de Sithicus evocam uma atmosfera de horror que atinge todos os que viajam por essas terras abandonadas.

O quarto Gazetteer explora as terras de Borca, Invidía, Verbrek, Valachan e Sithicus, observando marcos e perigos, relacionando história e lenda e fornecendo uma avaliação prática de cada reino. Aventureiros destemidos podem experimentar essas terras por si mesmos, se ousarem.

Requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons, publicado pela Wizards of the Coast®. Este produto utiliza material atualizado da revisão v.3.5

O cenário da campanha Ravenloft é uma propriedade oficialmente licenciada de Dungeons & Dragons.



Tradução BR: JamesLoyo

