

SWORD & SORCERY

Ravenloft

GAZETTEER



VOLUME V

Um Suplemento de Campanha de Ravenloft



d20
system



Ravenloft Gazetteer Volume V

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: 1.0
Ravenloft Gazetteer Vol. V

GAZETTEER

VOLUME V

Créditos

Autores:

Andrew Cermak, John W. Mangrum, Steve Miller, Ryan Naylor 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, Claudio Pozas, Richard Thomas e Beth Trott

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)



©2004 Wizards of the Coast Inc.

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

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

IMPRESSO NO CANADÁ





GAZETTEER™

VOLUME V

Sumário

Prefácio	3
Relatório Um: Nova Vaasa	9
Relatório Dois: Tepest	44
Relatório Três: Keening	83
Relatório Quatro: Greta Sombria	97
Notas Anexas: Apêndice do DM	124



Prefácio

*Enquanto alguns afetam o sol e alguns a sombra
Alguns fogem da cidade, outros do convento;
Seus objetivos são tão variados quanto os caminhos que tomam
Ao viajar pela vida; — a tarefa seja minha,
Pintar os horrores sombrios do túmulo;
O local designado para o encontro, onde todos
Esses viajantes se encontram.
— Robert Blair, “O Túmulo”*



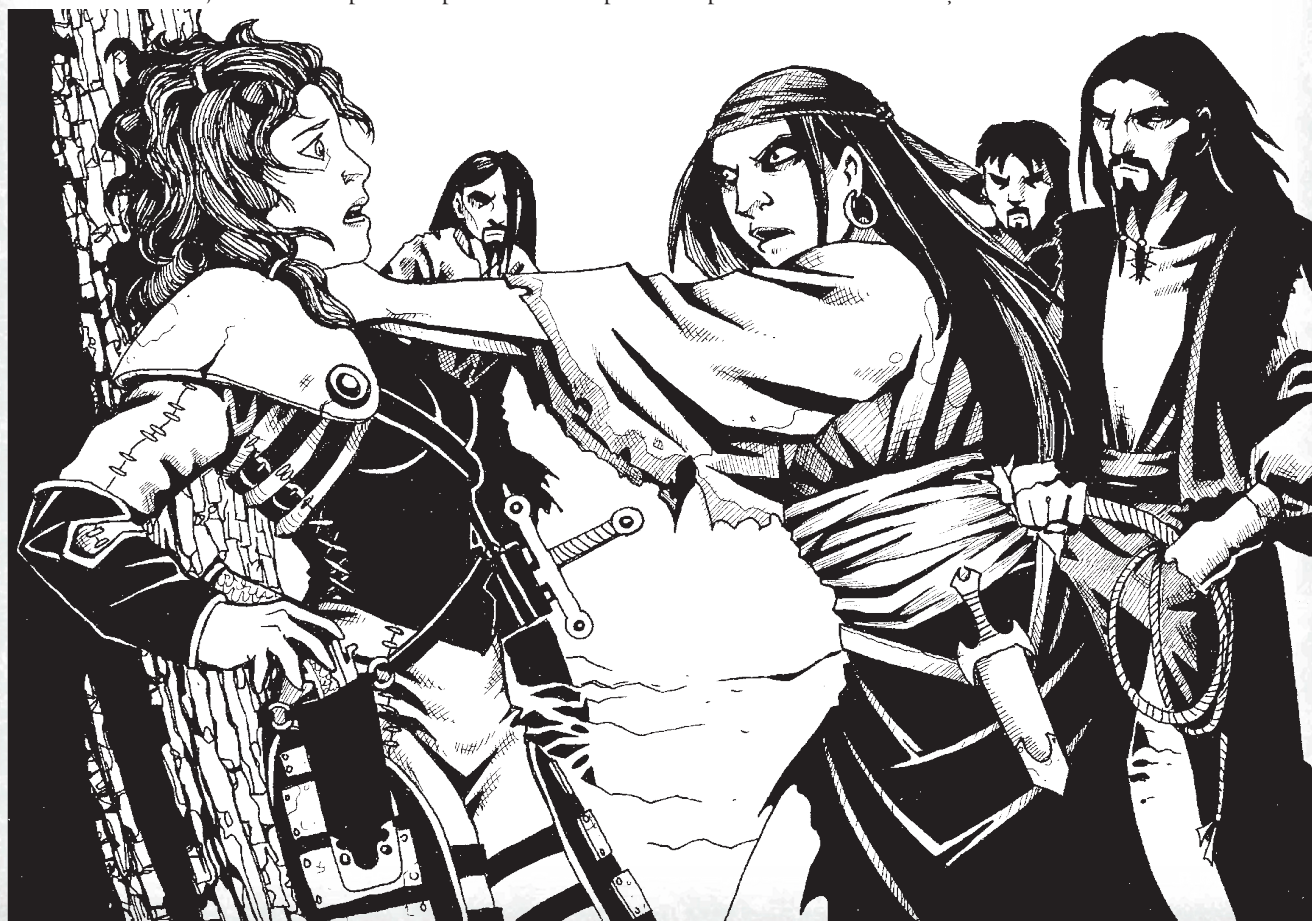
audações mais uma vez, meu patrono. Sem dúvida, você deve ter se perguntado o que aconteceu comigo depois da última vez que escrevi de Sithicus. De fato, essas últimas semanas foram muito agitadas e só agora tenho novamente a oportunidade de entrar em contato. Caso meu patrono conduza projetos semelhantes no futuro, poderá desejar contemplar meios mais eficientes de retransmitir esses relatórios do que confiar em seus mensageiros brutos.

Eu viajei muito tempo no sul. Eu não gosto dessas selvas retrógradas e sinto sombras escuras se formando ao meu redor. Na verdade, sofri mais problemas nos últimos seis meses desta pesquisa do Núcleo do que em todo o primeiro ano e meio. Nem mesmo os cinco anos anteriores, passados fugindo dos mortos-vivos enquanto estudava Necrópole, me causaram tal consternação. Muito dessa etapa recente da minha jornada ainda me incomoda. Ainda tenho que determinar como escapei de um fim terrível em Verbrek. Naturalmente, minhas teorias giram em torno da estranha braçadeira que você me deu, mas a natureza da chamada magia “protetora” trancada em seu dom permanece indefinida. Azalin, por mais de um ano, usei este dispositivo preso em meu pul-

so. Meu aborrecimento é contrabalançado apenas pela minha curiosidade intelectual, e isso não vai me aplacar para sempre.

Também devo confessar que, embora tenha deixado Sithicus para trás há mais de um mês, a culpa fantasmagórica que permeia aquela terra permanece dentro de mim. Esses pensamentos vergonhosos são muito diferentes das falsas memórias que Darkon alimenta aos recém-chegados de nossa terra natal; derrubá-los não é tão simples quanto deixar o reino para trás. As memórias contêm uma certa verdade – a verdade nas palavras da minha filha moribunda...

Mas não importa. Minhas mais recentes angústias aconteceram logo após a última vez que escrevi para você, meu patrono. Minha agenda exigia que eu cruzasse os Balinoks rapidamente. Como observei então, mais uma vez escolhi utilizar os talentos de navegar nas brumas do mercenário Vistani, em vez de me submeter novamente àquele caixão rolante que seus repugnantes subalternos chamam de carruagem. Por mais que eu me engasgue com essas palavras, agora devo admitir que teria feito bem em atender suas advertências sobre os Vistani. Asseguro-lhe, meu caro patrono, que não voltarei a procurar os seus serviços.





Encontrei-me com o Vistana que havia contratado logo após o anoitecer, e ele me levou até seu acampamento. Eles eram uma pequena trupe, apenas três homens e uma mulher ao todo. Um grupo esfarrapado com um semblante faminto, primeiro os confundi com sobreviventes do Dukkar de Invidia. Eles foram totalmente educados, até mesmo insinuantes, quando os arranjos foram feitos, mas assim que dei as costas para um deles, eles me atacaram como um só. Apesar das pistolas em meu cinto, apesar de minha lâmina, apesar de minhas consideráveis habilidades arcanas, eu mal estava preparada para seu ataque frenético, pois eles pareciam antecipar cada movimento meu. Consegui escapar por um triz e me considero afortunada por isso. Embora sangue tenha sido derramado de ambos os lados, minha retirada foi tão apressada que não posso nem dizer com certeza que matei um único dos miseráveis assassinos.

A verdade torna-se humilantemente clara em retrospectiva. As feições magras dos ciganos, o fogo da loucura no fundo de seus olhos encovados - eram *Sombrinos*, párias humildes e amaldiçoados do modo de vida Vistani, e não mais confiáveis do que uma víbora. Mesmo assim, isso claramente não foi um ato aleatório de banditismo. Quando eles caíram sobre mim, seus discursos enlouquecidos revelaram que eles sabiam muito mais sobre mim do que uma simples questão de tática de batalha. Esses desgraçados pareciam me conhecer, meu querido patrono, e de interesse ainda maior, eles pareciam saber do meu relacionamento com meu senhor. A certa altura da briga, a mulher conseguiu me prender contra uma árvore. Naquele longo e terrível momento antes de eu conseguir me afastar, ela se inclinou para perto e cuspiu estas palavras na minha cara:

Diga isso ao seu mestre quando você se juntar a ele na sepultura...

Aquilo que está oculto

Não deve ser encontrado;

Aquilo que está acorrentado

Deve permanecer acorrentado!

Que significado este verso pode ter, eu ainda não posso dizer, mas isso eu posso dizer com certeza: cada Sombrino tinha uma marca idêntica na palma da mão esquerda - seis cicatrizes curvas, irradiando para fora como uma estrela. Runas arcanas? Algo semelhante à magia da tatuagem Hazlani, talvez?

Então, minhas suspeitas estavam corretas. A linhagem de Hyskosa realmente entraram na briga. Sem dúvida, sua débil intromissão ficará ainda mais desesperada à medida que sua oportunidade diminuir. Certamente seus pequenos videntes lóucos sabem como seus ataques devem ser inúteis? Claro, é contra a própria futilidade que eles protestam. Essa é a chama que os atrai. Essa é a chama que os queima.

Eu confio que meu patrono achará esses fatos úteis. Talvez pudesse se incomodar em me dizer o que esses malvados Sombrinos pretendem de mim? Ou talvez *por que* eles me querem morta? De alguma forma, suspeito que nenhuma resposta virá. Confie que eu mesma irei procurá-los.

Foi assim que passei as últimas seis semanas caminhando para o norte a pé até Borca, e de lá para o leste pela Estrada Velha Svalich, refazendo minha rota anterior através da Baróvia. Basta dizer que o remanso do conde Strahd quase não mudou nos dois invernos desde que passei por aqui pela primeira vez.

Escrevo para você agora do Pousada Cavalos Cansados, um refúgio espaçoso para cocheiros perto da fronteira de Nova Vaasa. Eu vi vários Vistani se esgueirando pela área, então devo admitir que senti um tremor de alívio quando seus subordinados me encontraram mais uma vez. No entanto, devo dizer, meu caro patrono: você realmente precisou de todas essas semanas para me localizar? Eu odiaria pensar que você perdeu o interesse por sua “pequena estudiosa” e seu trabalho. Distraído por um novo esquema, talvez?

Uma nota final. Enquanto escrevia esta carta, acabei uma curiosidade ociosa perguntando ao estalajadeiro por que ele manteria uma casa e um negócio aqui no sinistro e terrível sopé das colinas barovianas, as planícies ensolaradas de Nova Vaasa acenam a apenas alguns quilômetros da Velha Estrada Svalich. O estalajadeiro riu; sua resposta foi simples.

“Há muita coisa errada na Baróvia, isso é verdade”, disse ele. “Mas aqui, fica no escuro.”

Amanhã, entro no norte do Planalto Vaasi e meu trabalho começa de novo.





Formato do Relatório



evido ao tempo total necessário para concluir este projeto, comecei a prefaciá-lo com um resumo de minhas práticas e formatação padrão. Tentarei manter o cronograma regular de viagens que tenho mantido nos últimos dois anos, reservando cerca de seis semanas para estudar cada país, levando mais ou menos tempo conforme necessário. Embora minha jornada inesperada pelo sul do Núcleo tenha me atrasado, já possuo um fólio repleto de lendas coletadas sobre a Greta Sombria, então acredito que estarei de volta ao curso no outono. Devo transmitir imediatamente cada relatório a Darkon após sua conclusão. Quando a chamada “tom local” se mostrar intrigante, fornecerei trechos diretos de minhas entrevistas com a população nativa. Para maior clareza, apresentarei essas lendas em barras laterais iluminadas.

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 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 tornar a preparação de um encontro mais fácil, as criaturas são listadas em ordem crescente de Nível de Desafio (ND). Quaisquer criaturas em itálico estão sob a influência do lorde negro do domínio (consulte os efeitos de “Encantamento” no Capítulo Três do *Ravenloft Player’s Handbook*). Salvo indicação em contrário, todas as criaturas podem ser encontradas no *Livro dos Monstros*. Criaturas marcadas são encontradas em *Denizens of Dread* (†), publicado pela Sword & Sorcery Studios, ou em *Monster Manual II* (††) ou *Fiend Folio* (‡), ambos publicados pela Wizards of the Coast. As criaturas marcadas com um sinal de número (#) estão incluídas nas Notas Anexas.

As **bruxas** do *Livro dos Monstros*, quando inseridas no corpo do texto, terão o acréscimo do termo “Mege-*ra*”, para evitar a confusão com as **bruxas de Hala**.

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, no entanto, as terras que elas revelaram normalmente apareceram totalmente formadas e totalmente povoadas. Os habitantes dessas novas terras carregam 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 simplesmente foram “reveladas” ao mundo, tendo existido o tempo todo enquanto estavam escondidas nas profundezas da Fronteira das Brumas. Os ocultistas em alguns círculos, no entanto, postularam a existência de outros mundos – as supostas origens dos “forasteiros” com os quais meu patrono certamente está familiarizado. Esses ocultistas teorizam que cada um desses reinos pode ter sido atraído para nossa Terra das Brumas de um desses chamados mundos forasteiros.

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

Isso me leva à hipótese perturbadora de que muitas terras em nosso mundo podem simplesmente ter sido criadas do nada no dia em que apareceram pela primeira vez nas Brumas. Cada aspecto da história da região, memórias e vidas que antecedem aquele dia podem ser nada mais do que um fantasma insondavelmente complexo. Hesito em adivinhar o poder das forças inomináveis que seriam capazes de tal criação, mas os fatos falam por si.

Por uma questão de clareza, procuro estabelecer um “evento seminal” durante o qual cada terra surgiu pela primeira vez – ou, talvez, se materializou. Após este evento seminal, documentos históricos com referências cruzadas de terras vizinhas confirmam a existência objetiva da região. Não posso estabelecer que algo antes desse evento seminal realmente tenha ocorrido em qualquer sentido real. Portanto, embora eu inclua essa “falsa história” em meus relatos, vou me esforçar para 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 ou-



tro. Se um ou mais dos últimos governantes de um país se mostrar particularmente interessante, fornecerei uma breve biografia em uma barra lateral iluminada.

População

Nesta seção, apresento a visão de uma recenseadora de cada terra. Minha pesquisa inclui características físicas, moda, comportamento, costumes, culinária e uma visão geral das religiões predominantes. Também apresentarei ao meu patrono breves cartilhas sobre os idiomas forasteiros que eu encontrar.

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 opinião predominante 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, meus anos de pesquisa de Réquiem e caminhadas 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. Por quase um ano, sei que meu patrono quase certamente já está ciente das identidades desses lordes do pavor, mas continuarei a descobrir prováveis suspeitos sempre que houver evidências para

minha própria satisfação intelectual. Embora eu ainda suspeite que meus esforços tenham algo a ver com esses lordes do pavor, nos últimos meses passei a acreditar que a principal 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. Eu não me sentiria obrigada a encher meus relatórios com detalhes desnecessários, e ele não teria que se debruçar sobre eles em busca de um único boato indescritível.

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 os visito.

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, vou destilar minha impressão sobre a 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 V*, 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 quatro domínios do Núcleo oriental: Nova Vaasa, Tepest, Keening e Greta Sombria.

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 (DM). Se você é um jogador, a leitura dessas seções pode estragar um pouco do mistério que seu Mestre tem reservado para você. 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, é uma coleção de apêndices que cobrem novas regras de jogo, magias, 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 se valer diretamente das informações encontradas nestas páginas, mas primeiro eles devem obter o livro. Isso deve implicar invariavelmente uma aventura em si. Os heróis provavelmente interceptariam um relatório do *Doomsday Gazetteer* enquanto ele estivesse 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 tingida de terror. O Reino do Pavor é um mundo de quebra-cabeças, e cada elemento pode ser facilmente importado para outros cenários, incluindo aqueles que o próprio Mestre cria.

Resumo dos Domínios

Cada relatório de domínio 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). Veja o Capítulo Um do *Ravenloft Player's Handbook* para mais detalhes.

Ecologia e Meio Ambiente: O nível de ecologia do domínio (Completa, Esparsa ou Inexistente) e os tipos de terreno (consulte "Encontros Em Áreas Selvagens" no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*). 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 serão 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 incluirão notas e estatísticas de jogos para membros típicos da polícia local.

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

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

O Herói Nativo

Essas barras laterais oferecem notas 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 típico membro da polícia 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: Nova Naasa

[Um] príncipe sábio buscará meios pelos quais seus súditos sempre e em todas as condições possíveis de coisas precisarão de seu governo, e então eles sempre serão fiéis a ele.

— Nicolau Maquiavel, *O Príncipe*



beleza, por muito, muito tempo te procurei nas sombras frescas e silenciosas de árvores solitárias ou na música sem rumo de riachos minguantes. Muito, muito tarde pensei em te procurar na grama larga e sem sombra e na brisa trovejante, mas na sua busca encontrei um sonho que se desvanece sem forma.”

Essas foram as palavras do poeta mordentiano e apaixonado por Nova Vaasa Sir Archer Fleming, escritas depois que ele viu as planícies gramadas de Nova Vaasa pela primeira vez. Tendo viajado pessoalmente pelas planícies, posso dizer com autoridade que elas carecem do grau de grandeza que Fleming lhes atribui. Encontrar a beleza sublime em uma extensão de quilômetros de terra e grama é certamente a marca de um simplório.

Se Fleming tivesse escrito seu hino às planícies depois de ver as cidades de Nova Vaasa pela primeira vez, eu lhe perdoaria, já que as pastagens certamente se tornam ordens de magnitude mais adoráveis em comparação. Quando pisei pela primeira vez na urbana Nova Vaasa, tive certeza de que estava testemunhando as partes mais escuras e sórdidas do ventre da terra. Só mais tarde descobri que até a miséria escondia algo ainda pior.

Há pouco mais de uma semana em minhas viagens por esta terra, nas ruas noturnas de Bergovitsa, recebi meu primeiro vislumbre verdadeiro sob a máscara de Nova Vaasa e vi o rosto assustador que os nova vaasis mantêm escondido dos outros e de si mesmos. Enquanto caminhava pelas estradas de Bergovitsa, fazendo anotações e desenhando mapas rudimentares dos arredores, aos poucos percebi que um pequeno bando de homens me seguia. A princípio, fingi não prestar atenção, esperando que os bandidos da rua ficassem entediados e seguissem em frente, mas, à medida que suas risadinhas e vaias ficavam mais altas, havia claramente poucas chances de isso acontecer.

Em pouco tempo, me vi cercada por cinco representantes sujos e suados da subclasse de Nova Vaasa, que me confundiram com uma diversão inofensiva — e indefesa. Seus comentários grosseiros não deixaram dúvidas sobre sua intenção e, por um momento, pensei que poderia ser forçada a provocar a ira das autoridades religiosas e seculares de Bergovitsa usando meus talentos arcanos para repreendê-los.

Felizmente, fui poupada desse risco, pois o som característico de cascos de cavalo sobre os paralelepípedos interrompeu a vaia dos homens. Uma voz alta, pelo sotaque de um nobre, perguntou: “Qual é o significado disso?” Os bandidos covardes fugiram quando o cavaleiro solitário se aproximou.

Resumo de Nova Vaasa

Nível Cultural: Medieval (7)

Ecologia: Completo

Terreno/Clima: Florestas, colinas e planícies/
Temperado

Ano de Formação: 682 CB

População: 67.700

Raças: Humanos 91%, halflings 5%, gnomos 3%, outros 1%

Grupos Étnicos Humanos: Vaasi 88%, barovianos 4%, darkoneses 2%, falkovnianos 2%, tepestandi 2%, rashemani 1%, outros 1%

Idiomas: Vaasi*, halfling, gnomo, balok, darkonês, falkovniano, tepestandi

Religiões: O Legislador*

Governo: Aristocracia hereditária

Governante: Príncipe Othmar Bolshnik

Lorde Negro: Malken

Meu “salvador” desmontou e ficou claro que seu sotaque o rotulou corretamente. Suas roupas eram de rica qualidade e cuidado meticuloso, e seu corcel era uma criatura magnífica — alto, forte e mal-humorado. O experiente cavaleiro caminhou suavemente em minha direção, seu sorriso afetado mal visível sob seu bigode espesso.

“Espero que aqueles brutos medíocres não lhe tenham feito mal, milady?” ele disse nos tons grossos e ricos da elite rica de Nova Vaasa. Eu disse alguma cortesia educada em troca e me preparei para seguir meu caminho.

“Ah, não tão apressada, minha linda”, disse ele, aproximando-se, de modo que o uísque em seu hálito agora era claramente detectável. “Você não iria embora sem mostrar seu apreço ao seu salvador, não é?”

Deixei-o soluçando e gemendo em posição fetal. Eu refletia sobre esse incidente com frequência enquanto viajava pelo resto da terra. Seja o gato da planície agachado em um campo de grama exuberante ou os desejos básicos de um aspirante a herói, algo sinistro sempre espreita sob a superfície em Nova Vaasa.





Paisagem



lguns terrenos no Núcleo são dominados por uma única feição. As montanhas da Baróvia, os pântanos de Mordent e as províncias densamente arborizadas do Sudoeste vêm à mente. Por outro lado, pode-se dizer que Nova Vaasa é amplamente dominada pela *falta* de recursos. Com exceção das regiões mais a oeste, Nova Vaasa é uma grande planície relvada, cuja monotonia é quebrada apenas por uma monotonia de um tipo diferente, quando se depara com os camponeses tristes trabalhando nas fazendas que cercam o punhado de rios que correm para o Mar Noturno. Esta planície seca e plana tem um nome seco e plano: é conhecida simplesmente como Planalto Vaasi, ou *Vaasimark*, e define e limita a vida e a cultura em Nova Vaasa.

Se alguém for, por algum motivo, obrigado a fazer um exame mais detalhado, como eu fui, o Planalto Vaasi talvez não seja tão uniforme quanto parece à primeira vista. Ainda assim, as diferenças de região para região são sutis e as semelhanças amplas. A maioria das tempestades ocorre nos Balinoks ou na Serra do Infortúnio, resultando em um clima árido que tende a manter a grama curta e seca. O pastoreio contínuo de cavalos Vaasi, tanto em fazendas quanto na natureza, também contribui para a falta de grama Vaasi. Exceções existem; variedades diferentes de grama Vaasi têm características diferentes, e uma variedade ou outra geralmente domina grandes áreas do Planalto. O Planalto pode ser dividido em seis planícies menores, cada uma com seu próprio nome e sua própria individualidade estética.

As planícies do noroeste, ao norte do rio Borchava e a oeste do Dnar, são conhecidas como *Elendighedmark*, ou Planícies do Infortúnio, devido à sua proximidade com a Serra do Infortúnio. A fertilidade da região desmente esse nome. O desaparecimento dos Balinoks markovianos com a chegada da Greta Sombria permitiu um maior grau de chuva aqui, e os numerosos rios na região relativamente pequena fazem muito para manter a planície bem irrigada. Como resultado, as gramíneas nas Planícies do Infortúnio são longas e exuberantes, muitas vezes crescendo até a cintura se deixadas sozinhas.

A região mais a nordeste, ao norte de Sydligdnar (“tolo sulista”) e a leste do Dnar, é conhecida como Ehrendton, nome da família Ehrend, vassalos dos Bolshniks e Condes de Ehrendton. Essas gramíneas são curtas e finas. Eles naturalmente tendem a ser de cor amarelo-esverdeada, mas um fungo peculiar frequentemente aflige trechos das pastagens aqui e os transforma em um branco doentio. Os contos populares afirmam que este *dødmangraes* (“grama do homem morto”) só cresce sobre

sepulturas não identificadas. Para uma área tão remota e pouco povoada, Ehrendton é surpreendentemente bem conhecido no Núcleo. Vou discorrer sobre a razão para isso mais tarde.

Ao sul do rio Borchava e do Vaughn Dnar e a oeste da Estrada do Príncipe fica a Planície do Rei, ou *Kesjermark*. O Kesjermark recebe esse nome por dois motivos, um histórico e outro estético. A história nova vaasi conta que o rei conquistador Højplads marchou pela primeira vez para Nova Vaasa através daquela planície pela manhã, acampou lá à tarde e venceu a primeira batalha sangrenta por esta terra à noite. A planície tem certamente um ar imperial, graças aos vastos campos de *vigraes*, uma erva curta e dourada com sementes de púrpura real. O Kesjermark é frequentemente conhecido por um nome alternativo, “Tapete de Højplads”.

A leste do Kesjermark, entre o Sydligdnar e o Ivlis, está o *Dommark*, a Planície do Julgamento. Esta é a parte mais quente e menos indulgente do planalto. Entre os rios e as fazendas quase não há água, e as ervas são curtas, secas e marrons. Em grandes áreas, a grama dá lugar inteiramente à terra e à pedra. Uma variedade peculiar de grama conhecida como *knivgraes* consegue prosperar aqui, afastando os rebanhos de cavalos Vaamgaer com suas lâminas cruelmente afiadas.

Entre os rios Ivlis e Saniset, o Planalto Vaasi é conhecido como *Tordenmark*, ou Planície Trovejante. O Tordenmark é dominado por *hestgraes*, uma grama na altura do joelho com sementes de marrom rico e branco brilhante. O antigo poeta vaasi Ansgar, observando os campos de *hestgraes* soprando ao vento, comparou-o a “um mar estrondoso de cavalos cavalgando em caminhos de verde tímido”. Essa metáfora terrivelmente confusa deu nome à planície.

O trecho mais ao sul do planalto vaasi, contendo as terras ao sul do rio Saniset, comumente conhecido como Pommel (“Pomo”), é o lar da mais longa variedade de grama. Este *havgraes* cresce até o peito de um homem, e os rebanhos de cavalos galopantes pisoteiam os caules amarelados pelo sol em trilhas longas e irregulares. Caminhar pelos *havgraes* é uma proposta arriscada; é improvável que aviste uma cobra venenosa ou um gato agachado das planícies até que seja tarde demais.

O Planalto Vaasi, embora seja o elemento mais proeminente da paisagem, é desafiado em importância pelos rios, a fonte da vida e o centro da civilização em Nova Vaasa. As terras agrícolas se estendem por quilômetros em ambos os lados de cada um dos rios vaasi. As ervas ao lado dos rios foram aradas ou queimadas e pequenos muros de pedra erguidos para separar os campos e fazer uma demonstração corajosa de defesa para os bandidos mais descarados. Os camponeses que trabalham nessas





Nova Vaasa

fazendas vivem em choupanas de pedra atarracadas e redondas, com telhados de palha feitos de capim mais longo das planícies. Eles são um lote sombrio e impassível, produzindo ricas colheitas do solo apenas para ver a maior parte sendo cobrada como impostos pelo lorde nobre mais próximo. Alguns desses camponeses são donos dos campos em que trabalham, mas a maioria foi forçada a vendê-los aos nobres para compensar os déficits dos anos magros. Esses infelizes acabam trabalhando na terra que costumavam possuir como “arrendatários”, embora “servos” seja uma descrição mais adequada. Logo depois das fazendas estão os haras de cavalos, cada uma pertencente a um comerciante nobre ou rico. Por causa da ameaça de roubo ou invasão, os trabalhadores desses haras estão sempre armados e agressivamente hostis com estranhos.

Por mais árdua e cansativa que seja a vida dos fazendeiros, eles vivem em um paraíso virtual quando comparados ao inferno vivido pelos que vivem nas cidades de Nova Vaasa. Dada a grande extensão das planícies vaasi, eu esperava que os nova vaasis se inclinassem naturalmente para comunidades abertas e frouxamente compactadas, aproveitando ao máximo o espaço dispo-

nível para eles. Estranhamente, a tendência oposta se desenvolveu. Os prédios são opressivamente próximos uns dos outros, as ruas são surpreendentemente estreitas e praticamente não há como escapar da pressão da multidão. A densidade da população combina com a pobreza para criar cenas de pesadelo e miséria urbana. Multidões de mendigos se alinham em quase todas as ruas e becos, fossos são empilhados com lixo e cadáveres inchados com doenças ou feridas ensanguentadas. Os edifícios urbanos são geralmente construídos em tijolo bege avermelhado e firmados sobre fundações de granito. As janelas são extraordinariamente pequenas, quase se assemelhando a seteiras de flecha às vezes. Telhados de telhas são marrons ou amarelos dourado. As portas de madeira são raras e um sinal de riqueza.

Longe das cidades sufocantes ou dos rios que dão vida, relativamente poucas pessoas vivem no Planalto Vaasi. Tentativas foram feitas no passado para colonizar as regiões mais remotas das planícies, enquanto camponeses desesperados, movidos pelas leis estritas e impostos severos dos príncipes do passado e do presente, procuravam casas mais longe de seu jugo. Construções de pedra em ruínas são tudo o que resta para marcar a maioria



desses esforços. Porque esses “pioneiros” pensaram que poderiam produzir uma colheita sustentável das planícies áridas e rochosas onde tantos outros falharam é um mistério para mim, mas com o número de ruínas que agora pontilham a paisagem de norte a sul, a lição parece ter ficado. Poucos hoje tentam ganhar a vida longe dos rios, mesmo com o peso cada vez maior dos impostos.

Algumas comunidades conseguem persistir, ou mesmo prosperar, no meio das planícies, mas as que conseguem estão geralmente centradas numa nascente de água doce, ou em várias dessas nascentes, que podem ser encontradas a emergir de grutas aqui e ali ao longo do Planalto. A maioria destas nascentes já está ocupada por colonos, bandidos ou Gato das Planícies. Os assentamentos das planícies são necessariamente tão fortemente fortificados quanto podem ser, pois são alvos preferidos de bandidos, que se aproveitam ansiosamente da ausência de lei. Ironicamente, as comunidades das planícies mais bem-sucedidas devem eventualmente pedir proteção ao Príncipe e seus senhores, à medida que os ataques de bandidos aumentam em tamanho e frequência.

Os rios acima mencionados fluem para Nova Vaasa a partir de nove fontes principais. O Vaughn Dnar flui do Lago Kronov em Tepest para Nova Vaasa, após o qual o Rio Trished se junta a ele vindo das Serra do Infortúnio em Darkon. O Vaughn Dnar ampliado então segue seu caminho para o sudeste. Da Serra Vaesen (“Criatura”), as colinas acidentadas e arborizadas que margeiam a Greta Sombria, vêm os rios Borchava e Borchava Mirim, que correm rápido e um tanto misteriosamente, alheios ao fato de que suas cabeceiras desapareceram junto com os Balinoks markovianos há quase vinte anos. O Borchava Mirim eventualmente flui para seu irmão maior, que vira para o nordeste para se juntar ao Vaughn Dnar. O Vaughn Dnar então continua para o leste até passar ao norte de Kantora. Nesse ponto, o rio Dnar, fluindo para o sul de Darkon, junta-se a ele, e o rio combinado é conhecido como Sydligdnar, ou Dnar do Sul. O Sydligdnar flui para o leste e deságua no Mar Noturno, criando um desfiladeiro conhecido como Desfiladeiro Katsmund (“Boca de Gato”). O Sydligdnar é o mais profundo e largo dos rios vaasi, largo o suficiente para acomodar pequenos navios, embora a rapidez de seu fluxo possa dificultar a navegação. Apesar dos riscos, os navios sobem e descem o Sydligdnar regularmente, trocando mercadorias entre Kantora e Egertus, e até mesmo pequenos veleiros do Mar Noturno às vezes podem ser encontrados rio acima. Navios maiores carregam e descarregam suas cargas na Praia de Guldstrand (“Praia Dourada”), logo ao sul da foz do Desfiladeiro, usando cavalos Gedfod para carregar suas mercadorias para cima e para baixo nas trilhas rochosas até Egertus.



O rio Volgis também tem sua nascente fantasma na Greta Sombria, fluindo através da Serra Vaesen e dividindo a Dyrskov em dois. Ele flui para o sudeste, chegando muito perto da fronteira da Baróvia, onde é absorvido pelo Ivlis que desce dos Balinoks. O Ivlis passa por Bergovitsa, assimilando o fluxo do Ulvand, que corre a nordeste através da Bosque da Borda vindo do sul nos Balinoks. O desfiladeiro criado pelo Ivlis à medida que deságua no Mar Noturno é chamado Desfiladeiro Storrokke (“Arraia”). Lanças grandes e irregulares de rocha bloqueiam a boca do Desfiladeiro Storrokke, impedindo qualquer entrada do mar, mas o Ivlis é muito estreito e tortuoso para tornar a navegação viável de qualquer maneira.

No extremo sul de Nova Vaasa, o Saniset emerge de Hazlan, ao norte da floresta que os nova vaasis chamam de Skyggeskov (“Floresta Sombria”), abrindo caminho suavemente para o mar. Mais ao sul, um rio conhecido como Musarde Oriental emerge das Brumas e corta o Pommel. Como o próprio nome sugere, os locais acreditam que seja uma continuação do Musarde, que desaparece nas névoas ao sul de Hazlan. Não sou rápida em aceitar a palavra dos camponeses, mas os Vistani com quem falei dizem o mesmo.

Além dos rios, as únicas grandes massas de água em Nova Vaasa são as Três Irmãs, um trio de lagos a noroeste de onde os rios Ivlis e Volgis se encontram. As Três Irmãs receberam o nome de um mito nova vaasi que conta as três primeiras filhas do primeiro homem e da primeira mulher criados pelo Legislador. O maior e mais setentrional dos lagos é o Lago Nielsine, em homenagem à mais velha das irmãs, a primeira mulher a domar e montar um cavalo. O segundo maior e mais ocidental dos lagos é o Lago Jensine, depois da irmã do meio, a primeira mulher a cultivar com sucesso no solo. O menor e mais ao sul dos lagos é o Lago Vibeke, em homenagem à irmã mais nova, que foi a primeira mulher morta e devorada por um gato das planícies. Encantador.

As três principais florestas de Nova Vaasa são a Dyrskov (“Bosque da Besta”), a Graenseskov (“Bosque da Borda”) e a Skyggeskov (“Bosque da Sombra”). Cada uma das florestas só poderia ser considerada “grande” pelos padrões nova vaasi, é claro; nenhuma é particularmente grande. Todas essas florestas ficam no oeste de Nova Vaasa, na fronteira com outras terras. A Dyrskov, no noroeste de Nova Vaasa, cresce na borda da Greta Sombria; a Graenseskov, no centro-sudoeste de Nova Vaasa, transborda pela fronteira da Baróvia; e a Skyggeskov, no sul-sudoeste de Nova Vaasa, atravessa a fronteira com Hazlan e recua para as Brumas.

A Dyrskov cobre a maior parte do sul da Serra Vaesen e há muito tem uma reputação maligna. Antes da Grande Conjunção, a Dyrskov saiu do deserto indomável de Markóvia e entrou em Nova Vaasa como uma infecção não controlada. Feras escravizantes e antinaturais sussurravam que eram muito piores do que qualquer gato das planícies vagando sob seu dossel escuro e espesso, e aqueles que andavam muito perto provavelmente não teriam chance de recuar. Com o desaparecimento da Markóvia, qualquer que seja a fonte dessas monstruosidades nojentas parece ter sido interrompida, e os nova vaasis estão ousando colher madeira da Dyrskov, que fornece as únicas árvores em Nova Vaasa com madeira adequada para marcenaria. Ainda assim, a Dyrskov não é totalmente segura. A proximidade da Greta Sombria é desconcertante, e há rumores de que *sortvingebute* (“fadas negras”) enganam lenhadores e os levam para a Greta. Contos de outras criaturas sinistras na Dyrskov são abundantes; a criatura mais avistada é o centauro, considerado um cavalo esfarrapado e ossudo com a cabeça de um homem e um braço humano brotando obscenamente de cada lado do pescoço. Sempre que uma carcaça de animal comido pela metade é descoberta por lenhadores na Dyrskov, o centauro recebe a culpa, e as fogueiras noturnas em seus acampamentos são um pouco maiores.

A Graenseskov sai da sombra das Colinas de Vista Sombria na Baróvia, chamadas de Colinas Uivantes pelos nova vaasis. O nome é adequado, já que Graenseskov é a floresta de Nova Vaasa mais infestada de lobos, e os lobos aqui são maiores e mais agressivos do que em outros lugares, talvez o resultado do cruzamento com lobos barovianos. Os nova vaasis têm o mínimo possível a ver com essas florestas; os vampiros e lobisomens com fama de vagar pela Baróvia à noite também habitam a Graenseskov. Como a madeira cortada das árvores da Graenseskov apodrece rapidamente, existem poucas razões para os vaasi enfrentarem o perigo dos rumores.

A Skyggeskov, apesar de seu nome um tanto sinistro, não é tão temida quanto as outras duas florestas. Por causa de sua proximidade com o Saniset e a rota comercial para Hazlan, nova vaasi tem uma melhor familiaridade com ela e seu conteúdo do que com as outras florestas. A Skyggeskov é o lar dos lobos, mas eles são mais típicos dos lobos vaasi, preferindo evitar os humanos ao invés de atacá-los. Bandidos e gatos das planícies são conhecidos por vagar pela Skyggeskov, portanto, seria desaconselhável baixar a guarda mesmo aqui.

Algumas florestas menores estão espalhadas no Planalto Vaasi, cada uma geralmente com menos de um quilômetro quadrado. Essas florestas incluem a Floresta Misbande (“ousada”), na sombra oriental dos Penhascos Koshka (“gato”); a Floresta Briarweed (“erva daninha”),





aproximadamente a meio caminho entre Kantora e Egertus, a sul da Caminho de Timor Oriental; e a Floresta Abentaage (“abençoada”), alguns quilômetros ao norte de Arbora. Pequenas florestas como essas servem de refúgio para lobos e para homens com comportamento de lobos. Bandidos acampam nessas áreas, cavalgando à noite para atacar fazendas e propriedades mal defendidas. A maioria desses bandidos leva uma vida curta e desesperada, mas alguns tiveram bastante sucesso e se tornaram notórios, até mesmo celebrados. Entre os mais infames estão Dagfinn, o Incendiário, que queima os campos que invadiu e os camponeses que os cultivam; o Homem dos Farrapos, conhecido por amarrar tiras das roupas de suas vítimas em suas lanças e armaduras; e a Sangue-Felino, que se acredita ser uma pária Vistani chamada Chezna, que se tornou particularmente temida ultimamente. Seu bando fora da lei, ativo por quase trinta anos, costumava operar na Floresta Briarweed, mas um ataque de um grupo de aventureiros sob o comando do Príncipe Othmar os forçou a sair daquele esconderijo. Desde então, a Sangue-Felino manteve-se constantemente em movimento, atacando caravanas vulneráveis com

crescente ferocidade e negligência. As poucas testemunhas sobreviventes de seus ataques a descrevem como uma mulher magra em roupas Vistani, montando um garanhão negro como a noite. Ela também é descrita como tendo cabelos rebeldes “grossos e vermelhos como sangue”, como disse um sobrevivente mutilado. O cabelo ruivo é desconhecido entre os Vistani de cabelos escuros, e essa anomalia serviu para aumentar a lenda da Sangue-Felino e dar origem ao seu apelido assustador.

Assim como as florestas de Nova Vaasa estão concentradas no oeste, também estão as colinas e planaltos. Os Balinoks e as Serra do Infortúnio fazem descidas rápidas e inclinadas ao dar lugar ao Planalto Vaasi, e os contrafortes resultantes são íngremes e acidentados. Os sopés dos antigos Balinoks markovianos são conhecidos, como mencionado acima, como a Serra Vaesen, enquanto os sopés dos Balinoks Barovianos são chamados de Colinas Uivantes. Os contrafortes da Serra do Infortúnio são identificados como as Colinas Esquecidas. A origem do nome se perde, tornando-o ironicamente apropriado. Pode ter sido uma referência às mudanças incomuns que Darkon causa nas memórias daqueles que a visitam de





outro lugar, ou pode ser um memorial à terra destruída de Arak; falta-me tempo para investigar o assunto mais profundamente.

Não muito longe do sopé estão os Penhascos Rochosos, três grandes planaltos de granito que fornecem a maior parte dos materiais de construção de Nova Vaasa. Os Penhascos Koshka são um par de colinas de pedra lisa ao sul de Liara, cada uma com 300 metros de altura em seu cume, lado a lado com um desfiladeiro entre elas. A extração de Penhascos Koshka revelou inúmeras salas e passagens internas, e muitas curiosidades e antiguidades foram encontradas enterradas no interior. Alguns sugerem que os “Penhascos” Koshka foram, de fato, monumentos gigantes ou túmulos construídos por alguma civilização há muito caída. Depois que os trabalhadores de lá começaram a desaparecer ou enlouquecer em 741 CB, Sir Tristen Hiregaard restringiu bastante a extração das pedreiras e proibiu a remoção de qualquer um de seus tesouros. O espírito perverso que causou os desaparecimentos foi colocado para descansar por um grupo de aventureiros, mas Sir Hiregaard aparentemente não deseja arriscar uma recorrência. Mesmo em sua forma limitada atualmente, a extração de Penhascos Koshka não provou ser isenta de riscos. Os gatos das planícies costumam fazer tocas nas fendas e cavernas do cânion, e os jermlaines fizeram do interior dos Penhascos um lar.

Os outros penhascos carecem da história colorida dos Penhascos Koshka. Os Penhascos Altid (“eternos”) erguem-se imponentemente entre Dyrskov e as Três Irmãs, com as Altas Torres Negras, o castelo dos Vistins, imediatamente a leste. Com 600 metros de altura, eles oferecem uma vista imponente para qualquer um com habilidade e determinação para escalá-los; antigamente havia escadas esculpidas nas paredes de granito, mas elas há muito se desgastaram e se tornaram inúteis. Aqueles que escalam os penhascos encontram os abandonados *forventetaarn*, ou torres de vigia, voltados para o sul e oeste. Estes foram supostamente construídos por Højplads após sua conquista da terra, para observar invasões das duas direções mais prováveis. As torres de vigia não são guarnecidas há séculos. Não tive a oportunidade de fazer a árdua escalada para vê-las pessoalmente, mas dizem que elas ainda estão tão altas e eretas como sempre. Alguns dizem que os últimos vigias permanecem em seus postos, imortais e sempre vigilantes.

Os Penhascos Hville ficam logo ao sul de onde o Ulvand deságua no Ivlis, a nordeste do Bosque da Borda. Os Rivtoffs exploram os Hviles, esculpindo pedras para as paredes de suas fazendas e para Bergovitsa, a noroeste. *Hville* significa “descanso” e, de fato, os penhascos desgastados pelo tempo têm uma vaga qualidade sonolenta. É irônico, então, que as planícies ao redor de Hviles

tenham sido o local de algumas das lutas mais ferozes e sangrentas da Época de Resistência, tanto que ainda é conhecida como *Blodmark*. Talvez *hville* tenha passado a significar um tipo diferente de repouso. Os supersticiosos nova vaasis afirmam que os espíritos dos mortos ainda permanecem aqui, lutando e morrendo nas lâminas de inimigos imaginários.

Quatro estradas principais cruzam o Planalto Vaasi, cada uma delas uma movimentada rota comercial. A Velha Estrada Svalich, que conecta Nova Vaasa a Baróvia e as terras além, termina ao sul de Bergovitsa. Mercadores nova vaasi viajando pela Velha Estrada Svalich sempre andam fortemente armados, talvez mais do que o perigo da travessia realmente justifique. Tendo viajado pela Baróvia e sentido o frio de seu ar e a espessura de suas sombras, posso entender bem o desejo de se proteger contra os horrores imaginados.

Bergovitsa é um terminal de duas outras estradas principais, a Estrada do Príncipe que se estende ao norte até Kantora e a Estrada Vaere Bange (“tenha medo”) que se conecta a Arbora. Cada uma dessas estradas cruza quilômetros de planície solitária, e ataques de bandidos são comuns em cada uma delas. Para ajudar a proteger contra esta ameaça, cada uma das Cinco Grandes Famílias oferece um contingente de sua guarda doméstica para servir como *handelkonduktors*, ou Guardas Comerciais. Guardas Comerciais podem ser contratados como proteção para comboios mercantis, mas as taxas para esse serviço são altas. Muitos mercadores recorrem a mercenários de experiência e reputação questionáveis, na esperança de manter um lucro razoável em suas negociações.

A Estrada Timor Oriental, que liga Egertus, Kantora e Liara antes de continuar a noroeste em Tepest, já foi muito mais importante para os nova vaasis do que é hoje, fornecendo acesso rápido ao oeste para os comerciantes no norte de Nova Vaasa. A Greta Sombria acabou com isso. A Timor Oriental continua sendo importante para o comércio dentro de Nova Vaasa, mas por enquanto é uma sombra do que foi.

A última grande rota comercial de Nova Vaasa é a mais nova: o próprio Mar Noturno. A costa de Nova Vaasa às vezes é conhecida como a Costa da Fortaleza, e com razão. O Planalto desce abruptamente à medida que se aproxima do mar, e as falésias escarpadas parecem à distância paredes de pedra inexpugnáveis. Praias rochosas podem ser encontradas aqui e ali na costa, mas navegar até elas pode ser perigoso, pois lanças de rocha espreitam traiçoeiramente sob as águas. Os portos mais populares são da Praia Guldstrand, perto da foz do rio Sydlignar, e a Praia Lysening (“iluminada”), alguns quilômetros ao norte de Arbora.





flora

As espécies vegetais dominantes em Nova Vaasa são as já referidas gramíneas, que cobrem o planalto de norte a sul. Além das gramíneas, o Planalto Vaasi abriga inúmeras variedades de flores silvestres, incluindo áster, espargos, campânulas, dentes-de-leão, girassóis, ipomeias e assim por diante em um desfile aparentemente interminável. Essas flores se saem mal durante os breves, mas rigorosos, invernos gelados de Nova Vaasa, mas sempre retornam na primavera amena para espalhar cor no planalto mais uma vez. Uma variedade de arbustos e matagais também cobrem a paisagem e, nas regiões mais secas, os cactos prosperam. O patinha-de-gato vaasi é um cacto particularmente perigoso, pois secreta veneno paralisante de seus espinhos. Este veneno não é fatal por si só, mas acredita-se que os gatos das planícies frequentemente aflorações de patinha-de-gato na esperança de pegar uma refeição indefesa. Os próprios gatos são imunes aos efeitos nocivos desse veneno, mais uma evidência da crueldade da natureza.

Nova Vaasa tem suas próprias cepas de carvalho, abeto e pinheiro, todos os quais têm o infeliz hábito de apodrecer rapidamente depois de cortados. Assim, árvores nativas raramente são procuradas por sua madeira, com a maioria delas sendo encontradas em Dyrskov.

fauna

Qualquer discussão sobre a fauna vaasi deve começar com o cavalo. A qualidade, quantidade e diversidade dos cavalos de Nova Vaasa são impressionantes. Os nova vaasis têm um ditado: “O Legislador pretendia que os nova vaasis cavalgassem e forneceu um cavalo para cada um de nós.” Embora a maioria dos nova vaasis não seja rico o suficiente para possuir um cavalo, vendo os vastos rebanhos rugindo pelas planícies, não pude deixar de sentir o tom da verdade ecoando naquele provérbio.

O cavalo vaasi comum é de pelagem e crina de um preto profundo e alto no ombro, geralmente de 16 a 18 mãos, mas raças distintas entre os cavalos variam dessa descrição. Os cavalos vaasi podem ser divididos em cinco linhagens principais: *jernryge*, *rødbuge*, *vindhære*, *gedfode* e *vaamgaere*.

Jernryge (“costas-de-ferro”) variam principalmente no Pommel e são as maiores raças de cavalos vaasi. Considerados os cavalos mais fortes do Núcleo, eles também tendem a ser relativamente dóceis e, portanto, são adequados principalmente como cavalos de tração e animais de carga. *Jernryge* são mais altos e mais largos do que outros cavalos vaasi, geralmente medindo entre 17 e 21 mãos e pesando 900 kg ou mais. Eles possuem penugem

densa em suas crinas, e sua coloração é típica dos cavalos vaasi.

Rødbuge (“barrigas-vermelhas”) são encontrados com mais frequência em Ehrendton e Elendighedmark. Fortes, inteligentes, espirituosos e irradiando uma beleza nobre, eles são cavalos de guerra e montarias de cavalaria superiores. Muitos que falam dos cavalos vaasi estão pensando nos *rødbuges*. Os *Rødbuges* não recebem o nome apenas de seus espíritos de fogo; eles têm manchas distintas de coloração avermelhada em seus peitos e corpos. *Rødbuges* com manchas anormalmente grandes ou vermelhas possuem preços mais altos no mercado. Espécimes particularmente valorizados têm peitos e corpos inteiramente vermelhos. Os *Rødbuges* geralmente têm entre 16 e 19 mãos.

Vindhære (“crinas-de-vento”) atravessam Tordenmark e são famosos por sua velocidade. Eles são os cavalos mais populares para corridas e são as montarias favoritas de nobres ricos, apesar de seu notório mau humor. Os *Vindhærs* costumam ter manchas brancas no rosto e na parte inferior das pernas e podem ter listras brancas nas crinas. Alguns estão mais próximos do ruão azul do que do preto. Eles são de tamanho médio para um cavalo vaasi.

Gedfode (“pés-de-cabra”) são a menor raça, mas também a mais segura, e alguns juram que são os mais inteligentes e leais dos cavalos vaasi. Embora não sejam tão rápidos quanto os *vindhærs*, muitos cavaleiros insistem que os *gedfode* são melhores montarias. Eles são encontrados nas partes ocidentais rochosas de Kesjermark e Elendighedmark. Os *Vistani* em Nova Vaasa preferem o *gedfode* para suas próprias montarias e animais de carga. *Gedfode* chegam de 13 a 15 mãos.

Finalmente, os *vaamgaere* (“caminhantes-do-calor”) se espalham pelo Dommark. Uma raça áspera e robusta, eles se mostraram impopulares no Núcleo, já que carecem da beleza dos outros cavalos vaasi, mas são quase incansáveis, podem percorrer longas distâncias sem comida ou água e são pouco incomodados por temperaturas extremas. Comerciantes de G’Henna ou de Desertos de Âmbar que conseguem encontrar seu caminho através dos Caminhos das Brumas pagaram somas consideráveis por *vaamgaere*. *Vaamgaere* são coloridos em um padrão único de baía invertida, com o corpo preto e as meias, crinas e caudas marrom.

Enquanto o cavalo é a pedra angular do orgulho vaasi, o gato das planícies se agacha no centro dos medos vaasi. Os gatos das planícies são grandes felinos, superficialmente semelhantes às panteras na aparência. No entanto, eles tendem a ser mais altos nos ombros do que as panteras, e têm uma musculatura muito mais grossa. Além de sua pelagem, que é quase uniformemente preta





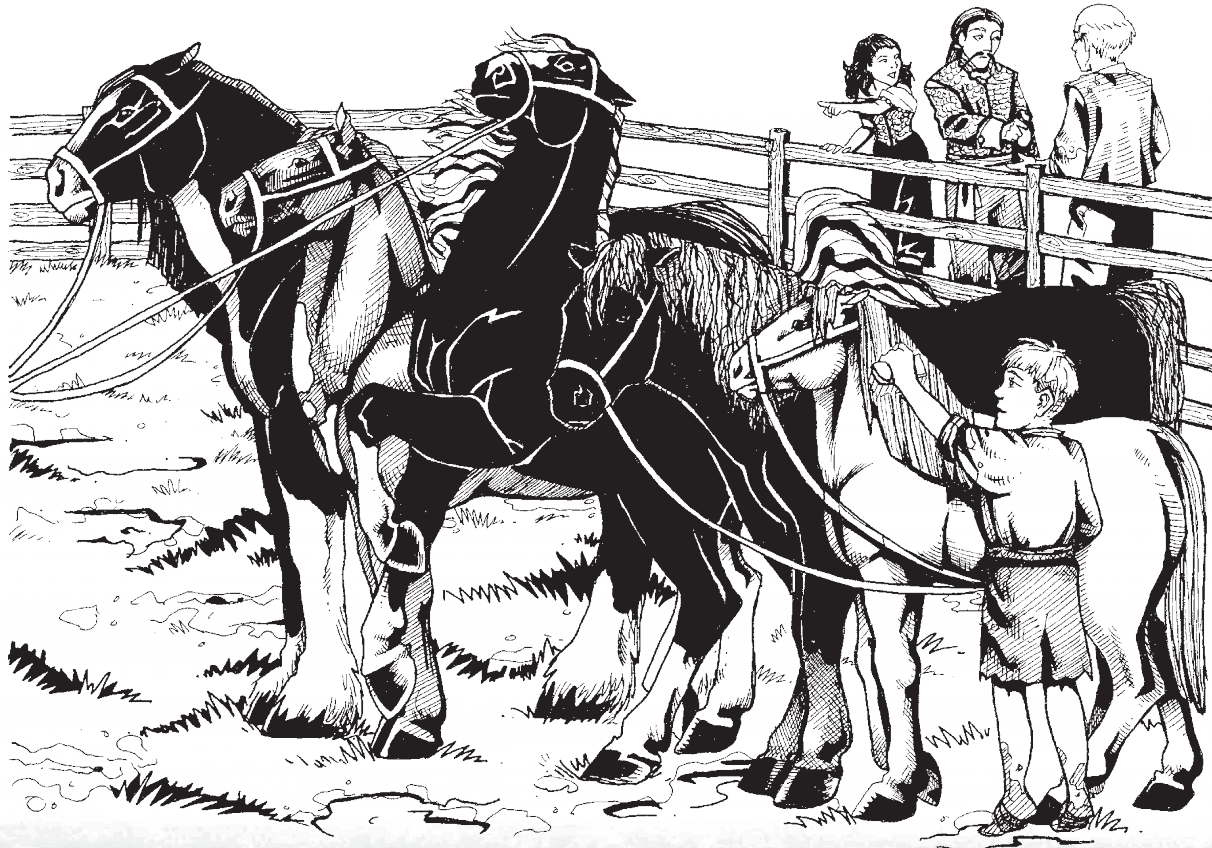
como o meia-noite, sua característica mais marcante são as caudas curtas. Os gatos das planícies machos podem ser distinguidos das fêmeas por suas orelhas; os machos têm tufo de pelos brancos nas orelhas que faltam nas fêmeas.

Os gatos das planícies são quase completamente uniformes na coloração. Além dos tufo branco nas orelhas dos machos, não existem listras ou manchas de qualquer cor. Somente quando um gato envelhece, sua pelo começa a mudar de cor, desbotando do cinza prateado para um eventual branco. Os gatos das planícies raramente atingem uma idade tão avançada, e aqueles que o fazem são altamente valorizados pelos caçadores por sua rara coloração. Muito raramente, um gato de planície com pelo vermelho escuro nascerá em uma ninhada. Dizem que esses "gatos de sangue" são maiores e mais fortes do que seus parentes, e alguns dizem que podem hipnotizar as presas com seus olhos dourados, desaparecer na invisibilidade ou até mesmo imitar a fala humana. Não tenho dúvidas de que essas últimas histórias são um absurdo supersticioso, mas se as duas peles que vi são representativas, então os gatos de sangue parecem ser maiores do que o normal.

Os gatos das planícies preferem se esconder em cavernas durante o dia, emergindo para espreitar as pasta-

gens à noite, quando se misturam à escuridão. Um gato das planícies segue sua presa silenciosamente com incrível paciência, esperando por um momento em que pareça distraída ou despreparada, momento em que o gato ataca com um uivo que soa perturbadoramente como um grito humano. O salto de um gato da planície pode levá-lo a surpreendentes 9 metros. Desnecessário dizer que a presa que é atacada por um gato de 90kg provavelmente não se levantará rapidamente, e o gato termina as coisas rapidamente, mordendo e torcendo o pescoço enquanto arranha as costas ou a barriga com suas garras. Os gatos das planícies vivem e caçam sozinhos, exceto pelas mães gatas que acompanham suas ninhadas. Eles geralmente evitam assentamentos humanos, mas exceções não são desconhecidas. Uma criança em uma fazenda ou assentamento rural sendo emboscada e levada por um gato das planícies faminto não é tão rara quanto se poderia esperar. Até as cidades são conhecidas por sofrer ataques ocasionais.

As cobras são a outra ameaça significativa para um viajante nas regiões selvagens vaasis. Na verdade, as cobras são provavelmente um perigo maior do que os gatos, já que existem muito mais delas. A maioria é inofensiva ou quase, mas é uma maioria pequena. A serpente mais comum é a cobra jarreteira vaasi, mais frequentemente





conhecida como sob-botas, um nome que deve dar uma ideia de quão difundidas elas são. Com cerca de 45 cm de comprimento quando adultas, a sob-botas não é venenosa e é perigosa apenas para insetos e roedores muito pequenos. Outras cobras inofensivas incluem a cobra-rei, que é imune ao veneno de outras cobras e as caça vorazmente; a cobra-blefe, assim chamada por causa de sua capacidade de imitar o chocalho distintivo de cobras mais perigosas; e a cobra-chicote, que é tão longa e fina quanto o nome indica.

Cobras mais perigosas são abundantes. Nova Vaasa é o lar de muitas cascavel-diamante e cascavel-chifruda, as quais usam chocalhos para alertar os atacantes. Exclusiva de Nova Vaasa, a chicote-de-ferro, que à primeira vista parece ser uma cobra inofensiva, é na verdade bastante venenosa; uma única mordida é gravemente debilitante e várias mordidas podem ser fatais. A capuz-dourado, uma cobra com escamas em listras pretas e amarelas, é facilmente a mais mortal. Uma mordida de uma capuz-dourado pode matar um cavalo em minutos.

Após o exposto, a vida animal em Nova Vaasa se torna mais comum. Lobos pequenos e tímidos vagam por áreas arborizadas, enquanto lebres, marmotas e numerosos lagartos vivem nas planícies gramadas. A vida aviária é típica do clima.

Nova vaasis contam histórias de muitas criaturas sinistras perseguindo a pradaria. Diz-se que manadas de pesadelos correm pelo planalto à noite, suas crinas de fogo iluminando a escuridão ao seu redor. Obter um vislumbre deles é um suposto anunciar de morte ou infortúnio para o espectador ou seus entes queridos. Outro espectro noturno é o *hestdrikker* ("bebedor-de-cavalos"). Há rumores de que essas criaturas feéricas perseguem ranchos de cavalos à noite, tirando sangue dos cavalos e deixando-os doentes e morrendo. Não encontrei nenhum avistamento confiável de um *hestdrikker*, sugerindo que essas histórias talvez não sejam mais do que uma reação ignorante a doenças mundanas entre os cavalos.

Mais dignas de crédito são as histórias de lobisomens e homens-javalis atacando fazendas e ranchos, deixando carnificina inconfundível para trás. Felizmente, esses ataques de licantropos são raros. Enxames de *jermlaines* vivem em complexos de túneis dentro das falésias ou sob o planalto. Eles às vezes saem para caçar quando sua dieta usual de cobras e roedores se mostra insuficiente, mas o medo dos gatos das planícies geralmente os mantém escondidos. Finalmente vêm os *doedridere*, cavaleiros mortos-vivos que vagam silenciosamente pelo Planalto Vaasi. *Doedridere* são considerados os cadáveres inquietos de homens e cavalos que morreram de sede ou exposição nas planícies. Atormentados por suas mortes solitárias e prolongadas, homem e cavalo ressurgem, unidos para





sempre na morte, para vagar pelas mesmas planícies para sempre. Os doedridere anseiam por companhia viva, mas são cercados por auras de uma melancolia tão terrível que nenhum ser vivo consegue ficar perto deles por muito tempo. É melhor evitá-los, pois aqueles com quem eles param para conversar não poderão voltar.

Nova vaasis tem muitos outros contos de criaturas espectrais ou cavalos maliciosos. *Niksiee* surgem como belos cavalos, persuadindo tolos a subirem em suas costas, após o que eles se lançam no rio ou lago mais próximo e afogam o infeliz cavaleiro. *Skarphove* são uma raça de cavalos astutos e comedores de carne, cujos cascos têm bordas afiadas e cujas crinas e caudas são como arame emaranhado. *Hestskæere* são criaturas parecidas com duendes que abrem as barrigas de garanhões adormecidos e sobem para dentro, deixando o cavalo louco e direcionando-o para todo tipo de caos. Estranhamente, os nova vaasis contam poucas histórias de terror envolvendo criaturas parecidas com gatos. Talvez a realidade dos gatos das planícies seja suficientemente assustadora.

Animais Locais e Horrores Nativos

Vida Selvagem: ND 1/10 — morcego; sapo; ND 1/8 — rato; ND 1/6 — corvo; lagarto; macaco; ND 1/4 — arminho; coruja; gato; pônei; ND 1/3 — cachorro; cobra, víbora (miúda); falcão; ND 1/2 — águia; cobra, víbora (média); pônei, guerra; texugo; ND 1 — cachorro, montaria; cavalo, guerra leve; cavalo, leve; cavalo, pesado; lobo; mula; ND 2 — cavalo, guerra pesado; javali; lagarto, gigante.

Monstros: ND 1/3 — esqueleto, plebeu humano; gato, da cripta†; rato atroz; ND 1/2 — geist†; jermlaine#; zumbi, plebeu humano; ND 1 — bakhna rakhna†; caniçal; morcego, carneiro†; ND 2 — morcego atroz; texugo atroz; ND 3 — fragmentado†; gato, das planícies†; inumano; licantropo, homem-javali; licantropo, lobisomem; lívido; sombra; ND 4 — inumano, assombrado†; ND 5 — aparição; pesadelo, assombrado†; ND 6 — bastellus†; ND 7 — espectro; fantasma; ND 8 — lorde carniçal†.

História



untar as peças da história de Nova Vaasa me apresentou certas dificuldades que ainda não havia encontrado durante esta missão. Até agora, as terras que visitei pareciam se enquadrar mais ou menos perfeitamente em duas categorias. Havia os reinos forasteiros, como Baróvia ou Forlorn, nos quais o fio da história era fácil de discernir e registrar, e que falavam claramente da descida das Brumas em um ano específico. Depois, havia

os reinos nascidos nas brumas, nos quais a maior parte da história compartilhada até certo ponto era claramente uma mentira, e mal contada, com as pessoas dessas terras assumindo que sempre estiveram lá, com os detalhes sem importância. A história de Nova Vaasa parece estar em algum lugar no meio, e tenho dificuldade em dizer com autoridade em que agrupamento deve estar. A história de Nova Vaasa é, como a das terras nascidas das brumas, vaga, indistinta e, em alguns casos, quase certamente falsa. De fato, encontraremos muito poucas referências a datas reais ou anos individuais na história nova vaasi, em vez disso, encontraremos referências aos reinados de príncipes ou à ocorrência de eventos significativos. Por outro lado, os nova vaasis insistem que seu lar foi puxado para as Brumas e outro mundo, e sua história fornece uma riqueza de informações sobre esta terra esquecida, mesmo que os detalhes tenham sido suavizados. Esta informação sugere que talvez Nova Vaasa tenha suas origens em outro lugar.

Conciliar as evidências tem se mostrado difícil. Pode ser que sua história tenha uma base na verdade, mas o orgulho dos nova vaasis e sua identificação com seus ancestrais levam mitos e lendas complementares a serem aceitos como história, enquanto as verdades mundanas são esquecidas e as condenatórias descartadas como calúnias. Essa atitude talvez resulte no tipo de história fluida e indistinta vista em Nova Vaasa. Ou pode ser que a totalidade tenha sido cuidadosamente construída, imaginações fantasiosas escritas em uma lousa em branco. Talvez a verdade esteja em algum lugar no meio; não posso fazer mais do que especular. Meu palpite educado, e ênfase que não é nada mais do que isso, é que existe, ou já existiu, uma terra chamada Vaasa, e que parte ou todo o conhecimento que os nova vaasis retêm pode ser factual. Nova Vaasa, porém, acredito ter sido uma ficção até o dia em que o Núcleo a acolheu.

De acordo com a história que eles conhecem, os nova vaasis são descendentes de um povo chamado *Gammel Vaasi*, ou simplesmente os Antigos Vaasis. Os Antigos Vaasis eram um povo mais alto, justo e rude do que os nova vaasis de hoje. Os Antigos Vaasis viveram uma vida difícil como criadores de gado e caçadores de peles em meio às planícies duras e congeladas de uma região conhecida simplesmente como Vaasa, situada no norte de um vasto continente em um mundo forasteiro sem nome. Os Antigos Vaasis não começaram como um povo unido, ao invés disso foram divididos em cinco grandes e numerosos clãs menores, cada um alternando em cooperação e competição com seus vizinhos. Essa existência turbulenta e sem sentido provavelmente teria continuado até que os Antigos Vaasis fossem conquista-





dos ou exterminados por um dos reinos mais civilizados ao seu redor, se não fosse pela ascensão ao poder de um homem que viu além das colinas congeladas e campos de lama. Seu nome é registrado de várias maneiras como Zaanji ou Juungi, mas ele é mais lembrado hoje como Højplads, que parece ter sido um título ou honraria, e pode ser traduzido aproximadamente como “Altamente Assentado” ou “Bem Montado”.

Depois de assumir o poder sobre a tribo Bolshnik, ele conseguiu reunir os outros quatro clãs principais em sua visão de conquista; a Linha do Tempo Vaasi começa com esta data, a Unificação da nação vaasi. A linha do tempo vaasi é dividida em épocas vagas de comprimento indeterminado; todos os anos anteriores a esta data juntos formam a Época do Pastoreio. A Linha do Tempo vaasi não está em uso hoje, mesmo em Nova Vaasa, já que os nova vaasis adotaram o Calendário Baroviano para facilitar o comércio e a diplomacia com outras terras. Além disso, a Linha do Tempo Vaasi é terrivelmente confusa e quase inútil como um método real de cronometragem, sendo adequada apenas para o ensino de história no sentido mais amplo.

Com a Unificação começa a Época conhecida como Englobando. Com as principais tribos unidas em aliança, os clãs menores rapidamente se colocaram ao lado deles, e os Antigos Vaasis foram para a guerra. Eles começaram invadindo a terra vizinha de Daamark, uma terra mais indulgente para a qual há muito lançavam olhares ciumentos. A guerra por Daamark provou ser difícil e cara, durando “muitos e longos” anos, mas Højplads virou a maré. Ele lançou os olhos para cima e implorou aos céus, e seu deus, o Legislador, respondeu. A terra se abriu e hordas de criaturas do Inferno dos Escravos explodiram, varrendo os exércitos de Daamark para o lado e então fluindo de volta para o abismo de onde eles vieram. Esse relato de “história” compreensivelmente me deixa cética. Com a conquista de Daamark assim concluída, os clãs partiram em direções diferentes: os Hiregaard a oeste, os Vistin a sudoeste, os Chekiv a sudeste e os Rivtoff a leste, cada um acompanhado por dezenas de clãs menores. O Bolshnik seguiu em todas as direções, para impor o domínio vaasi sobre os conquistados. Os Antigos Vaasis provaram ser guerreiros selvagens quando comparados com seus vizinhos, e a ferocidade de seus ataques junto com a habilidade de seu Højplads de comandar a intervenção divina tornavam a vitória uma questão simples. Por insistência de Højplads, o povo de cada reino recém-derrotado foi tratado com severidade em proporção direta à rigidez de sua resistência. Logo, os Antigos Vaasis foram capazes de conquistar terras simplesmente por meio de sua reputação de crueldade.

Eventualmente, os Antigos Vaasis conquistaram tanto a oeste quanto o sul, tanto quanto os oceanos permitiram; eles não tinham talento para a construção naval e nenhum conhecimento de terras além-mar para motivá-los. Assim, todos os clãs se voltaram para leste e sudeste, onde as vitórias foram mais lentas e novas conquistas ainda se estendiam diante deles.

As terras do leste eram as mais problemáticas para os Antigos Vaasis. Alguns dos povos do leste comandavam magia poderosa, algo com o qual os Antigos Vaasis tinham pouca experiência (embora se pudesse interpretar os apelos de Højplads por ajuda celestial como os atos de um poderoso conjurador). Outros eram guerreiros selvagens, relutantes em ceder um pé de terra sem antes marcá-lo com um cadáver vaasi. Os Antigos Vaasis aprenderam rapidamente que não podiam intimidar esses senhores orientais, Mas Højplads permaneceu inexorável, e com sua habilidade de liderança e piedade abrindo caminho, as terras orientais começaram a se alinhar com o restante. Curiosamente, uma das terras conquistadas do Sudeste é lembrada como *Hathaljan*, e é descrita como uma terra de “bruxos pintados e traição desleal”. Não se pode deixar de ser lembrado de Hazlan, mas os Mulan não admitem tal guerra, muito menos conquista, em seu passado.

Outra dessas terras orientais caídas eram de particular importância. Anteriormente conhecida como Tygaam, ela não poderia ser mais diferente de Vaasa, sendo uma terra de planícies áridas cobertas de gramíneas, perfeitamente adequadas para a criação e a domesticação de cavalos. Os tygaamis eram mestres cavaleiros, e a conquista deles foi custosa, mas trouxe generosos dividendos, e Tygaam se tornou uma joia na coroa de Vaasa por várias razões. Primeiro, Tygaam serviu como uma junção para várias rotas comerciais importantes. Caravanas vinham do sul e do oeste, e o porto de Egertus fazia bons negócios com o leste exótico. Porém, o interesse ainda maior para os Antigos Vaasis, eram os cavalos de Tygaam, que se mostraram fortes e rápidos, inteligentes e incansáveis. Os tygaami não haviam negociado seus cavalos com outros, tratando-os com muito respeito para permitir uma atividade tão humilhante. Os Antigos Vaasis viram o lucro a ser obtido com eles e começaram a capturá-los e criá-los. Então, é claro, havia as mulheres tygaami. Pequenas, morenas e ferozes, Os Antigos Vaasis as consideravam exoticamente belas, e a criação de um tipo diferente rapidamente capturou a atenção deles.

A combinação desses fatores fez de Tygaam a mais favorecida das conquistas de Højplads, e ele declarou a cidade tygaami de Kantora sua nova capital. Tygaam passou a ser conhecido como *Nyvalg Vaasa*, ou “Nova





Escolhida Vaasa”, um nome comumente abreviado para “Nova Vaasa”. Os chefes dos outros quatro clãs principais juntaram-se a ele para se estabelecerem lá; o resto do agora vasto Império Vaasi foi dividido em esferas de influência, com cada uma das tribos principais e muitas das tribos menores reivindicando uma parte. Infelizmente, os Antigos Vaasis sabiam muito menos sobre governo do que sobre conquista, e a decisão de Højplads de manter a corte longe do centro de seu império acabaria levando à dissolução desse império.

O império manteve-se até a morte de Højplads, terminando assim a Época Englobando e começando a Ruptura. Após sua morte, por decreto permanente de Højplads, o governo do reino seria alternado entre os chefes dos cinco clãs, no que ele chamou de “Ciclo Ordenado de Administração”. Embora isso tenha feito muito para estabilizar Nova Vaasa, onde os chefes mantinham a corte, pouco fez para terras mais distantes, que logo começaram a se rebelar. Em pouco tempo, até mesmo os Antigos Vaasis haviam se revoltado, sob um novo rei guerreiro que desprezava os modos estrangeiro adotados pelos Cinco Clãs. Depois de um “tempo considerável”, o último território fora de Nova Vaasa se livrou de seu jugo, encerrando a Ruptura e iniciando a época conhecida como Sela.

A Sela foi um período de calma e reagrupamento, enquanto as pessoas deste reino órfão lutavam para encontrar sua própria identidade. Nyvalg Vaasa permaneceu firmemente sob o controle dos Cinco Clãs, mas é duvidoso que Højplads tivesse encontrado muito consolo nisso, pois eles rapidamente começaram a perder qualquer semelhança com os clãs de sua época. Os Antigos Vaasis foram fortemente influenciados tanto pelos senhores dos cavalos tygaami com os quais se misturaram geneticamente, quanto pelos comerciantes civilizados com os quais realizaram trocas comerciais. Em algum momento durante esta época, as culturas que formaram Nova Vaasa se misturaram a ponto de serem indistinguíveis. No entanto, essa mistura serviu para fortalecer o reino, e os nova vaasis agora se orgulhavam de sua história, sua independência e seu crescente poderio econômico. A época conhecida como Freio estava prestes a começar.

A ascensão da Igreja do Legislador permanece como o evento mais significativo do Freio. Antes das conquistas dos Antigos Vaasis, a Igreja do Legislador lutava como uma religião marginal em Tygaam, diminuída em poder e prestígio pela adoração de deuses como o deus cavalo Tygaa, os deuses gatos Sehkmaa e Bubahkaa, e o culto dos heróis de Fjodor e Fyldor. Os Antigos Vaasis, começando é claro com Højplads, encorajaram a igreja

do Legislador, pois sua mensagem de submissão aos que estavam no poder se adequava bem aos conquistadores. A Igreja assim começou um período de crescimento constante, mas foi somente no início do reinado do Príncipe Gorkyn Vistin que ela realmente atingiu sua plena influência. O Príncipe Gorkyn era um devoto seguidor do Legislador e fez da promoção da causa da Igreja sua missão pessoal. Gorkyn erradicou brutalmente outras religiões, entregando suas terras, propriedades e rendas à Igreja do Legislador. Membros de alto escalão do clero Legislador receberam cargos militares e civis, e a Igreja foi isenta de todos os impostos. Quando seu reinado estava terminando, o príncipe Gorkyn fez o que nenhum príncipe anterior havia feito: ele se recusou a desistir do poder, alegando que sua missão divina ainda não havia sido cumprida. Com o apoio da Igreja e de sua família, os outros patriarcas foram forçados a seguir a linha.

“Pouco tempo” depois, o Príncipe Gorkyn declarou que, como o Príncipe do Reino, ele também era o Chefe da Igreja por direito. Os líderes da igreja, após persuasão monetária, confirmaram os argumentos teológicos de Gorkyn como vontade divina, e Gorkyn assumiu o controle da Igreja do Legislador. Chamando a si mesmo de *Himmelsk Naeve* (“Punho Divino”), ele liderou Nova Vaasa em uma série de guerras santas com seus vizinhos, lembradas hoje como as Guerras de Conversão. Infelizmente, o Príncipe Gorkyn era excessivamente ambicioso, e suas Guerras de Conversão fizeram pouco mais do que drenar os recursos do reino. As guerras claramente falharam e o príncipe Gorkyn morreu de uma doença exacerbada por sua tristeza. Com sua morte, o Ciclo de Administração recomeçou, e a Igreja do Legislador continuou com sua força apenas marginalmente diminuída.

Apesar de seus métodos draconianos e falhas como general, o Príncipe Gorkyn é lembrado hoje como São Gorkyn, Amado do Legislador, e de fato seu impacto cultural em Nova Vaasa é notável, mesmo além de estabelecer a Igreja do Legislador como a religião do estado. Højplads foi canonizado como o primeiro santo do Legislador por seu decreto, fortalecendo assim o orgulho dos nova vaasis em seu passado e a reverência por sua história. Muito do simbolismo nas cerimônias estatais e religiosas em Nova Vaasa hoje pode ser atribuído a Gorkyn, que tinha um olho aguçado para rituais. A arte religiosa e a arquitetura em Nova Vaasa desfrutaram de uma idade de ouro durante e após seu reinado, provocada por seu pródigo patrocínio. Até hoje, o chefe da Igreja é conhecido como Himmelsk Naeve, embora um príncipe tenha ocupado o cargo apenas três vezes desde a morte de Gorkyn.





A Época da Resistência, um longo período de inquietação geral, seguiu-se ao Freio. O Príncipe Gorkyn já estava morto há muito tempo nessa época, mas ele permaneceu como um ícone influente de autoridade, e durante o Época da Resistência, muitos Príncipes sucessivos tentaram imitá-lo, mantendo o poder além do período de cinco anos estabelecido. O resultado foi uma série de rebeliões, guerras civis e assassinatos que ameaçaram destruir o reino. Na verdade, o reino já foi dividido, quando os Chekivs e Rivtoffs declararam um novo Principado de Sydlig Vaasa. Como uma entidade política independente, Sydlig Vaasa, teve vida curta e, de fato, toda a Época é caracterizada pela instabilidade. Apesar do esforço dos senhores rivais para prolongar seu domínio no poder, o reinado médio de um príncipe durante a Resistência foi provavelmente um pouco menos de cinco anos, graças aos incessantes assassinatos e deposições.

A rebelião finalmente chegou ao fim sob a mão firme do Príncipe Jokum Rivtoff, também conhecido como São Jokum, o Pacificador, que deu início à Época da Cavalaria. Jokum esmagou brutalmente toda a resistência ao seu reinado em uma brilhante série de campanhas contra seus rivais. Ele mandou executar os chefes das outras quatro famílias e seguiu em frente matando seus herdeiros até chegar a um em cada família que sentia que poderia controlar. Em todos os quatro casos, esses herdeiros “escolhidos” acabaram sendo crianças, dois deles lactentes. Jokum então permitiu que o Ciclo de Administração fosse retomado, naturalmente declarando-se Regente em nome de todos os quatro senhores filhos. Oficialmente, Jokum cumpriu dois mandatos como príncipe, mas na verdade ele manteve as rédeas do poder por 35 anos incomparáveis, já que várias de suas regências foram tristemente estendidas depois que alguns de seus tutelados sofreram de doenças inexplicáveis e fatais. O próprio Jokum morreu de uma doença repentina e misteriosa, mas deixou Nova Vaasa um reino mais forte e unificado no auge de seu poder militar e econômico.

A Época da Cavalaria continuou após a morte de Jokum, e Nova Vaasa estabeleceu um império comercial que se estendia para o sul, oeste e leste através do mar. Alguns achavam que a Época da Cavalaria poderia durar para sempre, mas a paz e a prosperidade de Nova Vaasa seriam destruídas novamente, e de forma mais dramática do que nunca. No inverno, durante o reinado final do príncipe Ingemar Bolshnik, os céus sobre Nova Vaasa escureceram, a terra tremeu e um trovão terrível ecoou no ar. No que a Igreja do Legislador apelidou de Segundo Julgamento, os nova vaasis afirmam que sua terra natal foi arrancada de seu mundo apropriado e lançada no inferno, com “Uivos de medo para o oeste, morte de pe-

dra para o norte, pesadelos informes para o leste e nada além de um redemoinho sombrio para o sul,” como o príncipe Ingemar registrou em seus famosos diários um ano após o Segundo Julgamento. Os registros barovianos mostram pela primeira vez o comércio com os “cavaleiros do leste” em 682 CB, e esta é a data geralmente aceita para o aparecimento de Nova Vaasa no Núcleo.

A Igreja afirma que o Segundo Julgamento foi obra do Legislador, feito como punição pelo orgulho e materialismo do povo de Nova Vaasa. Dado que Nova Vaasa permaneceu uma terra de aristocratas e comerciantes, parece que a lição não foi aprendida. Na verdade, enquanto as primeiras décadas no Núcleo foram de medo e incerteza, como os nova vaasis se encontraram com vizinhos inóspitos como Arak e as Terra dos Pesadelos, eles se adaptaram rapidamente e até começaram a prosperar mais uma vez.

O evento mais significativo em Nova Vaasa desde o Segundo Julgamento foi a ascensão ao poder do Príncipe Othmar Bolshnik. Othmar detém o título desde 729 CB, quase 30 anos, dando a ele o controle mais firme do poder em Nova Vaasa desde o príncipe Jokum. Othmar provou ser um capataz severo, impondo imposto após imposto sobre seus súditos e suprimindo impiedosamente todos os dissidentes. Os nobres senhores enriquecem sob seu governo, e Othmar, é claro, fica ainda mais rico, mas a sorte dos plebeus, como sempre, piora a cada ano.

Um segundo evento digno de atenção foi a ascensão de outro indivíduo ao poder de um tipo diferente. Em 717, muito antes do início do reinado do Príncipe Othmar, um movimento religioso começou em Nova Vaasa. Chamando a si mesmos de Garras de Sehkmaa e alegando serem sacerdotes daquele antigo deus gato, os Garras aparentemente se dedicaram a aliviar a situação dos pobres e desprivilegiados em Nova Vaasa. Normalmente, a Igreja do Legislador agiria rapidamente para erradicar tal “idolatria”, mas por algum motivo os Garras de Sehkmaa foram deixadas em paz. Os Garras tornaram-se poderosos, ricos e respeitados, e seu sumo sacerdote, que se chamava Malken, tornou-se uma figura de admiração e reverência, embora nunca tenha sido visto.

Sir Tristen Hiregaard, na época capitão da Guarda da Cidade de Kantora, logo descobriu a sinistra verdade por trás dos Garras de Sehkmaa. Eles não eram sacerdotes, mas na verdade uma organização criminosa generalizada. Algumas de suas atividades ilícitas incluíam extorsão, roubo, contrabando, apostas, sequestro e até envenenamento. O próprio Malken governou no centro desta teia criminosa, e Sir Tristen tornou sua missão se opor a Malken e levá-lo à justiça. No final do ano, ele havia conseguido em grande parte. Os Garras foram que-



brados, a adoração de Sehkmaa foi proibida e o próprio Malken foi considerado morto pelas próprias mãos de Sir Tristen.

Recentemente, porém, o nome Malken voltou a ser ouvido sussurrado nas ruas de Kantora, Liara e Bergovitsa. Um novo senhor do crime aparentemente surgiu em Nova Vaasa, levando o nome do antigo. Infelizmente, Sir Tristen está muito velho para combater essa ameaça nova (ou retornada), e poucos outros demonstraram interesse em tentar. Alguns até sussurram que o Príncipe Othmar está aliado a este novo Malken, recebendo uma parte da economia ilícita de Nova Vaasa, assim como recebe da legítima.

Finalmente, embora pareça um tipo estranho de coisa a se documentar na história do reino, chego ao Assassino de Assinatura, que talvez tenha feito mais para moldar a vida nas cidades de Nova Vaasa nos últimos setenta anos do que qualquer príncipe ou mestre do crime poderia reivindicar. Atacando principalmente em Liara nos últimos anos, mas também em Kantora e raramente em Bergovitsa, um louco tem perseguido intermitentemente as mulheres das classes mais baixas, matando-as e mutilando-as, deixando os restos para a guarda da cidade encontrar, juntamente com provocações rabiscadas de forma grosseira. Assassinatos desse tipo são uma triste realidade da vida urbana, mas é decididamente incomum que uma série de tais assassinatos se estenda por um período tão longo sem resultar na captura do perpetrador, em suicídio ou morte natural. Felizmente, os assassinatos diminuíram desde que começaram em 682 CB, para cerca de um, e às vezes dois, por ano. Ainda assim, isso deixa o assassino com mais de 100 assassinatos em seu "crédito". A duração improvável da matança levou à especulação de que pode haver de fato um culto de assassinos em ação, matando mulheres em um ato de sacrifício obscuro. Outros sussurram que o assassino é um vampiro usando a mutilação para disfarçar sua alimentação, ou um espírito desencarnado levando outros ao assassinato para satisfazer seus desejos sombrios, ou que ele é qualquer uma das milhares de outras criaturas da noite. Respostas e explicações satisfatórias provaram ser impossíveis de encontrar, e assim os assassinatos e o medo continuam.

População



Os nova vaasis são estritamente divididos em linhas econômicas. A aristocracia rica detém todo o poder, enquanto o campesinato empobrecido fornece o trabalho. Pode-se olhar para a Igreja do Legislador como o terceiro pilar da sociedade nova vaasi, mas o clero é todo aristocrata, e as ações e ensinamentos da Igreja servem principalmente para apoiar os interesses dos nobres. Em vez de formar um terceiro pilar, a Igreja serve como fundamento do primeiro.

Dada a vasta separação entre ricos e pobres, a maioria dos aspectos de sua cultura e estilo de vida devem ser examinados duas vezes, pois o que vale para um lado pode não ter reflexo no outro. Eu tento delinear as amplas características tanto dos nobres quanto dos de nascimento humilde.

Aparência

Os nova vaasis são um povo rude e robusto, adequado para as planícies. De estatura média, eles tendem a ser atarracados, com peito largo, quadris largos e membros grossos. Suas características faciais são particularmente distintas, tendendo para queixos angulares, maçãs do rosto proeminentes, bocas largas e de lábios carnudos e narizes curtos e um tanto achatados com narinas largas. É uma piada comum na Baróvia e Tepest que os nova vaasis se parecem bastante com os cavalos que cuidam, um comentário que invariavelmente leva a especulações grosseiras sobre os ancestrais nova vaasis. A arrogância ligeiramente arqueada dos nova vaasis também é um alvo frequente de zombaria. Nova vaasis estão pouco preocupados com esses insultos, já que as comparações com cavalos não os incomodam nem um pouco, e eles não se envergonham da denominação que os marca como cavaleiros experientes.

A pele dos nova vaasis tende a ser clara e avermelhada, embora não seja incomum encontrar nova vaasis com tez pálida, oliva ou amarelada. No entanto, mesmo os nova vaasis de pele mais clara costumam ficar bronzeados por longas horas trabalhando nos campos ou cavalgando nas planícies. Os olhos são quase sempre verde-escuros ou cinza, com ocasionais tons de avelã ou marrom. O cabelo é geralmente castanho escuro ou preto, com castanho claro ou loiro escuro também. As mulheres deixam o cabelo excepcionalmente longo, muitas vezes além da cintura, e as meninas prendem essas mechas em duas longas tranças. Os homens geralmente preferem manter o cabelo cortado logo abaixo do ombro, embora alguns nobres deixem o cabelo crescer muito mais e prendam em um rabo. Todos os homens, nobres ou pobres, dei-



xam crescer longos bigodes e usam cera para moldá-los em cachos rígidos e às vezes elaborados. Um provérbio nova vaasi afirma que “um homem sem bigode é como um cavalo sem rabo”. Dado o orgulho que eles têm de seus bigodes, não deveria ser surpresa que os homens que desejam humilhar um inimigo ou um rival procurem cortar seu bigode curto ou raspá-lo completamente. Os homens nova vaasis não deixam crescer a barba, pois serviriam apenas para diminuir seus gloriosos bigodes.

Moda

As roupas nova vaasis, previsivelmente, variam muito entre as classes sociais. As roupas dos plebeus são monótonas, práticas e de baixa qualidade. A roupa dos pobres nunca é tingida e é predominantemente branca suja ou marrom clara. O marrom é o preferido, pois ajuda a esconder as manchas dos campos de terra ou as manchas da imundície urbana. Os homens usam camisas longas, feitas em casa, com as mangas arregaçadas e, às vezes, adicionam coletes de couro fino como segunda camada. As calças são de algodão pesado, amarradas com um cinto de corda ou, raramente, de couro barato. As mulheres usam blusas e culotes de algodão e lenços lisos e sem adornos cobrem suas cabeças. Os plebeus nas cidades geralmente andam descalços ou usam bandagens de pano em volta dos pés; poucos possuem botas, e os que nunca as calçam por medo de serem roubados. As botas são mais comuns nos campos, mas apenas marginalmente.

Em contraste, as vestimentas aristocráticas são coloridas e cuidadas meticulosamente. Os homens usam calções de montar ostensivos que vão da cintura aos joelhos e apertam dos joelhos aos tornozelos; eles também vestem casacos grossos e finamente cortados sobre camisas de algodão fino ou seda importada. Tanto os casacos quanto as camisas são enfeitados com renda. Botas de montaria pretas altas e lenços de cores vivas e bordados intrincados completam o conjunto típico, com homens mais velhos geralmente adicionando gorros de feltro. Nobres particularmente ricos usam roupas enfeitadas com pele simples de gato e colares feitos de dentes e garas de gato. As nobres usam saias de montaria de veludo, blusas ondulantes e botas pretas. Eles preferem lenços longos e finos enfeitados com sinos e moedas. Pulseiras e brincos de ouro são as joias mais populares entre as mulheres. Homens e mulheres preferem ricos tons de vermelho, azul e roxo, embora qualquer cor brilhante possa ser encontrada, exceto o verde, que é usado apenas no luto. Os homens preferem padrões listrados, enquanto as mulheres preferem redemoinhos e espirais.

Idioma

Desnecessário dizer que o idioma predominante entre os nova vaasis é o vaasi. Nova vaasis insistem que seu dialeto de vaasi é mais puro do que os de Kartakass, Hazlan ou Valachan, e ninguém se importa o suficiente para discutir. Nova vaasis tem muito orgulho de seu idioma e, por lei, é o único idioma que pode ser usado em proclamações legais e registros históricos. A Igreja do Legislador tem leis semelhantes, exigindo que todas as recitações religiosas e escrituras sagradas sejam feitas em vaasi.

Embora o vaasi seja o idioma oficial de Nova Vaasa, está longe de ser o único idioma falado lá. O comércio traz comerciantes de todo o Núcleo para Nova Vaasa. Em seguida, o balok e o darkonês são os idiomas humanos mais ouvidos, enquanto os idiomas gnomo e halfling podem ser ouvidos em alguns pequenos bairros e comunidades dominadas por esses povos pequenos. Ainda assim, qualquer um que planeje passar uma quantidade significativa de tempo em Nova Vaasa deve estar preparado para aprender pelo menos um pouco de vaasi.

Cartilha Vaasi

Novamente anexe uma cartilha suplementar sobre vaasi, expandindo aquelas oferecidas durante minhas explorações de Hazlan e Kartakass.

Português	Vaasi
cavalo	<i>hest</i>
cavaleiro, jóquei	<i>hestmand</i>
gato	<i>kat</i>
crime	<i>forbrydelse</i>
grama	<i>graes</i>
nobre	<i>ædelmand</i>
plebeu	<i>lavmand</i>
mercador	<i>købmand</i>

Estilo de Vida e Educação

Uma estranha dualidade parece existir nas mentes dos nova vaasis, expressa em muitos aspectos de sua cultura e hábitos diários. Os aristocratas, por exemplo, falam com reverência sobre a responsabilidade de um nobre para com seu povo e de um mestre para com seus servos, e sobre a importância da honra pessoal e do cavalheirismo. Os plebeus falam do dever para com os superiores, da santidade da Lei e da Ordem e da primazia da comunidade. Em ambos os casos, essas parecem ser crenças sinceras e profundamente arraigadas.





No entanto, Nova Vaasa é uma terra onde a aristocracia tributa os camponeses até a pobreza abjeta, espancando e aprisionando aqueles que não podem pagar. Um nobre tem o direito legal de golpear um plebeu pelo crime de insolência, e poucos pensam duas vezes antes de exercê-lo. Enquanto isso, muitos camponeses se entregam a todos os vícios sem restrições, roubam de seus vizinhos e lançam olhares hostis para cada aristocrata que passa por eles. Resumindo, um grande abismo se estende entre os valores professados dos nova vaasis e as vidas que eles realmente levam. Sugira isso a um nova vaasi, no entanto, e você encontrará uma parede de pedra de negação.

Este abismo parece ir além da mera autoilusão. Tampouco parece ser uma simples fraqueza de vontade, uma falta de um ideal elevado. Pelas minhas observações, os nova vaasis comuns geralmente parecem ter uma alegria selvagem na oportunidade de desrespeitar os costumes tradicionais. Eles agem como se o verdadeiro propósito de seus valores não fosse promover a saúde e a segurança da comunidade e do indivíduo, mas sim dar ao seu lado sombrio algo contra o qual se rebelar. Apenas a ameaça

constante de punição temporal (entre os camponeses), o medo da humilhação ou censura pública (entre os aristocratas) e a promessa de condenação eterna pelo Legislador (para todos) mantêm as coisas sob controle. Mesmo esses poderosos desincentivos fazem pouco para conter a corrupção e a decadência nas cidades opressivamente lotadas.

O renomado alienista nova vaasi, Dr. Gregorian Illhousen, afirmou de forma bastante sugestiva essa dualidade, que ele denominou de Dilema do Cavaleiro. O falecido Dr. Illhousen imaginou um caçador se preparando para perseguir uma fera perigosa. Tendo cingido e armado adequadamente, o caçador deve agora escolher uma montaria para derrubar a criatura. Ele caminha para seus estábulos, pretendendo selar seu garanhão mais forte e mais rápido, quando vê um enorme gato das planícies dormindo ao sol, e a indecisão o aflige.

Ele sabe que é tolo por considerar isso, pois o gato certamente se viraria e o devoraria se ele tentasse montá-lo, mas ele ainda não pode deixar de ser tentado. O gato é mais ágil, forte e feroz do que qualquer cavalo poderia ser. Se ele conseguisse domá-lo, controlar e aproveitar sua ferocidade, nenhuma presa seria capaz de resistir a ele. Seu cavalo é forte, leal e confiável... mas não é um gato.





Este, então, é o Dilema do Cavaleiro: a segurança e garantia do “cavalo”, que representa o caminho da honra e da propriedade, ou o poder sedutor, mas perigoso, do “gato”, o caminho do interesse próprio implacável e desinibido. Illhousen afirmou que a maioria dos homens escolhe o “cavalo”, mas ele acredita que eles o fazem por medo, e não por uma preferência genuína por esse modo de vida. Se o “gato” pudesse ser inofensivo para o cavaleiro, Illhousen afirmou que quase todos os homens o montariam com entusiasmo.

É preciso ser um homem realmente inteligente para afirmar o óbvio de maneira tão complicada.

Apesar de suas imagens fantasiosas, o Dilema do Cavaleiro descreve bem a psique nova vaasi. Claro, pode-se afirmar justificadamente que o cenário de Illhousen descreve a condição de todos os homens, não apenas dos nova vaasis, mas aqui nesta terra parece haver algo mais nisso. Um caldeirão de raiva reprimida — ou talvez fome — silenciosamente se agita no coração das pessoas. Durante o dia, mesmo na aglomeração amaldiçoada das cidades, mal conseguia escapar das posturas dos moradores sobre honra, dever e responsabilidade. No entanto, durante a noite, a ferocidade e a entrega com que se jogavam em vícios como o jogo, a prostituição e a luta de animais me surpreendiam. Os nobres gostariam que os outros acreditassem que apenas os plebeus encontram refúgio nessa sujeira, e eles têm feito um bom trabalho convencendo-se do mesmo mito. No entanto, vi muitas botas pretas finas e luvas bem-feitas entre as massas barulhentas de foliões e buscadores de vícios.

Independentemente disso, a verdade é que a vida em Nova Vaasa é sombria, dura e feia. Nos campos e fazendas das famílias nobres, os senhores fazem o que bem entendem, com poucas chances de recriminação ou retaliação. Camponeses afortunados servem a um senhor como Sir Tristen Hiregaard, que é apenas tão severo quanto a lei exige, mas a maioria dos senhores não é tão contida. A família média trabalha duro do amanhecer ao anoitecer, por medo de não atender às exigências exorbitantes dos nobres, e então volta para casa à noite para alimentar seus ressentimentos em silêncio taciturno. Eles fazem o que podem para evitar a atenção dos aristocratas e seus guardas, mesmo que isso signifique não fazer quase nada fora do trabalho. Aqueles que se sentem seguros o suficiente para buscar distrações participam de jogos como ferraduras, pular corda, brincar com pião e dama. As devoções ao Legislador são uma observação diária, geralmente feitas com o espírito de evitar consequências, em vez de genuína reverência.

Nas cidades, a pobreza é ainda mais desenfreada do que nos campos, mas, ironicamente, os camponeses urbanos têm muito mais liberdade para perseguir seus interesses pessoais e entretenimento. Há pessoas demais para serem adequadamente policiadas, e o único nobre com poder oficial sobre as cidades é o próprio príncipe, que geralmente tem assuntos mais importantes para se preocupar do que a temperança da classe baixa. Assim, nas cidades, o vício foi coroado regente, e ele governa com o punho trêmulo em uma luva manchada de vinho. Durante o dia, os camponeses ganham a vida como podem, seja através de pequenos ofícios, trabalho manual não qualificado ou prestação de serviços baratos. À noite, eles gastam seus ganhos em um turbilhão de autogratificação. Os jogos de azar são de longe o vício de escolha, com apostas feitas em jogos de habilidade e sorte, corridas de cavalos ou cachorros, ou combates enjaulados entre feras ou mesmo homens. O consumo de álcool e narcóticos não fica atrás em popularidade; o ópio de Hazlan é uma mercadoria particularmente valorizada. Em meio a essa tempestade de iniquidade, floresce o crime violento. Roubos, assaltos, estupros, assassinatos... cada um deles são ocorrências diárias.

Talvez apenas nos assentamentos remotos a vida nova vaasi seja conduzida em algo que se aproxima da paz e do equilíbrio. Esses nova vaasis não estão além do jugo de uma das famílias nobres, mas eles não se preocupam em exercer muita influência nas comunidades distantes de seus castelos. Contanto que os impostos sejam pagos em dia e as demonstrações de lealdade sejam feitas, as comunidades distantes são deixadas por conta própria. A vida resultante ainda é difícil, mas muito menos sombria e apenas ocasionalmente desagradável. Essas comunidades geralmente são muito unidas, compartilhando as alegrias e tristezas umas das outras. Eles tendem a desconfiar de estranhos e temem interrupções em seu modo de vida.

Os aristocratas, vivendo no colo do luxo e quase totalmente livres de restrições legais, vivem basicamente como bem entendem. Seus estilos de vida são pagos pelo trabalho dos plebeus e, embora esse arranjo os liberte de responsabilidades, também os leva a uma quantidade razoável de tédio e inquietação. Algumas tradições soltas estão em vigor para dar alguma orientação aos jovens aristocratas. Espera-se que os filhos mais velhos aprendam a administrar os bens, enquanto as filhas mais velhas aprendam a administrar a casa e se preparem para o casamento. Espera-se que os segundos filhos treinem para atividades militares ou serviço civil, enquanto as segundas filhas escolhem entre o casamento e a Igreja. As crianças subsequentes são em grande parte deixadas por conta própria. Contudo, estas são apenas tradições,





e desvio desses padrões são tão comuns quanto a adesão. Uma coisa que todos os aristocratas devem dominar, independentemente do sexo ou ordem de nascimento, é a equitação. Todos os nobres possuem pelo menos um cavalo, e muitas vezes muitos mais, e numerosos esportes e jogos são praticados a cavalo. Corridas, obstáculos, torneios e até justas e combates são comuns, e os resultados são amplamente apostados. Também há uma série de esportes a cavalo exclusivos vaasi. Em *póllo*, as equipes tentam usar marretas de cabo longo para acertar uma bola de couro grossa no gol adversário. Os cavaleiros que jogam *hestberøre* tentam arrebatar flâmulas transparentes das selas de seus oponentes enquanto perdem o mínimo possível, e em *klæbegribe* os cavaleiros se revezam tentando puxar estacas curtas do chão a galope sem cair de seus cavalos.

Uma classe média está emergindo lentamente como comerciantes astutos, proprietários de terras e criminosos são capazes de reunir riqueza suficiente para elevar seu status e exercer influência sobre os camponeses. Alguns fazendeiros particularmente bem-sucedidos, por exemplo, compraram fazendas e terras adjacentes às suas e empregaram os antigos proprietários como trabalhadores braçais, enquanto artesãos particularmente qualificados nas cidades transformaram seus talentos em negócios lucrativos e bem-sucedidos. No entanto, esta classe média é atualmente pequena e esparsa, e aos olhos dos aristocratas eles ainda são camponeses, apenas com maiores receitas fiscais para fornecer. Alguns mercadores estão tentando remediar esta situação, aumentando seu poder político formando guildas e empresas comerciais, mas esses esforços ainda não produziram nenhuma mudança real.

O casamento entre plebeus raramente é uma ocasião romântica. Os parceiros em potencial são escolhidos por responsabilidade, fertilidade e falta de queixa aberta. O casamento entre camponeses é, de muitas maneiras, uma transação, um acordo mútuo de que uma parceria de longo prazo pode ser mutuamente vantajosa. Essa perspectiva cínica é, sem dúvida, o resultado das dificuldades que o campesinato deve suportar; a maioria simplesmente não pode se dar ao luxo de tomar decisões de vida com base em algo tão intangível quanto o amor ou a atração. Os camponeses não se casam com pressa, geralmente casando-se aos vinte ou trinta e poucos anos.

Os aristocratas têm mais liberdade para se casar por romance, pois sua segurança econômica é praticamente garantida. As únicas restrições que enfrentam envolvem casamentos entre famílias; nenhuma das grandes famílias quer ver qualquer fração de suas posses passando para outra através da herança patrilinear. Assim, a maioria dos casamentos nobres são entre primos distantes.

O mais rico e poderoso dos nobres geralmente arranja o casamento de seus filhos, em vez de arriscar sua honra ou posses. Nenhum nobre, independentemente de sentimentos ou atração, se rebaixaria para se casar com um plebeu; o embaraço seria simplesmente grande demais, e a Igreja desaprova fortemente esse tipo de mistura de classes.

A dieta nova vaasi é bem variada quando se trata de pães e vegetais, e muito mais uniforme quando se trata de carnes e laticínios. Carne de porco, frango e peixe são os alimentos básicos, complementados com uma variedade de pães, frutas, raízes e verduras. Os pratos populares incluem salsichas de porco temperadas chamadas *kilbaasa*; rolos de repolho recheados com carne (*golaabki*) ou ovos; *piroggi*, bolsas de massa recheadas com qualquer coisa, desde carnes e queijos até frutas e vegetais; e uma variedade de ensopados de carne e legumes, como o “cozido do cavaleiro” (do qual existem muitas variações, geralmente incluindo carne de porco ou linguiça). As panquecas cobertas com compotas de maçã, pera ou pêssego são as sobremesas preferidas.

A arte em Nova Vaasa não é uma atividade tão desenvolvida ou amada quanto nas terras ocidentais. Os camponeses não têm tempo para a arte e os aristocratas raramente têm inclinação. Ainda assim, os nova vaasis não são totalmente desprovidos de tradições artísticas. A forma de arte mais elevada nova vaasi é o poema épico, sintetizado pelas muitas obras do lendário Ansgar, autor de contos emocionantes como *Fare imod den Aften* (“Perigo Naquela Noite”), *Den Bjaergekesjer* (“O Refúgio das Montanhas”) e *Haldor og Gudrun*. *Haldor og Gudrun* (“Haldor e Gudrun”) é considerado a maior obra da literatura vaasi e conta a história do herói-cavaleiro Haldor, e da rainha bárbara Gudrun e de seu amor secreto e malfadado um pelo outro. Forçado a comandar exércitos contra Gudrun pelas pressões da família e do estado, Haldor lidera seus cavaleiros em um ataque suicida contra o coração do poder de Gudrun, esperando que sua morte garanta a segurança de seu amor. O ataque falha e os cavaleiros sobreviventes arrastam o moribundo Haldor de volta ao acampamento. Enquanto ele está deitado em seu leito de morte, um mensageiro exultante entra, informando a Haldor que a rainha bárbara está morta, morta após atacar loucamente as linhas vaasi sem nenhum propósito aparente. Haldor, é claro, sabe no fundo que ela tinha o mesmo propósito em mente para o ataque que ele tinha para o dele, e morre em luto. Este conto trágico inspirou muitos nobres de olhos arregalados a colocar a caneta no papel.

A Igreja do Legislador impulsionou o crescimento da maioria das outras formas de arte. A Igreja tem longas tradições de arquitetura, escultura e música. Os hinos e



as peças corais dedicadas ao Legislador são as formas de expressão musical mais prevalentes em Nova Vaasa, seguidas das canções de bebedeira. As peças instrumentais são centradas em trompas e percussão.

A educação em Nova Vaasa varia de informal a inexistente. Os camponeses estão muito preocupados em ensinar a seus filhos habilidades práticas, como agricultura ou trabalho de pedra, para passar o tempo transmitindo assuntos mais acadêmicos. A alfabetização entre os plebeus é quase desconhecida. Os aristocratas contratam professores particulares para seus filhos ou os enviam para estudar no oeste. Existe uma universidade em Kantora, mas é pequena e não é particularmente popular ou bem-vista. A Igreja do Legislador fornece educação ao seu clero, ensinando-os a ler e escrever e outras habilidades necessárias, mas, por outro lado, concentra-se no ensino teológico de valor duvidoso.

Atitudes em Relação à Magia

Os nova vaasis desenvolveram uma desconfiança profundamente enraizada pela magia arcana. A evidência anedótica indica que eles aceitaram muito mais isso no passado distante, mas o Segundo Julgamento mudou isso. Seus primeiros anos no Núcleo foram passados em um deserto caótico chamado de Terra dos Pesadelos em sua fronteira oriental, onde hoje é o Mar Noturno. O terreno das Terra dos Pesadelos mudava constantemente, e os viajantes relataram ter encontrado criaturas horríveis nascidas de seus medos mais profundos. Felizmente, as Terra dos Pesadelos desapareceram após a Grande Conjunção. Poucas pessoas professam se lembrar das Terra dos Pesadelos hoje, mas ainda parecem subconscientemente associar a magia arcana com o caos e a instabilidade daquela terra devastada, e não querem fazer parte dela. A Igreja do Legislador em Nova Vaasa proibiu a

O Herói Nova Vaasi

Raças: Graças em grande parte à influência da Igreja do Legislador, Nova Vaasa é um domínio descaradamente racista. Acredita-se que as raças não humanas sejam amaldiçoadas com formas degeneradas pelos pecados de seu passado e, portanto, os não humanos são vistos como inatamente corruptos, tanto física quanto espiritualmente. Grandes aglomerados de anões, gnomos e halflings vivem em Nova Vaasa, principalmente confinados a guetos raciais nas grandes cidades. As leis da terra proíbem a “confraternização” entre as raças, então as interações sociais inter-raciais são limitadas e mantidas o mais breve possível.

Classes: Clérigos, guerreiros e ladinos são as classes mais comuns em Nova Vaasa. Quase todos os clérigos são dedicados ao Legislador e recebem um alto grau de respeito e deferência. Outros clérigos correm o risco de serem perseguidos ou presos se sua fé for revelada. Guerreiros e ladinos podem ser encontrados em todos os cantos do domínio, sendo os ladinos especialmente comuns nas cidades. Rangers são incomuns, mas suas habilidades são altamente valorizadas; os nobres geralmente os empregam para ajudar a cuidar de seus rebanhos de cavalos ou para impedir que os gatos das planícies vaguem por suas terras. Bardos são incomuns em Nova Vaasa devido à desconfiança geral da magia arcana; a maioria dos artistas e músicos no domínio são meros especialistas. Os bardos que residem ou visitam Nova Vaasa concentram-se na recitação e na poesia e mantêm seus talentos arcanos bem escondidos. Druidas, feiticeiros e magos são igualmente desprezados e raramente encontrados. Bárbaros e monges são praticamente desconhecidos.

Perícias Recomendadas: Adestrar Animais, Atuação (oratória, instrumentos de percussão, canto), Avaliação, Cavalgar, Conhecimento (nobreza e realeza, religião), Intimidar, Natação, Obter Informações, Ofício (ferraria, trabalho em couro, construção naval, alvenaria e tecelagem.), Prestidigitação, Profissão (agricultor, pescador, pastor, fazendeiro, marinheiro, cavaliço, curtidor), Sobrevivência, Usar Corda.

Talentos Recomendados: Afinidade com Animais, Tolerância, Usar Arma Exótica (boleadeira, chicote), Fortitude Maior, Investigador, Vontade de Ferro, Apático, Combate Montado (mais derivados), Saque Rápido, Foco em Perícia (Adestrar Animal, Cavalgar), Auto-suficiente, Vitalidade, Foco em Arma (mangual pesado, picareta pesada, lança, lança longa, maça-estrela, cimitarra).

Nomes Masculinos Nova Vaasis: Andor, Christer, Erik, Fraanse, Gunnar, Ivaar, Konraad, Mikaal, Olav, Rudolf, Tor, Ulf, Viggo, Warnaar.

Nomes Femininos Nova Vaasis: Anja, Dagmar, Else, Grete, Helena, Inge, Lucia, Magda, Marta, Sofie, Thora, Ulla, Vanja, Vita.



prática da magia arcana como blasfêmia, alegando que sua disseminação foi uma das razões pelas quais o Legislador proferiu o Julgamento. Praticantes suspeitos são frequentemente presos.

A magia divina é aceita se, e somente se, fluir do Legislador. Quando a Igreja do Legislador se digna a admitir a existência de outros deuses, ela os coloca em papéis subordinados, rotulando-os como servos do Legislador e essencialmente impotentes em seu próprio direito. Tanto Ezra quanto Hala, por exemplo, são oficialmente codificados como concubinas do Legislador. Portanto, de acordo com o dogma da Igreja, qualquer clérigo realizando milagres em nome de um deus que não seja o Legislador deve ser um mentiroso e um herege, extraindo sua magia de fontes arcanas ou mesmo demoníacas. A prisão é o destino mais gentil que um “herege” pode esperar, então os servos de outros deuses seriam sábios em não chamar a atenção para si mesmos com exibições chamativas de poder divino.

Religião

A Igreja do Legislador é a igreja estatal de Nova Vaasa e a única religião com presença significativa. A Igreja é a verdadeira cola que mantém unida a sociedade nova vaasi. Seus ensinamentos sobre lei, obediência e o direito divino de governar estão arraigados em todos os cidadãos desde tenra idade e, sem esse dogma estabilizador, a subclasse certamente se levantaria contra a aristocracia que a oprime. A frequência à igreja não é legalmente obrigatória, mas uma pressão social significativa a encoraja, e aqueles vistos como ímpios são condenados ao ostracismo e evitados. Dada a importância da Igreja dentro e fora de Nova Vaasa, achei apropriado descrevê-la com mais detalhes nas Notas Anexas.

O Reino



mbora tecnicamente seja um principado, os nova vaasis frequentemente se referem ao seu domínio como um reino. Este é um legado do grande rei conquistador Højplads, a quem a Igreja do Legislador elevou a estado de santo. Højplads é visto como o Rei Eterno do reino sob o mandato do Legislador, com os príncipes sendo apenas os administradores do reino em sua ausência material. Não é de surpreender que príncipes individuais às vezes tenham pontos de vista divergentes.

Por tradição, a autoridade de Højplads como Rei Eterno é reconhecida de várias formas simbólicas. O *Storsortstenstol* (“Grande Trono de Pedra Preta”) no palácio do Príncipe tem sido tradicionalmente deixado vazio, com o Príncipe sentado em vez disso na cadeira princi-

pal da Mesa do Conselho. O Chicote da Direita e a Vara do Poder, os símbolos tradicionais da realeza nova vaasi, também tradicionalmente não são usados, exceto em raras ocasiões cerimoniais. As proclamações são feitas “em nome do Rei Eterno, pela vontade do Legislador”.

Poucos poderiam questionar que Othmar se vê como o rei do reino de fato, se não de nome, e nenhum príncipe na história de Nova Vaasa ousou usurpar abertamente tanto da autoridade simbólica do Rei Eterno. Othmar não foi o primeiro príncipe a se recusar a entregar sua administração do reino depois de cinco anos, mas nenhum príncipe jamais reinou tanto quanto ele, e a cada ano sucessivo ele fica mais ousado. Nove anos depois de seu reinado, todos os retratos e esculturas que ele encomendou começaram a retratá-lo empunhando o Chicote da Direita e o Bastão do Poder. Com quatorze anos de reinado, ele ordenou que moedas fossem cunhadas com sua imagem, em vez dos selos tradicionais das grandes famílias. E cinco anos atrás, ele começou a se sentar no Grande Trono de Pedra Preta. Este ato quase provocou uma revolta das famílias Rivtoff e Vistin, mas a pressão das outras três famílias e um decreto do *Himmel-sk Naeve* legitimando as ações de Othmar acalmaram a dissidência. Há rumores de que Othmar quase se proclamou rei em várias ocasiões, apenas para ser dissuadido todas as vezes por seus conselheiros. Ainda assim, o padrão de seu reinado sugere que é apenas uma questão de tempo, e quando esse tempo chegar, a inquietação resultante pode não ser tão facilmente neutralizada.

Governo

Como observado anteriormente, o governo de Nova Vaasa é tradicionalmente alternado entre os patriarcas das Cinco Grandes Famílias, no que é chamado de Ciclo Ordenado de Administração. Tomando o título de Príncipe de Nova Vaasa, o patriarca escolhido governa por um mandato de cinco anos, após o qual o título é transferido para o próximo patriarca na linha. O ciclo ocorre nesta ordem: Bolshnik, Rivtoff, Vistin, Hiregard, Chekiv e depois de volta ao Bolshnik mais uma vez. Isso parece ser um arranjo inerentemente instável. Embora a intenção fosse criar unidade e um sentimento de parentesco entre as Cinco Famílias, sendo os homens o que são, seria de se esperar ressentimento e lutas de poder destrutivas. Notavelmente, o esquema realmente funcionou, com poucos obstáculos, durante séculos. Suspeito que a influência estabilizadora da Igreja do Legislador era a mão invisível que mantinha o reino unido.





**"Mão indivisível?" Um termo muito caridoso!
Os Tolos de Ferro não sabem nada sobre
sutileza.**

Obviamente, os assuntos de estado pararam de prosseguir de acordo com este plano. Othmar reinou como príncipe por 28 anos e, assim, se tornou o primeiro príncipe a manter o título por um ciclo completo. Se o Ciclo Ordenado ainda estivesse sendo observado, o poder estaria legitimamente nas mãos dos Bolshniks, mas apenas até o final deste ano, após o qual Rivtoff tradicionalmente assumiria o poder. À medida que o ano continua, a pressão renovada está aumentando dos Rivtoffs e Vistins para que Othmar renuncie e deixe o Ciclo recomeçar, mas Othmar não mostra sinais de ser levado a concordar. Parece que o estado atual do governo persistirá no futuro previsível.

A tradição do Ciclo Ordenado deixou Nova Vaasa com uma forte aristocracia por necessidade. Cada uma das Cinco Famílias tem poder significativo dentro de sua região do principado, poderes que são retidos quer o patriarca da família possua o título de Príncipe ou não. Mais importante ainda, cada família tem o direito de tributar aqueles que vivem dentro de sua esfera de influência. É claro que grande parte dessa renda deve, por sua vez, ser dada como impostos ao príncipe, mas qualquer receita que exceda os impostos reais fica para as famílias. As famílias, portanto, tentam repassar o máximo possível desses impostos para seus súditos, sangrando-os para encher seus próprios cofres. Apenas os Hiregaards são notavelmente mais tolerantes a esse respeito, e a fortuna dessa família vem diminuindo há décadas.

Além do direito de taxaço, as Cinco Famílias também têm o direito de manter militares permanentes e recrutar cidadãos para esses guardas domésticos em tempos de guerra ou rebelião. O recrutamento é um poder raramente exercido nos tempos modernos, embora ocasionalmente uma família se reúna e armem um grupo de camponeses para ajudar a caçar bandidos. As famílias também têm amplos poderes judiciais sobre suas terras, com o direito de prender e punir os infratores, embora o Príncipe tenha o direito de reverter essas decisões. Na prática, ele quase nunca se incomoda, então as Famílias aplicam a lei com quase absoluta liberdade. As famílias têm outros amplos poderes executivos dentro de suas terras; são estados quase autônomos.

A divisão do reino entre as Cinco Famílias é realizada dividindo o reino em cinco ducados e dando a cada família autoridade sobre um deles. Os rios vaasi determinaram em grande parte os centros desses ducados, uma vez que os assentamentos em Nova Vaasa estão intimamente ligados às terras fluviais. O Ducado Borchava, território ancestral dos Hiregaards, consiste em todas as fazendas irrigadas pelos rios Borchava e Borchava Mirim, e pelo rio Vaughn Dnar até a bifurcação onde Borchava e Vaughn Dnar se encontram. A fronteira sul do ducado se estende ao sul até a borda da Dyrskov. Depois de passar pela bifurcação, o Vaughn Dnar torna-se parte do Ducado de Heartland, o maior ducado e território da família Bolshnik. O Ducado de Heartland se estende a leste até o Mar Noturno; a Estrada do Príncipe marca sua fronteira sul enquanto segue de leste a oeste. O Ducado Altid, governado pelos Vistins, consiste nos Penhascos Altid e nas terras banhadas pelo rio Volgis, e é limitado ao norte pelo Ducado Borchava e ao leste pelo Ducado Heartland. O Ducado de Ivlis, lar dos Rivtoffs, está centrado no Rio Ivlis e é limitado ao norte pelo Ducado de Heartland. Sua fronteira sul é a fronteira norte de Hazlan, estendida a leste até o mar. O Ducado de Pommel consiste em todas as terras ao sul do Ducado de Ivlis e é o território dos Chekivs.

Tecnicamente, os cinco maiores assentamentos estão sob o controle direto do Príncipe. O Príncipe nomeia os prefeitos de cada cidade, e eles respondem diretamente a ele. Na prática, porém, muito do poder em cada cidade está nas mãos da Grande Família mais próxima, já que os prefeitos são quase sempre escolhidos em suas fileiras. Por exemplo, o prefeito de Kantora quase sempre pertenceu a um ramo da família Bolshnik, e os Hiregaards há muito fornecem os prefeitos de Liara. O poder em Bergovitsa é disputado acaloradamente entre os Rivtoffs e os Vistins, com prefeitos frequentemente selecionados de ambos, de um ou de nenhum dos dois; essa luta é a origem de grande parte do rancor entre as duas famílias. Os assentamentos menores, Egertus e Arbora, são ainda mais controlados por famílias próximas: os Bolshniks governam Egertus com mão livre, e Arbora é quase inteiramente o domínio dos Chekivs.

Assentamentos que existem fora da esfera de influência imediata dos nobres têm seus próprios governos fracos, com um prefeito ou conselho de anciãos tomando decisões e aplicando as leis. Esses governos cívicos permanecem no local apenas enquanto os nobres permitirem, então eles têm o cuidado de governar de uma forma que não atraia atenção indevida.





O Conselho dos Lordes merece uma breve menção, suponho. Este pequeno corpo destina-se a aconselhar o Príncipe. Tradicionalmente, é composto por doze membros: os quatro Duques; os prefeitos de Kantora, Liara, Bergovitsa, Arbora e Egertus; e três outros luminares escolhidos à vontade do Príncipe. O conselho de doze membros se reúne anualmente em Kantora para discutir o estado do reino e sugerir políticas ao Príncipe. O peso dado às recomendações do Conselho aumentou e diminuiu ao longo dos anos. Atualmente, sob o reinado de Othmar, eles são virtualmente ignorados, e a cada ano quase metade do Conselho deixa de comparecer à reunião. Os três membros “extras” do conselho são atualmente Poul Ehrend, Conde de Ehrendton; Lorde Rangvold Alriik, mestre espião de Othmar; e Mathias Bolshnik, o arcebispo de Kantora.

As Cinco Grandes famílias

Dado que as Grandes Famílias controlam o governo de Nova Vaasa, este parece um momento adequado para examinar cada família com mais detalhes.

Bolshnik

O Príncipe Othmar Bolshnik governa a família Bolshnik, o Ducado de Heartland e toda a Nova Vaasa de sua robusta fortaleza Jardim de Pedra, ao norte de Kantora, na margem oposta do rio Vaughn Dnar. Tempestuoso em semblante, palavra e ação, Othmar comanda o medo e o respeito de seu povo, não seu amor. Ele impiedosamente reprime qualquer sinal de dissidência ou independência em seu reino e é conhecido por suas explosões repentinas quando irritado. Contrastando com seu humor sombrio estão seus trajes brilhantes e ostensivos, sempre feitos com os melhores materiais encontrados no Núcleo, e às vezes além.

O antigo patriarca da família, Kethmar, era reverenciado pelo povo e seus companheiros lordes como honrado e justo. Sua morte repentina perto do início de seu segundo reinado em 729 deixou o reino em choque e tristeza. Othmar tinha acabado de completar 21 anos na época e estava preparado para suceder seu pai como príncipe, mas por ordem de Kethmar no leito de morte, ele não teve permissão para assumir essa responsabilidade. Em vez disso, Tristen Hiregaard foi convidado a servir como seu regente até Othmar atingir a idade de 25 anos. Coincidentemente, este período teria marcado o fim do primeiro reinado de Othmar. Sem dúvida, Kethmar sabia que tipo de filho ele havia feito e esperava poupar o reino de sua “Administração” por mais 20 anos. Infelizmente, Kethmar não poderia imaginar que Othmar iria subverter todo o sistema de governo nova vaasi.

Othmar mantém seu poder através do medo e estabeleceu três organizações sob seu controle para ajudá-lo. Sua guarda pessoal, os *Storkaskete* (“Boinas Pretas”), são conhecidos como homens perigosos e fanáticos. Seu número é definido em quinze, e qualquer um que busque a honra de servir com eles deve primeiro desafiar e matar um membro existente em combate pessoal. Este ritual garante que os homens da guarda de Othmar sejam destemidos e implacáveis. Eles enfrentam qualquer ameaça ou insulto a Othmar, real ou aparente, com ação desembainhada. Apenas o comando de Othmar pode detê-los — um comando raramente dado.

Ainda mais sinistros são os *Slangetunge* (“línguas de cobra”), a rede de espiões e informantes de Othmar. Os membros do *Slangetunge* recebem pagamentos generosos para servir como os olhos e ouvidos de Othmar, e eles podem ser encontrados em qualquer um dos principais assentamentos do reino, e muitos criminosos e dissidentes são mortos por seus relatórios. Eles são universalmente desprezados, e linchamentos de suspeitos de *Slangetunge* não são desconhecidos. Uma estimativa precisa de seus números é impossível, mas deve haver pelo menos algumas dezenas. O mestre do *Slangetunge* é Rangvold Alriik, primo distante de Othmar e conselheiro próximo.

O pior dos três são os *Straffers* (“carrascos”), a força policial pessoal de Othmar. Talvez inspirados pela *Kargat* de Azalin ou os *Garras* de Vlad Drakov, os *Straffers* existem oficialmente para “complementar” a vigilância da cidade. Na verdade, eles têm poderes muito mais amplos do que qualquer vigilante, com liberdade para prender, sentenciar e executar os criminosos que caírem em suas garras. Eles têm uma reputação de sadismo e depravação; contos de canibalismo, adoração de demônios e licantria entre seus oficiais são amplamente sussurrados. Os outros lordes solicitaram educadamente que os *Straffers* fossem mantidos fora de seus territórios, por respeito aos seus direitos judiciais soberanos, e até agora Othmar concordou com esse pedido, mas em Kantora e nas terras dos Bolshniks os *Straffers* reinam livremente. Felizmente, seus números são poucos e, portanto, por necessidade, eles mantêm seu foco nos revolucionários acusados e traidores da coroa. O líder dos *Straffers* é Nikko Hetch, que serve como carrasco da corte de Othmar. Pouco se sabe sobre Hetch, mas muito se sussurra.

Além do *Storkaskete*, a guarda permanente de Othmar é estimada em 100 soldados de infantaria e 50 soldados montados. Ele também pode convocar a guarda da cidade de Kantora em curto prazo, aumentando sua guarda em mais 200 homens. Se ele reunisse todas as





suas forças e vassalos, Othmar poderia reunir talvez 800 soldados sem ter que chamar as outras famílias.

Os principais ramos dos Bolshniks incluem os Tavalys, os Ehrends e os Laars, que forneceram os últimos cinco prefeitos de Kantora. O brasão dos Bolshniks representa uma cobra negra enrolada em um machado de prata em um campo verde. O lema da família é “Unidade de nós, poder para nós”.

Chekiv

O duque Tunch Chekiv governa o Ducado de Pommel, o menos populoso e mais distante dos ducados nova vaasis. Esse afastamento permite que os Chekivs desfrutem de um grau ainda maior de autonomia do que as outras famílias; raramente o príncipe ou seus oficiais viajam para o sul para tomar uma posição direta nos assuntos. No passado, essa distância também deixou os Chekivs mais pobres e menos poderosos do que as outras famílias, mas a aparência do Mar Noturno está mudando rapidamente. O aumento das oportunidades comerciais também significou aumento da receita tributária para os Chekivs, e até mesmo a classe baixa em Pommel está vendo um pequeno aumento na prosperidade.

Embora a distância da autoridade central tenha dado ao povo de Arbora e às terras vizinhas uma sensação de maior independência, o duque Chekiv tende a seguir a linha do príncipe. Um tanto ironicamente, sua relativa liberdade do controle do príncipe deu a ele um grande interesse em não balançar o barco e, portanto, ele tende a exercer muito pouco dessa liberdade teórica. Ele trabalha muito para acabar com os sinais de descontentamento ou rebelião, temendo que o Príncipe possa decidir enviar seus Straffers para resolver as questões se ele não puder conter os revolucionários.

Duque Chekiv tem uma guarda permanente de 40 soldados de infantaria e 15 soldados montados. Ele estabeleceu uma pequena guarda em Arbora que pode emprestar outras 20 espadas, se necessário. Com força total, os Chekivs talvez pudessem enviar 200 homens.

Os ramos significativos da família incluem os Norivs e os Pomaars. O brasão dos Chekiv representa uma espada branca em um campo vermelho e verde. Seu lema é “Agarrados em advertência, atraídos pela raiva, levantados em triunfo”.

Hiregaard

De Faerhaaven, uma poderosa fortaleza com vista para o rio Borchava Mirim, o Duque Tristen Hiregaard mantém a paz do Príncipe no Ducado de Borchava. Tristen tornou-se patriarca dos Hiregaards após o trágico sui-

cídio de seu pai, Romir Hiregaard, em 671 CB. Romir, que era o príncipe de Nova Vaasa no momento de sua morte, suicidou-se de tristeza depois que sua esposa morreu de uma doença repentina, deixando Tristen, de onze anos, órfão e príncipe do reino. Seu tio Sergei serviu como regente, do jovem Tristen, durante o primeiro reinado. Tristen reinou mais duas vezes como príncipe, de 694–698 e novamente de 719–723, e serviu como regente de 729–733, tornando-o o último homem a governar Nova Vaasa antes de Othmar. Como seu pai antes dele, Tristen ganhou a reputação de governante justo, honesto e imparcial, e ele é o mais amado dos patriarcas atuais, embora isso não signifique um elogio.

O duque Hiregaard, que prefere ser conhecido por seu título de cavaleiro de “Sir Tristen” ou simplesmente “Capitão” em reconhecimento ao seu tempo como chefe da guarda da cidade de Kantora, ele tem sido a figura mais próxima de um campeão que a classe baixa de Nova Vaasa pode reivindicar. Ele constantemente argumenta por impostos mais baixos no Conselho dos Lordes, mas seus colegas lordes não estão tão dispostos a ver seus rendimentos diminuir. Embora pareça lamentar as dificuldades que esses impostos colocam sobre os ombros do povo nova vaasi, ele não para de coletar escrupulosamente até a última peça de cobre que a coroa reivindica. Essa atitude levou alguns a vê-lo como um hipócrita, embora em sua defesa ele, de todos os duques, imponha os menores impostos além dos da coroa. Sua misericórdia deixou sua família em apuros um tanto pobres; a antiga joia de Faerhaaven está em péssimo estado de conservação e a guarda doméstica da família está em seu menor número em décadas.

Embora com uma saúde surpreendente, deve-se presumir que Tristen não viverá muito mais, pois já tem mais de noventa anos de idade. Após sua morte, seu filho mais velho, Yorgi, se tornará patriarca. Ao que tudo indica, Yorgi foi bem-preparado para seu papel como sucessor, embora haja algumas indicações de que ele gostaria de ver a família de volta à sua antiga riqueza. Quando Tristen finalmente morrer, os pobres de Nova Vaasa provavelmente não terão mais voz.

Conforme observado, as forças do duque Hiregaard estão em baixa; em seu auge, eram quase tão grandes quanto os dos Bolshniks. Atualmente, sua guarda permanente consiste em 60 soldados de infantaria e 20 cavaleiros. Com tempo suficiente, ele poderia convocar a guarda da cidade de Liara, adicionando outros 100 soldados. Se ele convocasse todas as espadas sob seu comando, ele poderia reunir cerca de 500 homens.





Os principais ramos da família Hiregaard incluem os Tuegaards, os Boragaards, os Laruchs e os Tryggaars. O brasão dos Hiregaards retrata um grifo dourado flanqueado de cada lado por uma rosa branca, contra um campo de céu azul. O lema da família é “O dever de fora traz a honra de dentro”.

Rivtoff

O duque Søren Rivtoff é o atual chefe da família Rivtoff e supervisiona o Ducado de Ivlis do Castelo Everwatch perto do centro de Tordenmark. Duque Rivtoff é forte, bonito e muito, muito amargo. Sua raiva pelo reinado contínuo de Othmar é bem conhecida. No passado, seu conselheiro e ex-regente Lorde Adal Keirin foi capaz de acalmá-lo e impedi-lo de falar abertamente contra Othmar, mas a morte de Lorde Adal há dez anos removeu essa influência estabilizadora. Desde então, o duque Rivtoff tem criticado veementemente Othmar, e pode ser apenas uma questão de tempo até que sua falta de discrição traga consequências. Suspeito que o duque esteja tentando forçar um conflito, esperando que um ataque aberto de Othmar traga as outras famílias para o lado dele. Isso parece improvável, na melhor das hipóteses, já que os Hiregaards e Chekivs estão firmemente atrás dos Bolshniks, e os Vistins e Rivtoffs se desprezam. Planejamento estratégico não parece ser o forte de Duque Rivtoff.

Os Rivtoffs têm se mantido preparados para um conflito potencial e, além dos Bolshniks, eles têm atualmente a maior guarda permanente em Nova Vaasa, com 80 soldados de infantaria e 40 cavaleiros. Com força total, esses números podem aumentar para quase 600 soldados.

Os principais ramos da família incluem os Keirins, que muitas vezes serviram como regentes para os jovens príncipes Rivtoff, e os Ladzlins. O brasão dos Rivtoffs representa um punho negro segurando um osso humano contra um campo amarelo. O lema da família é “A morte de nossos inimigos é o selo de nossa autoridade”.

Vistin

A sede do poder Vistin é a Alta Torre Negra, uma torre fortificada ao lado dos Penhascos Altid. O atual “patriarca” é o duque Grigor Vistin, uma criança de dois anos, que o sucedeu após a morte de seu pai, Bevis, no ano passado. A regente e mãe de Grigor, Lady Lara Vistin, detém o verdadeiro poder na família. Lady Lara é conhecida como uma mulher dura e intransigente, e suas lutas com o duque Rivtoff por poder e prestígio mostraram que ela é uma líder tão competente quanto seu falecido marido. Ainda assim, por causa de sua “feminilida-

de”, Lady Lara não desfruta do apoio inquestionável de seus vassallos e soldados que Bevis comandava. O velho duque era muito respeitado, talvez mais por suas antigas amizades com Kethmar Bolshnik e Tristen Hiregaard do que por suas próprias realizações. Lady Lara até agora conseguiu persuadir e comandar a obediência que é seu direito como regente, mas parece que ela deve recuperá-la novamente com cada ordem e iniciativa.

A aversão de Bevis pelo príncipe Othmar era um segredo mal guardado; ele era uma voz alta de oposição à retenção de poder de Othmar e, embora suas queixas diminuíssem à medida que o controle de Othmar sobre o reino aumentava, sua insatisfação era clara. Lady Lara ainda não falou ou agiu contra Othmar abertamente, então suas atitudes em relação ao príncipe e seu regime permanecem uma questão de conjectura. Contudo ela mostrou uma veia vingativa, então a ideia de ela abrigar os rancores de seu falecido marido não é de todo rebuscada.

A guarda doméstica dos Vistins é de 50 soldados de infantaria e 20 cavaleiros. Lady Lara poderia reunir até 500 homens, mas há dúvidas se todos os seus vassallos responderiam à convocação.

Os principais ramos da família Vistin incluem os Volgaars e os Harstins. O brasão da família retrata um cão de combate e um gato das planícies em um campo roxo. Seu lema é “Fiel, não importa os riscos”.

Economia

Não deveria surpreender ninguém saber que a economia nova vaasi está centrada no cavalo. Os cavalos vaasi são famosos por sua força, velocidade e inteligência, e são altamente desejados como cavalos de montaria, cavalos de guerra e símbolos de status entre os ricos em todo o Núcleo. Como não há escassez de cavalos no Planalto Vaasi, os nova vaasis estão muito dispostos a compartilhar seu recurso mais valioso com os outros, com um bom lucro, é claro.

A lei nova vaasi estabelece que qualquer cavalo vaasi macho vendido a um estrangeiro deve primeiro ser castrado; os nova vaasis são muito protetores de seu monopólio. Essa condição fez com que a demanda externa por garanhões vaasi fosse muito alta, tanto para criadores de cavalos quanto para soldados ou nobres que desejam montarias mais “animadas”. Os altos preços que esses garanhões cobram aceleraram o crescimento do mercado negro de corcéis vaasi.

Os Vistani em Nova Vaasa têm um papel único a desempenhar no comércio de cavalos. Embora os treinadores de cavalos nova vaasis geralmente sejam altamente qualificados, o melhor deles empalidece em comparação





com os melhores treinadores Vistani, e os nova vaasis percebem esse fato a contragosto. Assim, os Vistani têm permissão para pegar e criar cavalos do Planalto Vaasi, os únicos estrangeiros privilegiados. No entanto, este privilégio vem com uma restrição: os Vistani, por lei, têm permissão para vender cavalos de linhagem vaasi apenas para comerciantes nova vaasi. Sob este acordo, então, os Vistani puxam cavalos das planícies, os criam, treinam e depois vendem nos mercados nova vaasis por somas principescas. Embora grande parte dessa receita deva ser paga aos fiscais de impostos quando os Vistani deixam o mercado, eles ainda obtêm um lucro justo com as transações. Os comerciantes então vendem esses cavalos treinados em Vistani a preços ainda mais altos para nobres dentro e fora do domínio. Como os nobres geralmente desprezam os Vistani como ladrões e mendigos e relutam em lidar com eles diretamente, ter intermediários mercantes nova vaasi beneficia muito ambos os lados. Embora indubitavelmente algumas caravanas Vistani desrespeitem essas leis, a maioria escolhe obedecê-las ao invés de arriscar uma situação lucrativa. Na verdade, pelo menos uma caravana Equaar, a Águas Gêmeas, fica quase exclusivamente dentro de Nova Vaasa, rolando por um circuito lento da terra enquanto coleta e vende cavalos.

Além dos próprios cavalos, os subprodutos do cavalo também se tornaram elementos importantes da economia nova vaasi. Cavalos muito velhos ou enfermos para serem vendidos, criados ou adestrados são abatidos e suas partes constituintes são vendidas para vários fins. Algumas dessas partes, como crina de cavalo, podem ser colhidas regularmente de animais saudáveis. A crina é tingida e tecida em cestas, freios, cordas e itens semelhantes. A carne de cavalo é vendida como alimento para os cães dos ricos ou para os filhos dos pobres. Os cascos de cavalo são valiosos para os “químicos” para a criação de adesivos. Órgãos como coração, fígado, olhos e testículos são pulverizados e vendidos como remédios ou afrodisíacos para os crédulos ou como componentes de magias para os sábios. O esterco de cavalo é coletado e vendido como fertilizante em mercados acima e abaixo dos quatro rios. Mas é a pele do cavalo que apresenta mais oportunidades. O couro nova vaasi está entre os mais valorizados no Núcleo, tanto pela qualidade do couro de cavalo quanto pela habilidade dos artesãos nova vaasis. Selas, botas, luvas, jaquetas e outros produtos feitos de couro vaasi podem ser encontrados em terras por todo o Núcleo. Nos reinos ocidentais, coldres de pistola e bainhas feitos de couro de cavalo vaasi tornaram-se *de rigueur*; na verdade, acredito que meus próprios

coldres são feitos de couro vaasi, embora, com toda a honestidade, eu dê pouca atenção a esses assuntos.

Talvez seja mais surpreendente descobrir que o temido predador vaasi, o gato das planícies, também é um elemento significativo do comércio nova vaasi. A pele do gato-das-planícies é, na verdade, bastante macia e fina, e as roupas enfeitadas com pele de gato-das-planícies alcançam somas consideráveis. A pelagem prateada e branca de um gato da planície envelhecido é ainda mais procurada, mas nenhuma é tão valorizada quanto a do gato de sangue. As garras e presas dos gatos das planícies são valorizadas pelos nobres nova vaasi como peças de pulseiras ou colares, e essa tendência da moda cultural está pegando em terras adjacentes como Darkon e Baróvia. Os tufo das orelhas são valorizados como amuletos da sorte, enquanto os órgãos em pó são ainda mais valorizados do que os dos cavalos.

Do ponto de vista agrícola, Nova Vaasa é bastante rica, com grandes extensões de terras agrícolas ao longo das margens dos três principais rios do reino. Grãos, especialmente trigo, cevada, aveia e centeio, constituem a maior parte da colheita, mas também são cultivados vários outros alimentos. Pomares de maçãs respondem pela maior parte da produção de frutas, seguidas por peras, pêssegos e ameixas, embora as ameixas locais tenham lentamente caído em desuso com a importação de variedades barovianas mais saborosas. Couves, batatas, beterrabas, cenouras, cebolas, nabos e feijões constituem a maioria das suas raízes e vegetais. Nova Vaasa também tem grandes colheitas de fibras, incluindo cânhamo, linho e kenaf, que contribuem para as crescentes indústrias têxteis e de papel.

A pecuária consiste principalmente de galinhas e porcos, sendo relativamente escassos os ovinos e bovinos; os nova vaasis relutam em tirar espaço de seus cavalos. Em vez disso, os nova vaasis importam a maior parte de suas carnes vermelhas e queijos de Darkon e Tepest. Tudo isso é complementado com a pesca constante de bacalhau, arenque e cavala no Mar Noturno, e capturas menores de lúcios, trutas e robalos nas Três Irmãs.

O granito é o recurso mineral mais prevalente, extraído das falésias rochosas no sudoeste. É também o material de construção mais utilizado. A demanda quase atende a oferta e, portanto, pouco acaba como exportação. Além do granito, os poucos minerais encontrados em quantidade incluem o âmbar, colhido nos leitos dos rios; calcário, gesso e giz, encontrados nas mesmas mesas rochosas que o granito; e sal, extraído de depósitos no sopé das Serra do Infortúnio ou colhido nas margens do Mar Noturno.



Apesar da riqueza de seus recursos, Nova Vaasa não é de forma alguma um reino autossuficiente. A madeira vaasi é de péssima qualidade e escassa quantidade. Assim, as importações da Baróvia, Tepest e Darkon são vitais, mais agora do que nunca com o crescimento da marinha nova vaasi. Recursos de metal também são escassos. Os contrafortes ao redor de Bergovitsa e Liara produzem pequenas quantidades de minério de ferro e cobre, muito pouco para atender às demandas do reino. As importações da Baróvia, Borca e Darkon compensam o déficit.

A cunhagem nova vaasi está se tornando uma visão cada vez mais comum em terras por todo o Núcleo oriental, e mercadores e habitantes da cidade geralmente aceitam em troca igual com poucas reservas. A peça de ouro é conhecida como freio; o lado das cabeças mostra uma cabeça de cavalo de perfil, olhando para a esquerda do observador. A peça de prata, a espora, mostra uma bota de cavaleiro, com a ponta apontada para a direita do observador. A peça de cobre, a ferradura, mostra exatamente isso, uma ferradura com a ponta aberta voltada para baixo. Os lados da cauda apresentam dois designs comuns, um para os cunhados antes do reinado de Othmar e outro para os posteriores. Antes de Othmar, cada moeda trazia os brasões de cada uma das cinco grandes famílias, dispostas em um desenho pentagonal. Por ordem de Othmar, as moedas agora carregam sua imagem. Ele é mostrado sentado em um trono, com a cabeça voltada para a direita do observador. Na mão esquerda ele segura um chicote e na mão direita uma vara, os dois símbolos tradicionais da realeza vaasi. Como as moedas mais antigas são derretidas e reprimidas quando cobradas como impostos, as moedas de Othmar se tornaram muito mais comuns.

Diplomacia

Nova Vaasa tem contato regular com outras terras. Comerciantes viajam de um lado para o outro por todas as rotas disponíveis, e os jovens aristocratas nova vaasi geralmente obtêm sua educação no exterior. Existem poucas partes civilizadas do Núcleo onde um nova vaasi não é encontrado e, portanto, muitos relacionamentos foram estabelecidos e opiniões formadas sobre outras terras.

Baróvia: A Baróvia é vista principalmente como um trampolim para as riquezas do oeste. Embora exista demanda por madeira, bebidas alcoólicas e metais barovianos, negociar com eles infelizmente envolve lidar com os barovianos, algo que poucos comerciantes de Nova Vaasa apreciam. Os barovianos lembram os comerciantes de Nova Vaasa das classes baixas que eles evitam em

casa, com a desagradável adição do ateísmo supersticioso. O secularismo do baroviano médio incomoda muito a maioria dos nova vaasis que o encontram, e as poucas religiões que têm uma base na Baróvia os incomodam ainda mais. O Culto do Senhor da Manhã é visto como particularmente pernicioso; sua mensagem de esperança temporal para os oprimidos é o oposto do dogma do Legislador.

Darkon: Embora os laços entre Nova Vaasa e Darkon tenham sido forjados apenas recentemente, Darkon já se tornou um dos vizinhos mais respeitados de Nova Vaasa e o foco mais recente de suas atividades mercantis. Quando as terras do Núcleo mudaram após a Grande Conjunção, as Serra do Infortúnio não mais barraram todo o tráfego entre as duas terras. Os nova vaasis estavam ansiosos para aproveitar essa nova oportunidade de comércio e pagaram dividendos consideráveis para ambos os lados. Os aristocratas nova vaasi também admiram — ousou dizer, invejam — o Rei Azalin e seu firme controle sobre um reino tão difundido e variado.

Fef. As opiniões das massas pouco significam para mim, especialmente quando as coisas pelas quais eu deveria ser mais elogiado permanecem ocultas para tantos.

Hazlan: Os nova vaasis não tem certeza do que fazer com o hazlani. As semelhanças de linguagem e religião parecem aproximar os dois povos, mas a cultura hazlani é muito estranha para ser facilmente ignorada. De fato, as poucas semelhanças entre as duas culturas aparecem apenas para acentuar as diferenças. O Himmelsk Naeve gostaria de aumentar a unidade entre os dois reinos, o que aumentaria a influência da Igreja, mas apesar de seus esforços, parece improvável que as duas terras se tornem mais do que vizinhos desconfortáveis e parceiros comerciais indiferentes.

O Mar Noturno: Egertus e Arbora eram portos ricos antes das Brumas subirem, e o desaparecimento do mar os deixou como sombras de sua antiga riqueza. Quando a Terra dos Pesadelos desapareceu após a Grande Conjunção, o mar reapareceu, mas as brumas não recuaram. Os intrépidos marinheiros nova vaasis corajosamente tentaram navegar e mapear as águas encobertas, com poucos sucessos e muitas tragédias. Quando as brumas finalmente recuaram e revelaram as águas do Mar Noturno, isso foi visto como uma bênção milagrosa,





uma recompensa do Legislador pela boa fé e serviço de seu povo. Embora nenhum dos portos seja tão poderoso quanto antes, cada um começou a crescer com o retorno do comércio marítimo. Egertus mantém um intenso comércio com Fontes de Nevuchar na costa de Darkon e com a ilha de Liffe a nordeste, enquanto Arbora faz o mesmo com a ilha de Graben.

Embora o Mar Noturno seja traiçoeiro e turbulento, os nova vaasis continuam a vê-lo com certa afeição, seu próprio presente especial do Legislador. Não há falta de voluntários para navios mercantes ou para a Marinha Nova Vaasi, e a reputação nova vaasi de navegar nas ondas está crescendo lentamente para igualar sua reputação de cavalgar nas planícies.

Tepest: Tepest é uma espécie de espinho para os mercadores nova vaasi, que estão sempre buscando aumentar suas oportunidades de comércio com as terras do oeste. As criaturas selvagens e feéricas das florestas indomadas tepestani representam uma jornada perigosa para as caravanas mercantes. Num esforço para melhorar a situação, nova vaasi gostaria de ver o Caminho do Timor Oriental estendido para norte até Keening, com a esperança de eventualmente encontrar a estrada darkonesa de Strigos e assim acelerar a conclusão da rota comercial. Planos foram feitos para construir postos avançados de guarda ao longo do caminho; que esta é uma violação flagrante da soberania tepestani foi claramente ignorada.

Este tem sido até agora um esforço condenado. Até agora, todas as equipes de trabalho enviadas a Tepest para esse fim desapareceram, mesmo aquelas sob guarda armada. Tais eventos aumentaram a frustração dos comerciantes, e o apoio está crescendo para uma campanha para invadir e “civilizar” Tepest. Um aumento recente de tropas reais no norte sugere que o príncipe Othmar pode estar prestando atenção.

Os próprios tepestani são considerados pouco dignos de nota, pois têm pouco interesse em boa carne de cavalo. Seu fanatismo “pagão” pouco ajuda. São principalmente os vastos estoques de madeira tepestani que mantêm os mercadores nova vaasi voltando. Quando ocorre outra troca é geralmente de uma inclinação agrícola.

Locais de Interesse



inhas viagens por Nova Vaasa começaram em Arbora. Uma vez lá, me senti mais perto do fim do mundo do que jamais desejei estar. Por mais desconcertante que tenha sido esse sentimento, suspeito que posso olhar

para trás com nostalgia antes que esta longa pesquisa termine.

De fato. Este mundo tem mais limites do que qualquer outro natural deveria ter, e todos eles se aproximam demais. Você ainda não começou a sentir o atrito deles.

Arbora

Os habitantes da cidade de Arbora se referem a ela como “o canto mais distante do mundo”, uma afirmação que não é feita sem um certo elemento de orgulho. As origens dessa descrição não são difíceis de discernir. Arbora é o assentamento mais ao sul do Núcleo, e também o mais fisicamente isolado, exceto talvez por aqueles no mar. As Brumas não apenas cercam Arbora e terras próximas em três lados, mas também estão distantes da maioria dos grandes centros populacionais. O assentamento principal mais próximo de Arbora é Sly-Var em Hazlan e, embora as relações entre as duas cidades sejam cordiais, as diferenças culturais impedem que elas se aproximem demais. Por causa desse relativo isolamento, os arborianos desenvolveram uma atitude muito independente e autossuficiente e preferem seguir seu próprio caminho tanto quanto possível.

O isolamento físico também resultou em isolamento político. O príncipe Othmar Bolshnik, como muitos príncipes antes dele, não se importa com a região desde que seus impostos cheguem. Assim, os arborianos sentiram relativamente pouco o fardo da autoridade centralizada desde 728 CB, o último ano em que um Chekiv ocupou o trono. O atual duque Chekiv coleta obedientemente os impostos de Othmar e apoia seus decretos, mas exerce pouco de sua própria iniciativa.

Onde ficar em Arbora

O Pousada Fim do Mundo (quartos de qualidade comum, refeições de boa qualidade) tem acomodações medíocres, mas pratos maravilhosos. Eu particularmente recomendo o pirogi; em nenhum outro lugar que jantei em Nova Vaasa havia uma seleção tão variada e saborosa. A cerveja, no entanto, era decepcionantemente fraca e bastante turva.





Arbora (cidade grande): Convencional; Tend. N; Limite de 3.000 PO; Ativos 691.500 PO; População 4.610; Isolado (humanos 96%, halflings 2%, gnomos 1%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Prefeita Torina Pomaar, humana Ari5; Arcebispo Bearnt Chekiv, humano Clr7.

Personagens Importantes: Lukas Duremke, humano Clr6 (sacerdote herético); Astrid Chekiv, humana Ari2/Brd 4 (filósofa revolucionária), George Weathermay, humano Rgr7/Avr4 (expatriado mordentiano).

Bergovitsa

De Arbora, voltei atrás na longa viagem pela Estrada Vaere Bange até Bergovitsa, juntando-me a uma pequena caravana mercantil para tornar a viagem menos perigosa.

Uma sensação de perigo fervilha em todas as cidades de Nova Vaasa, graças ao crime generalizado e ao descontentamento geral, mas Bergovitsa tem um elemento extra de caos adicionado a essa mistura já explosiva. Os Rivtoffs e os Vistins há muito disputam a influência sobre a cidade, e essa luta por poder e status transbordou para as ruas. Claro, raramente se vê os próprios aristocratas sofrendo por isso. Em vez disso, gangues de bandidos, contratados por uma das famílias nobres, perseguem e agridem plebeus inocentes ou comerciantes cujo único defeito é que de alguma forma representam (ou pensam que representam) os interesses da família rival. Durante minha estada aqui, testemunhei um artesão em um curtime de propriedade dos Vistins sendo arrastado para a rua e espancado por capangas de Rivtoff, que não se importavam nem um pouco com o fato de seu ataque ter testemunhas. Ninguém se mexeu para chamar a guarda e, pelo que vi, duvido que a guarda tivesse respondido de qualquer maneira. Na verdade, suspeito que a guarda foi instruída a não tomar conhecimento desses incidentes. A guarda da cidade de Bergovitsa está sujeita aos comandos do prefeito Araam Tavolys, um primo dos Bolshniks, e não me surpreenderia saber que o príncipe Othmar ordenou que o conflito continuasse. Certamente ajuda a manter as duas famílias distraídas de outras preocupações.

Bergovitsa é uma importante parada no comércio entre Kantora e o oeste e, como resultado, é a mais cosmopolita das cidades de Nova Vaasa. A maioria dos idiomas do Núcleo pode ser ouvido nos mercados de Bergovitsa e produtos de todos os estilos e descrições encontrados em suas lojas. Embora muitos venham para

Bergovitsa de outras terras para negociar, poucos acabam decidindo ficar. Bergovitsa é tão sombria quanto o resto das cidades de Nova Vaasa e é um lugar muito melhor para se visitar do que para criar raízes. O resultado é um tráfego constante dentro e fora dos portões, à medida que as caravanas chegam, vendem seus produtos, compram peças de reposição e saem rapidamente.

Os locais de interesse em Bergovitsa incluem o Leque da Cidadela Escarlata, uma comunidade religiosa murada no extremo norte da cidade e sede de Pave Lod Ragnaar; o Mercado do Viajante, movimentado centro comercial de Bergovitsa, na parte oeste da cidade; e o Museu Ansgar, a antiga casa do antigo poeta convertido em um santuário para sua vida e obra. O distrito de Avener, no nordeste de Bergovitsa, provavelmente deve ser evitado, apesar de sua popularidade. É o local das maiores corridas de cavalos em Nova Vaasa, mas o crime é desenfreado. Também coletei relatos recentes de um “monstro de lama cambaleante” perseguindo no distrito à noite, atacando aqueles que tropeçam nele. Nenhuma morte ou ferimento verificável foi atribuído a este homem da lama, então é provável que uma lenda urbana tenha surgido de outros perigos muito reais encontrados no distrito de Avener.

Onde ficar em Bergovitsa

A riqueza dos equipamentos da Estalagem em Bergovitsa (quartos de boa qualidade, refeições de boa qualidade) contrastam com a simplicidade do seu nome. Um destino favorito dos comerciantes visitantes, não é difícil perceber por quê. As refeições são requintadas; Recomendo especialmente a codorna assada com molho de ameixa da Baróvia e os figos recheados. Os estalajadeiros há muito desfrutam de uma reputação honesta, e desde que pessoas desconhecidas roubaram Sir Tristen Hiregard aqui durante o sono, décadas atrás, um pequeno e discreto grupo de guardas contratados fez desta a pousada mais segura de Nova Vaasa.

Aqueles com bolsas mais leves que precisam de uma refeição de qualidade fariam bem em experimentar o Rato Cinzento Inteligente (sem quartos, refeições de boa qualidade), uma taberna alegre com uma sólida reputação. Essa reputação caiu um pouco em 682 CB, quando o Assassino de Assinatura escolheu uma garçonete da taverna como sua primeira vítima, mas nenhum infortúnio visitou a taverna desde então. Curiosamente, a taverna já foi conhecida como Malken Cinzento Inteligente, mas após o escândalo das Garras de Sehkaa e seu sumo sacerdote, o nome foi alterado para minimizar qualquer associação percebida.





Bergovitsa (cidade pequena): Convencional; Tend. N; Limite de 15.000 PO; Ativos 4.780.000 PO; População 6.640; Isolado (humanos 70%, halflings 4%, gnomos 4%, outros 2%).

Figuras de Autoridade: Prefeito Araam Tavolys, humano Ari4; Pave Lod Ragnaar, humano Clr13.

Personagens Importantes: Beyta Vistin, humana Ari2/Lad3 (nobre bem relacionada); "Mad Mikaal", humano Clr2 (profeta do fim do mundo sem-teto).

Kantora

Kantora impressiona os visitantes como um exemplo inspirador de esplendor urbano ou um pântano horrível de decadência urbana — talvez os dois ao mesmo tempo. A cidade muda dramaticamente quando se passa dos distritos aristocráticos e governamentais fortemente patrulhados e meticulosamente mantidos para os bairros dos pobres e comerciantes. Onde a presença da guarda da cidade é sentida, Kantora é segura, limpa e às vezes até bonita, mas esta é uma seção muito pequena da cidade, e aqueles que claramente não “pertencem” a essas áreas rapidamente serão expulsos ou preso. O resto da cidade

é largamente deixado por conta própria, e as condições de vida lá estão entre as piores das cidades do Núcleo.

Correndo de leste a oeste no meio de Kantora está a Estrada Alta, dividindo a cidade em duas. No centro da Estrada Alta e Kantora está o Palácio do Príncipe, a sede cerimonial do governo de Nova Vaasa. É facilmente aparente que o palácio foi construído com grandeza e opulência em mente, em vez de praticidade. O palácio é uma visão de tirar o fôlego, alto, orgulhoso e extenso, mas suas fortificações são lamentáveis. A parede externa é fina e curta, os portões muito largos e as torres colocadas de forma cosmética em vez de estrategicamente. Se Nova Vaasa fosse invadida, o Palácio do Príncipe certamente seria abandonado como indefensável. Aliás, o Palácio do Príncipe está quase abandonado de qualquer maneira. O príncipe Othmar fica aqui quando tem negócios na cidade, mas prefere governar de Jardim de Pedra, deixando apenas um destacamento de guardas e um punhado de mordomos para ocupar o palácio.

O palácio pode ser o centro físico de Kantora, mas o Distrito do Cavalo é seu verdadeiro coração. Cobrindo o bairro sudoeste da cidade, o Distrito do Cavalo é dominado pelo Grande Curral, um amplo mercado ao ar livre onde criadores de cavalos e treinadores exibem seus produtos. Aqui, e somente aqui, os Vistani são reis,



exibindo com orgulho seus magníficos e habilmente treinados corcéis para uma multidão de mercadores e comerciantes barulhentos. No norte fica o Distrito do Rio, outro movimentado distrito comercial, mas com uma reputação muito menos lisonjeira. O Distrito dos Comerciantes, no sudeste, é menos próspero do que seu nome sugere. É dominado por lojas em dificuldades e trabalhadores desempregados, e mendigos se alinham em todas as ruas.

No extremo leste da cidade fica o Mausoléu dos Eleitos, uma tumba murada onde são enterrados os príncipes que morreram enquanto estavam no cargo. A Igreja do Legislador sustenta que os príncipes que morrem ou são mortos durante seus mandatos são escolhidos pelo Legislador, eleitos para reinar ao lado dele no Paraíso de Ferro, e os assim “abençoados” são sepultados no Mausoléu, uma grande honra. É claro que a Igreja se contradiz nesse ponto quando politicamente conveniente, declarando que príncipes específicos, os impopulares ou liberais, foram realmente derrubados pelo Legislador para removê-los do cargo e impedi-los de entrar no Mausoléu. Os príncipes que cometem suicídio, como o falecido príncipe Romir Hiregaard, também não têm descanso honroso.

Onde ficar em Kantora

O Cachecol de Donzela (quartos de boa qualidade, refeições de qualidade comum) é uma pousada aconchegante e confortável no Distrito dos Comerciantes, com funcionários simpáticos e ansiosos. O Tigre Faminto (quartos de baixa qualidade, refeições de qualidade comum) é outro destino popular, graças à grande variedade de diversões disponíveis. É um dos salões de jogo mais movimentados de Nova Vaasa, e a cerveja é útil, mas os quartos têm pouco a recomendar para aqueles que não procuram companhia temporária.

Kantora (cidade grande): Convencional; Tend. N; Limite de 40.000 PO; Ativos 33.040.000 PO; População 16.520; Isolado (humanos 89%, halfings 4%, gnomos 4%, outros 3%).

Figuras de Autoridade: Prefeito Ulrik Laars, humano Ari7; Him-melsk Naeve Pieter Jergaar, humano Clr16.

Personagens Importantes: Viggo Snyggar, humano Lad2 (informante Slangtunge); Dommer Johan Bolshnik, humano Clr3/Lad1 (inquisidor da Igreja).

Egertus

De Kantora, comprei passagem em uma balsa fluvial pelo Sydligdnar até Egertus, um método muito mais rápido do que ir a pé ou de carroça, embora talvez não tão seguro. O fluxo do Sydligdnar às vezes é perigosamente rápido, e há curvas fechadas o suficiente e rochas imponentes para causar náuseas e enervar o viajante mais cansado. Felizmente, os barqueiros do Sydligdnar são notavelmente competentes e raramente os barcos se perdem.

A balsa atracou na praia de Guldstrand, perto da foz do Sydligdnar. Embora Egertus esteja bem acima de Guldstrand, com os imponentes penhascos da Costa da Fortaleza separando-os, a praia tornou-se a parte mais vital da cidade, pois é aqui que os navios mercantes do Mar Noturno atracam para descarregar suas cargas. No lado oposto do Sydligdnar está a Praia Skibbygger (“Construtor Naval”), que se tornou o centro da construção naval em Nova Vaasa.

Os nova vaasis afirmam que Egertus já foi uma cidade quase tão grande quanto Bergovitsa e Liara, e que foi o maior porto do Antigo Império Vaasan. Tragicamente, o Julgamento destruiu a cidade, de uma forma que não é totalmente clara. Alguns dizem que grandes partes de Egertus simplesmente desapareceram quando as Brumas surgiram, assim como o mar que os egertusianos outrora navegaram desapareceu. Outros dizem que o Julgamento abalou fisicamente a cidade, causando o colapso de edifícios e esmagando as pessoas sob eles. Egertus foi ainda mais reduzida por um êxodo em massa, pois os camponeses fugiram primeiro das cortinas de brumas que se aproximavam e depois da loucura caótica das Terra dos Pesadelos. Este rápido declínio populacional produziu alguns resultados positivos na aldeia. Embora suas estruturas sejam tão densamente localizadas quanto as de qualquer assentamento nova vaasi, a densidade populacional é muito menor e, portanto, Egertus é na verdade uma cidade relativamente limpa e intacta. Com o aparecimento do Mar Noturno, porém, houve uma onda de imigração, já que os nova vaasis buscam tirar proveito dessa nova fonte de oportunidade. Em um futuro próximo, Egertus provavelmente se tornará tão imunda e lotada quanto seus assentamentos irmãos.

No passado recente, Egertus era pouco mais que um apêndice de Kantora, enviando a maior parte de seus recursos para o oeste para satisfazer as necessidades da cidade inchada. Essa situação começou a se reverter, pois enormes quantidades de cânhamo, linho e madeira importada são enviadas para Egertus para ajudar no crescimento da Marinha Nova Vaasi e satisfazer as necessidades dos comerciantes marítimos. A crescente importância da cidade deu aos egertusianos um sentimento de orgulho inflado, e eles tendem a ser bastante



condescendentes com visitantes e imigrantes. Achei-os insuportáveis.

Além das praias mencionadas, poucos destinos são de particular interesse em Egertus. O único edifício de importância intelectual era a Clínica dos Afligidos Mentalmente, fundada pelo famoso Dr. Gregorian Illhusen. A Clínica servia como hospital e sanatório para doentes mentais e era uma das instituições mais célebres do Núcleo, rivalizando apenas com o Asilo para Mentalmente Perturbados na costa da Lamórdia. Dr. Illhusen foi particularmente respeitado por sua pesquisa inovadora sobre a natureza dos sonhos e como eles afetam a saúde mental. Estranhamente, os habitantes da Clínica, tanto pacientes quanto médicos, desapareceram sem explicação em 749 CB, deixando o Asilo abandonado.

O príncipe Othmar ordenou uma investigação, pois um dos pacientes desaparecidos era Talgaard, seu irmão mais velho. Talgaard sofreu de graves doenças mentais durante a maior parte de sua vida, mas em 720 CB elas sofreram uma reviravolta violenta. Ele começou a fugir de Jardim de Pedra em noites de tempestade e estrangular inocentes com um garrote de arame farpado. O "Estrangulador de Kantora" matou dezenas de pessoas nos seis anos seguintes antes de ser capturado e internado, tornando-se um dos primeiros pacientes da Clínica. Ele ainda estava em tratamento quando os desaparecimentos ocorreram. Apesar de uma longa busca tanto pela guarda da cidade quanto pelos vigias de Kantora, nenhum vestígio do Dr. Illhusen, Talgaard ou qualquer outro residente desaparecido foi encontrado. O paradeiro do maior cientista nativo de Nova Vaasa permanece desconhecido.

Onde ficar em Egertus

O Lar do Marinheiro (quartos de boa qualidade, refeições de qualidade comum) é uma das pousadas mais bem cuidadas em Egertus, e as refeições são fartas, se não saborosas. O arenque chokka se destaca e as cervejas são excelentes e baratas. Os pobres poderiam, sem dúvida, encontrar um lugar de descanso em uma das muitas casas abandonadas de Egertus, embora sem dúvida encontrariam a competição de ratos e mendigos.

Egertus (cidade grande): Convencional; Tend. N; Limite de 3.000 PO; Ativos 591.000 PO; População 3.940; Isolado (humanos 93%, halflings 4%, gnomos 1%, outros 2%).

Figuras de Autoridade: Prefeita Kaia Bolshnik, humana Ari4/Esp2.

Personagens Importantes: Capitã Maja Ovesdatter, humana Esp6/Com1 (capitã do navio); Red Rolf, humano Lad4 (contrabandista).

Possibilidade Medonha: A Clínica dos Afligidos Mentalmente

A equipe e os internos da Clínica dos Afligidos Mentalmente foram puxados para o domínio conhecido como Terra dos Pesadelos, que ficava na fronteira leste de Nova Vaasa antes da Grande Conjunção. Após a Conjunção, a Terra dos Pesadelos se desgarrou do Núcleo e atualmente existe como um enorme domínio limitado, flutuando pelas Brumas. Uma terra onde os sonhos moldam a realidade e a fronteira entre a vigília e o sono é tênue, as Terra dos Pesadelos é governada por um grupo sinistro de mestres dos sonhos conhecido como Corte dos Pesadelos. A Corte extrai deleite e sustento de atormentar os outros com pesadelos horríveis e psicologicamente desgastantes. O Dr. Illhusen descobriu a existência da Corte dos Pesadelos em seu trabalho com seus pacientes, muitos dos quais foram levados à loucura e ao desespero por essas invasões em seus sonhos.

Illhusen fez o que pôde para combater a Corte dos Pesadelos, mas um Dr. Harrod Tasker o traiu para a Corte dos Pesadelos, que o contactou em seus sonhos e o virou contra Illhusen. Com a ajuda de Tasker, a Corte dos Pesadelos conseguiu atrair Illhusen e seus pacientes para as Terra dos Pesadelos, onde permanecem até hoje em uma duplicata louca da Clínica.

A Clínica abandonada em Nova Vaasa é um sorvedouro do mal de grau dois, com uma Mácula de Medo. Às vezes, Bastellus assombra seus salões vazios, mas há uma ameaça maior. A Clínica atua como um Caminho das Brumas para as Terra dos Pesadelos, e aqueles que adormecerem lá enquanto a lua está minguante despertarão naquele domínio esquecido. Felizmente, a Clínica assombrada não é um lugar convidativo para descansar e, portanto, poucas são vítimas de suas garras ocultas. Este Caminho das Brumas, o Sono Interminável, é uma Caminho das Brumas unidirecional de confiabilidade excelente.



Ehrendton

Depois de deixar Egertus, rumei para o norte para dar uma olhada nas planícies de Ehrendton, que têm uma notoriedade totalmente desproporcional ao seu significado real. Em 695 CB, um cavaleiro nova vaasi chamado Sir Armand Rivtoff, mais conhecido como Armand Mão de Ferro, escreveu a famosa saga *A Besta de Ehrendton*, um embelezamento fantasioso de seus esforços para erradicar um suposto rei bandido que se autodenominava o Duque Negro dez anos antes. No romance, o Duque Negro é escalado como um demônio literal das profundezas do Inferno, com a intenção de conquistar primeiro Nova Vaasa e depois o resto do mundo conhecido. Embora o poema do Mão de Ferro não seja polido e às vezes desajeitado, o duque alado e empunhando chicote é um antagonista memorável, e os eventos descritos são impressionantemente perturbadores em alguns lugares. Foi sugerido que *A Besta de Ehrendton* era na verdade um comentário político, com o Duque Negro representando a Igreja do Legislador; a imagem do chicote é particularmente intrigante quando vista sob esta luz. No entanto, sou cética, pois Mão de Ferro abre mão de muitas oportunidades para desenvolver a metáfora, e imagino que ele não tenha ambição maior do que contar uma trágica história de terror.

O conto popular de Sir Armand fez de Ehrendton uma das regiões mais conhecidas de Nova Vaasa, uma honra que certamente não merece. A rebelião anteriormente mencionada do Duque Negro e sua Irmandade do Chicote, culminando na destruição da vila de Drataan, é o único evento na memória viva digno de menção. Drataan já foi o maior assentamento de Ehrendton; essa honra questionável agora recai sobre Haaldam, uma aldeia de talvez 200 camponeses. Diz-se que os gritos dos moribundos ainda podem ser ouvidos ecoando nas ruínas de Drataan. Não ouvi nada de incomum em minha visita lá, mas também não encontrei motivo para me demorar.

A família Ehrend governa Ehrendton em nome dos Bolshniks. Os Ehrends são um pequeno ramo dos Bolshniks, criados quando um segundo filho recebeu as terras que agora compreendem Ehrendton, a fim de evitar uma luta pela sucessão. Como Condes de Ehrendton, os Ehrends têm muita liberdade em seu governo, mas pouco o suficiente para torná-lo um poder que valha a pena exercer.

Liara

Liara quase poderia ser contada como duas cidades, tão dramaticamente muda à medida que o dia se transforma em noite. Durante o dia, Liara é a mais segura e

calma das cidades de Nova Vaasa, sem dúvida graças à intervenção de Sir Tristen Hiregaard. O prefeito de Liara, Ulf Tryggaar, é um primo distante de Tristen e, segundo todas as evidências, está firmemente sob sua influência. Pela intercessão de Tristen, a guarda da cidade de Liara foi bem treinada, bem equipada e tão incorruptível quanto se poderia esperar. Graças ao seu zeloso patrulhamento e integridade, a incidência de crimes abertos nas ruas de Liara é significativamente menor do que a de Bergovitsa... durante o dia.

Depois de escurecer, o clima da cidade muda. Por décadas, os liarans viveram com medo do Assassino de Assinatura que espreita suas ruas noturnas. Desafiando esse medo, muitos liarans tornaram-se agressivamente exuberantes, quase maníacos, em sua busca pelas diversões ilícitas da noite. Porém, o medo ainda se esconde dentro deles, e pode ser ouvido na borda dura de suas risadas e visto em olhos que permanecem frios enquanto seus rostos olham de soslaio. Inevitavelmente, o medo irrompe em alguns deles, numa rajada de raiva e violência. O poderoso submundo liaran, controlado pelo misterioso Malken, adiciona gravetos ao fogo. Não é sensato andar pelas ruas noturnas de Liara, a menos que se pretenda encontrar problemas ou ser encontrado por eles.

Talvez seja apropriado que cada uma das duas estruturas mais significativas de Liara incorpore um lado da dicotomia. O *Passeslot* ("Fortaleza das Passagens"), uma forte e atarracada fortaleza de pedra, é o quartel e o campo de treinamento da guarda da cidade, completo com um arsenal e estábulo. De dia, ressoa com o som de madeira e aço enquanto os vigias que não estão em patrulha realizam exercícios práticos. À noite, é muito mais silencioso, embora nunca durma totalmente. Vigias andam pelas paredes o tempo todo, esperando que todos aqueles que partiram em patrulha ao pôr do sol retornem ao nascer do sol.

O gêmeo sombrio do *Passeslot* é o Impressionante Garanhão, o centro da atividade noturna em Liara. Um grande edifício de tijolos com um exterior enganosamente simples, o Impressionante Garanhão oferece a seus clientes a oportunidade de saciar a sede de todos os tipos. Além dos espíritos obrigatórios, a maioria dos quais são trazidos da Baróvia e Borca, o Impressionante Garanhão fornece opiáceos, prostitutas, jogos e iscas de animais. Nenhuma dessas atividades desagradáveis é realmente ilegal em Nova Vaasa, mas as delícias oferecidas pelo Impressionante Garanhão fazem muito para aumentar a violência e o perigo de Liara. O Impressionante Garanhão pertence e é operado por Canute Dorisz, um homem gordo falsamente alegre de competência higiênica questionável. Acredita-se amplamente que Dorisz



é apenas a face pública do Impressionante Garanhão e que a maior parte de seus lucros vai para os bolsos de Malken.

Onde ficar em Liara

O mencionado Impressionante Garanhão (quartos de qualidade comum, refeições de má qualidade) é uma opção de hospedagem para os verdadeiramente desesperados, mas as chances de acordar com a bolsa intacta são mínimas. De melhor reputação é o Pousada Graal Verde (quartos de boa qualidade, refeições de qualidade comum). O Graal Verde não aceita inquilinos após o anoitecer, e nenhum dos entretenimentos mais ilícitos é oferecido dentro de suas paredes, tornando o roubo ou a violência uma raridade. Isso também o torna relativamente impopular, de modo que aqueles que chegam cedo o suficiente para serem admitidos não devem ter problemas para garantir um quarto. O ensopado do cavaleiro no Graal é soberbo e o conhaque de pera mais do que satisfatório.

Liara (cidade pequena): Convencional; Tend. N; Limite de 15.000 PO; Ativos 5.692.500 PO; População 7.590; Isolado (humanos 90%, halflings 5%, gnomos 4%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Prefeito Ulf Tryggaar, humano Ari6; Capitão Stig Andor, humano Gue8 (capitão da guarda da cidade).

Personagens Importantes: Canute Dorisz, humano Lad3; Thyra Torsdatter, humana Esp6 (comerciante de cavalos).

Castelo Faerhaaven

Enquanto viajava por Nova Vaasa, tentei obter audiências com os chefes das Cinco Famílias, apenas para ser rejeitada ou ignorada, já que os aristocratas de Nova Vaasa têm pouco interesse em assuntos acadêmicos. Em vários casos, considerei usar meios mágicos de persuasão para passar pelos guardas e servos que invariavelmente bloqueavam meu caminho, mas considerando a hostilidade predominante em relação ao arcano nesta terra, pensei melhor.

Contendo-se por medo de seus inferiores? Que decepcionante! Eu pensei que você tinha mais sede de poder do que isso, minha pequena estudiosa.

Felizmente, como meu levantamento desta terra estava chegando ao fim, um dos patriarcas finalmente concordou em se encontrar comigo, e um pequeno

contingente de guardas me escoltou de Liara ao Castelo Faerhaaven.

Faerhaaven é uma estrutura impressionante, suas fortes paredes de pedra cercadas por todos os lados por um amplo fosso. Uma robusta barbacã guarda a única ponte levadiça e duas torres ameaçadoras pairam sobre o portão do castelo. Faerhaaven foi claramente construído com a função em mente, ao invés de forma, e as flâmulas de cores vivas balançando nas torres fazem pouco para torná-la amigável ou convidativa.

O próprio Sir Tristen Hiregaard provou ser amigável e convidativo, quase de forma suspeita. Acredito que ele estava tentando me seduzir, o que certamente estaria de acordo com sua reputação. Embora possa ser robusto e bonito para um homem de sua idade avançada, achei-o presunçoso e satisfeito consigo mesmo. Ainda assim, ele foi direto o suficiente sobre a história e a política de Nova Vaasa, pelo menos quando não estava tentando direcionar a conversa para suas ambições ou minha aparência.

Quando tentei questioná-lo sobre o infame Malken, seu sombrio inimigo, seu humor escureceu e suas respostas à minha pergunta tornaram-se cortantes e recalitrantes. Acredito que mencionar o senhor do crime feriu o orgulho de Hiregaard, já que a influência de Malken continua a aumentar, apesar dos melhores esforços de Hiregaard e dos guardas de Liara para capturá-lo. Depois, logo ficou claro que Hiregaard estava cansado da minha presença, então eu gentilmente me desculpei e voltei para Liara.

Pensamentos finais



eria o cúmulo do eufemismo dizer que me cansei de Nova Vaasa quando minhas viagens por ela chegaram ao fim. O cheiro poeirento das planícies impregna-se com uma persistência que quase iguala o mau cheiro das cidades. As pessoas não eram melhores, e foi com grande alívio que as deixei para trás, com suas emoções fervilhantes e descontentamento latente.

Agora estou tentadoramente perto de completar minha pesquisa do continente, mas primeiro devo cruzar outra terra miserável de florestas enfeitadas e outros perigos além. Ciente dos desafios à frente, parei brevemente em uma casa de caridade local antes de deixar Liara e fiz uma compra barata que deveria facilitar minha passagem, por assim dizer, carregando o bebê choramingando em uma trouxa debaixo do braço.

Por mais curta que seja a jornada de Liara pela fronteira de Tepest, não parecia curta o suficiente.





Relatório Dois: Tepest

O inferno dos vivos não é algo que chegará: se existe, é o que já está aqui, o inferno onde vivemos todos os dias, que formamos estando juntos.

— Italo Calvino, *Cidades Invisíveis*



aí do domínio de Hiregaard, seguindo a Caminho de Timor Oriental em direção ao norte de Liara. Pouco antes de partir, avistei uma engenhoca muito interessante no mercado de Liara: um berço que poderia ser preso na parte de trás de uma sela, na parte superior dos alforjes. O preço era razoável e compensei muito rapidamente. O movimento rítmico do meu corcel embalou o bebê, que comprei antes de deixar Nova Vaasa, para dormir muito mais rápido do que eu acho que seria possível se eu tivesse tentado carregá-lo em um alforje.

A menos de cinco minutos de carruagem da cidade, encontrei o último coletor de impostos de Sir Tristan e, atrás deles, erguia-se um muro escuro de árvores antigas — as terras arborizadas de Tepest. Depois de pegar minha moeda, o mais velho dos dois oficiais me avisou: “Aqueles bosques não são lugar para uma dama e um bebê viajarem. Não sei o que é pior — os sacerdotes loucos ou os goblins.

Eu disse a ele que só iria até Kellee e que deveria chegar à cidade bem antes do anoitecer. Ele me avisou para ficar na estrada principal e não confiar em nenhum sinal que pudesse dizer o contrário. Eu assegurei a ele que sim.

Achei seu aviso um pouco estranho até que cheguei a uma placa de sinalização inclinada e desgastada depois de cavalgar pela floresta cada vez mais profunda por cerca de meia hora. Uma placa esculpida com palavras em vaasi e balok apontava para uma trilha estreita e parcialmente coberta de mato e dizia “Para Kellee”. Outra placa, também em duas línguas, apontava para a frente na estrada e trazia a legenda: “Para Vale do Bosque Maldito”. Embora apenas o viajante mais ingênuo acreditasse que sair da estrada principal seria o caminho certo para Kellee, alguém obviamente estava adulterando as placas de sinalização. Verifiquei duas vezes minhas pistolas, para o caso de ser forçada a lidar com “sacerdotes ou goblins malucos” antes do fim do dia.

Duas horas depois, logo após parar uma vez para alimentar o bebê, o infeliz custo de uma passagem segura por Tepest, subi uma colina e olhei para baixo, para uma encruzilhada e uma ponte sobre o rio Dnar do Sul... e um par de lobos que pareciam estar se alimentando da carcaça de algum animal preto. A floresta escura e retorcida já me lembrava de Verbrek, então não me diverti com a aparência dos lobos. Saquei minhas pistolas e atirei nos dois, um após o outro. Os tiros atingiram o chão perto dos lobos, meu primeiro tiro fazendo-os pular e o segundo fazendo-os fugir aterrorizados.

Resumo de Tepest

Nível Cultural: Pré-Medievalismo (6)

Ecologia: Completa

Terreno/Clima: Floresta e colinas/Temperado, com pequenos bolsões de primavera, outono ou inverno permanentes magicamente induzidos

Ano de Formação: 691 CB

População: 15.500, aproximadamente 3.000 goblins

Raças: 99% Humanos, 1% outros

Grupos Étnicos Humanos: 99% tepestandi, 1% outros (darkoneses, nova vaasis)

Idiomas: Tepestandi*, darkonês, goblin, silvestre, vaasi

Religiões: Belenus*, Ezra, o Legislador

Governo: Assentamentos independentes aristocráticos e teocráticos

Governante: Nenhum.

Lordes Negros: As Três Bruxas (Megeras)

Ignorando o bebê acordado e gritando, esporeei meu cavalo colina abaixo. Na encruzilhada, notei mais uma tentativa desajeitada de enganar os viajantes: o sinal da estrada havia sido torcido, de modo que as setas que diziam “Para Kellee” e “Para Liara” estavam apontando para onde as que indicavam “Para Bosque da Miséria” e “Para Bosque Maldito” deveriam estar.

Uma única olhada no que os lobos estavam se alimentando revelou que eu estava errada com minha primeira conclusão. Não era a carcaça de um animal; era um cadáver humanoide queimado e enegrecido. Desmontei, amarrei o cavalo na placa e examinei a área. Cansada de ouvir o choro do bebê, peguei-o em meus braços e fiz barulhos calmantes.

Perto do caminho que leva o Bosque Maldito (ou a Kellee, se é possível acreditar na placa), encontrei uma cova rasa. A cabeça carbonizada do corpo ainda estava dentro dele. O local não havia sido descoberto por animais, mas foi cuidadosamente exumado com uma pá. Voltando ao corpo, notei que suas mãos estavam faltando e que sua caixa torácica estava aberta e seu coração removido. Os cortes estavam limpos, no entanto — os lobos simplesmente estavam se alimentando do que restava.

A pesquisa preliminar durante minha última noite em Liara já havia me dito que o supersticioso e atrasado povo da floresta de Tepest era liderado por sacerdotes de Belenus que passavam seus dias caçando males imagi-



nários e suas noites queimando na fogueira aqueles que consideravam perversos. No entanto, olhar para o estado deste corpo – exumado e mutilado de uma forma que só poderia indicar que alguém estava praticando a mais negra das magias – me fez pensar se os males caçados pelos fiéis de Belenus eram tão imaginários.

Daisagem



Tepest é uma terra de florestas antigas aninhadas em colinas rochosas irregulares do Caminho de Timor, erguendo-se da província do norte de Nova Vaasa em direção à Serra do Infortúnio a oeste; o refúgio estéril e abandonado da lendária banshee Tristessa no norte; e o abismo onde uma vez os Balinoks centrais se ergueram com os reinos de Markóvia e G'Henna. A maior parte da terra está entre 150 e 240 metros acima do nível do Mar das Mágoas, mas um único pico se eleva a quase 450 metros no norte. Os invernos e verões nesta terra são curtos e amenos, com a primavera separando os dois por semanas de chuva ininterrupta. O outono chega cedo em Tepest – as folhas já estavam ficando vermelhas e douradas quando cheguei – e demora a ceder ao inver-

no. A lenta descida no inverno permite que as colheitas tenham o tempo necessário para amadurecer. A longa temporada de outono também é marcada por clima imprevisível, principalmente ao longo do Rio Névoa Negra, ao sul do Lago Kronov. Aqui, o choque dos ventos quentes das planícies nova vaasi e o ar frio que desce dos Balinoks, onde a Greta Sombria se estreita, podem causar tempestades violentas que explodem nas encostas com pouco ou nenhum aviso prévio. Esse mesmo choque de temperaturas causa os céus eternamente nublados.

Dois dos três assentamentos mais importantes de Tepest, Briggdarrow e Viktal, estão localizados na margem sul do Lago Kronov. Este grande e claro lago de montanha é alimentado ou alimenta todos os rios de águas bravas que atravessam Tepest. Os tepestani afirmam que o lago é o lar de um monstro que eles chamam de Avanc. Eu coletei seis descrições diferentes da criatura de bardos e duas adicionais e muito diferentes do que passou por uma biblioteca em Kellee. Deve-se assumir que o Lago Kronov é o corpo de água mais infestado de monstros no Núcleo ou vários animais diferentes migram de e para o lago através dos rios. Ou a multiplicidade de descrições do Avanc é um sintoma da relação instável entre o tepestani e o conceito de precisão histórica.





Enquanto Tepest parece para a maioria dos forasteiros como uma grande floresta que apresenta pequenos pontos de interrupção marcados por desfiladeiros e rios intransponíveis, os tepestani veem sua terra como contendo muitas florestas diferentes.

Ao norte dos rios Dnar do Sul e Lynn Kathryn e alcançando a fronteira montanhosa com Darkon está o Bosque da Miséria. A maioria dos vilarejos e pequenos vilarejos do reino podem ser encontrados aqui. Entre os rios Dnar do Sul e Lynn Kathryn e o Lago Kronov fica Floresta Emaranhada, uma das duas áreas na terra onde as amoras silvestres — que são usadas para fazer um vinho altamente valorizado — são cultivadas.

A oeste do Rio das Lamúrias, ao norte do Lago Kronov e estendendo-se até as encostas áridas do Morro dos Lamentos fica a Bosque dos Goblins, com o Bosque das Bruxas imediatamente ao sul. Uma série de cumes estéreis e o Caminho de Timor Oriental separam estas duas florestas. Existem poucos assentamentos humanos nestas florestas, já que são o lar do maior número de goblins e feéricos.

As florestas ao sul do Rio Dnar do Sul têm uma reputação perigosa entre os tepestani. Das cabeceiras do rio Vaughn Dnar até a floresta cada vez mais rala que dá lugar às pastagens governadas por Tristan Hiregaard, o bosque é conhecido como Maldito. Ela serve como lar para bandidos vaasis, goblins e enclaves das Bruxas de

Hala; é também o lar da criatura singularmente mais maligna que encontrei durante meu tempo em Tepest. Ao sul de Viktal, entre os rios Vaughn Dnar e Névoa Negra, há uma floresta que os tepestani chamam de Bosque Negro, embora seja notada na maioria dos mapas por seu nome Vistani, *Brujamonte*, que pode ser traduzido aproximadamente como Bosque da Feiticeira ou Bosque da Bruxa. Alguns dizem que até os goblins evitam entrar, e os humanos ficam perto de Viktal e das colinas ao longo do Rio Névoa Negra. Há rumores de que Brujamonte abriga criaturas tão distorcidas e malignas que nem mesmo os Vistani entrarão lá.

Uma observação curiosa sobre o Rio Névoa Negra é que, antes da Grande Conjunção, ele alimentava o Lago Kronov de uma nascente que existia dentro da Brujamonte. Agora o rio *flui* do Lago Kronov, derramando-se na Greta Sombria como uma grande cachoeira. No entanto, o nível da água no Lago Kronov não parece ter mudado. Eu atribuo esse fenômeno ao aparecimento do pico rochoso chamado Castelo Insular, quanto talvez à nascente que outrora existia em Brujamonte ter se deslocado para o fundo do lago, assim como foi relatado que Markóvia foi levada para as regiões distantes do Mar das Mágoas. A direção do fluxo do rio e a falta de impacto no Lago Kronov podem exigir estudos e análises adicionais em uma data posterior. Duvido que seja algo de muito interesse para você, meu patrono.





O enigma do Rio Névoa Negra pode estar relacionado à "nossa" busca, pequena estu-
diosa, mas você está correta em descartá-lo
como algo que pode abordar posteriormente.
Por mais informada que você esteja se tor-
nando, ainda não consegue compreender as
forças que manipulam os destinos de todos
nós. E essas forças não agem sem motivo.

A maneira mais fácil e segura de chegar aos assentamentos importantes do reino é viajar ao longo da Estrada Timor Oriental, que é patrulhada regularmente por guardas florestais de Viktal e milicianos de Kellee. A Estrada Timor outrora se estendia ininterruptamente de Lekar na Falkóvnia a Egertus em Nova Vaasa, fornecendo uma alternativa importante para a Passagem Svalich através da Baróvia, apesar dos bandos de goblins que frequentemente atacavam caravanas. A Grande Conjuncção cortou essa rota comercial. Agora, a Estrada Timor Oriental apenas sai da borda da Greta Sombria, terminando em uma loucura chamada a Descida. (Veja meu relatório sobre a Greta Sombria para discussão específica desta área.)

A estrada serpenteia repetidamente através do Dnar do Sul. As pontes são altas estruturas de pedra que datam de tempos remotos, construídas sobre desníveis onde falésias se encostam umas às outras. Muitos contos falam de criaturas que se escondem sob as pontes e emergem para cobrar tributos dos viajantes. Não encontrei tais monstros durante minhas viagens, embora tenha despachado um bandido particularmente patético que pensou ter encontrado um alvo fácil em uma mulher viajando sozinha.

Os assentamentos de Tepest não são muito atraentes. Eles consistem em coleções dispersas de pequenas casas de um ou dois cômodos, sendo as mais simples cabanas de grama construídas sobre fossas rasas. As casas maiores e mais bonitas são estruturas de madeira caiadas com telhados de palha, embora raramente sejam encontradas fora de Kellee, Viktal e Briggdarrow. Geralmente, pode-se dizer qual é a principal fonte de renda de uma família pela presença de currais com ovelhas ou cabras, barcos de pesca ou cavaletes com peles recém-esfoladas perto da casa. Praticamente nenhuma das estruturas tem mais de um andar. O celeiro ocasional, o templo, as pousadas dos três principais assentamentos, e o complexo que abriga os líderes da Inquisição em Viktal se destaca acima dos perfis baixos. A maioria dos templos sem telhado (para que Belenus possa assistir aos serviços

dedicados a ele) são tipicamente as únicas estruturas de pedra em uma comunidade.

O que passa por assentamentos goblins tem ainda menos recursos dignos de nota. Na maioria das vezes, os goblins vivem em cavernas ampliadas com túneis e cercadas por armadilhas bem escondidas. Os complexos de cavernas e túneis geralmente abrigam três ou quatro famílias extensas, e todos possuem pelo menos duas saídas para que os residentes possam escapar caso animais selvagens ou predadores mais perigosos passem pelas armadilhas. Em raras ocasiões, construídos sob a direção do próprio chefe antes de sua morte, os goblins construíram marcos de pedra toscos para poderosos chefes tribais. Esses marcos geralmente apresentam armadilhas mais elaboradas, bem como duas entradas, como nas residências. Eles geralmente são construídos a partir de grandes pedras empilhadas que são enterradas.

Armadilhas Goblins

Um dos maiores riscos de viajar fora da estrada principal através de Tepest são as muitas armadilhas colocadas na floresta pelas tribos goblins. Elas são construídas tanto para capturar animais como para defender as casas dos goblins de ataques. A lista a seguir apresenta os tipos de armadilhas que os goblins costumam construir. Para obter detalhes, consulte o *Livro do Mestre*.

Armadilhas Selvagens Comuns: ND 1 — flechas, alçapão camuflado de 3 metros, dardo envenenado, agulha envenenada, pedregulho móvel, lança, tronco oscilante (como bloco); **ND 2** — alçapão camuflado de 6 metros, azagaia, rede grande, fosso com estacas de 6 metros, corrente imobilizadora, alçapão bem camuflado de 3 metros cheio de água e sanguessugas, alçapão bem camuflado de 3 metros; **ND 3** — rajada de agulhas, flecha envenenada, fosso com estacas de 6 metros; **ND 4** — desabamento de árvore (como coluna), dardos envenenados, fosso profundo com estacas; **ND 5** — tronco pontiagudo no teto (como bloco solto no teto).

Espalhadas por todo o campo, seja na orla dos pastos onde os tepestani cuidam de suas ovelhas durante o dia ou nas profundezas das partes mais densas da floresta, erguem-se austeras estruturas de pedra de um ou dois andares. Decaindo e crescendo demais, essas estruturas já serviram de fortaleza para os senhores do machado que governaram Tepest nos tempos antigos, e esse tipo de arquitetura morreu com eles. Os tepestani evitam cuidadosamente esses edifícios — a ponto de fingir que nem veem aqueles que ficam perto de seus pastos de ovelhas — e os mais remotos se tornaram covis para os mais poderosos dos clãs goblins ou para as fadas.





Perto de várias dessas estruturas, encontrei pedras antigas, a mais alta das quais tinha mais de um metro e oitenta de altura. Todos eles irradiavam uma fraca magia da escola de abjuração, mas não consegui discernir nada sobre qual poderia ter sido seu propósito ou função. Ao mesmo tempo, todas as pedras apresentavam runas que presumo serem de natureza mágica, mas todas estão desfiguradas por representações grosseiras de humanoides e animais de caça e agora indecifráveis. Os bardos tepestani afirmaram que as pedras uma vez garantiram as bênçãos dos deuses sobre as casas dos senhores do machado, mas perderam seu poder mágico quando as fadas trouxeram a ruína para a terra cerca de 500 anos atrás.

flora

Tepest é coberto por densas florestas antigas que consistem principalmente de madeiras duras (predominantemente carvalho, faia e avelã), pontuadas com ocasionais sempre-vivas imponentes (abetos ou pinheiros). Embora as árvores sejam de variedades comuns em todas as terras do centro e centro-sul, elas crescem de uma maneira única que empresta a Tepest uma identidade sinistra completamente própria. As árvores crescem de maneiras estranhas e tortas, com cada carvalho e faia tendo troncos nodosos e galhos torcidos como as mãos artríticas de um camponês antigo. Até os pinheiros parecem estranhamente distorcidos.

Apesar da aparência torturada das árvores, elas crescem fortes e saudáveis. Suas coroas são grossas e emaranhadas no alto, impedindo que o sol que atravessa a sempre presente cobertura de nuvens chegue ao chão da floresta. Nesta escuridão eterna, floresce uma grande variedade de cogumelos e musgos.

De vez em quando, amplas clareiras quebram a escuridão da floresta. Na primavera, as clareiras são explosões de cores. Estranhamente, em algumas dessas clareiras a primavera e o verão parecem durar mais tempo do que nas florestas ao seu redor. Eu testemunhei uma dessas clareiras onde as flores desabrochavam mesmo quando as folhas das árvores ao redor eram douradas e o solo abaixo delas brilhava com a geada da manhã. Os tepestani acreditam que essas clareiras são o lar das fadas e se recusam a frequentá-las até que sejam “limpas” pelos sacerdotes de Belenus. Uma vez que essa purificação é realizada, no entanto, essas clareiras se tornam lugares populares para os pastores alimentarem suas ovelhas e cabras. Não vi evidências de seres feéricos nas clareiras, nem pude detectar quaisquer energias mágicas residuais na clareira que visitei que pudessem explicar a anomalia.

Três tipos notáveis de plantas crescem apenas nas colinas de Tepest: amoras silvestres, banquinhos de fada e *Wightingourds* (também chamadas de abóboras de bruxa).

As amoras silvestres crescem em arbustos baixos e espinhosos encontrados em pequenos trechos de Tepest. Difícil de cultivar, suas únicas plantações cultivadas com sucesso prosperam nas encostas íngremes ao longo do Rio Névoa Negra. Caso contrário, as plantas crescem nas margens de pequenos pântanos nas florestas do sul e ao longo das margens do Lago Kronov. A cada outono, pequenos grupos de habitantes de Tepestani visitam as áreas dispersas para colher alguns baldes de frutas silvestres. Originalmente usadas em um vinho tradicionalmente consumido durante os festivais de outono, as bagas se tornaram uma mercadoria valiosa nos últimos vinte anos devido à crescente popularidade do vinho frutado de amora silvestre entre os nobres de Nova Vaasa.

A pequena aldeia de Linde, que controla as únicas fazendas concentradas de amoras silvestres, está ganhando fama constantemente pelo vinho de amoras silvestres. A maior parte da produção da comunidade é vendida para comerciantes vaasis. Acredito que se Linde fosse mais fácil de acessar, já rivalizaria com a importância de Viktal e Briggdarrow. Provavelmente também haveria mais canteiros de amoras silvestres plantadas ao longo do Rio Névoa Negra se não fosse pelos muitos perigos envolvidos em colhê-las no outono. Como mencionei anteriormente, as colinas ao longo do Rio Névoa Negra são lendárias pelas fortes tempestades e rajadas de vento imprevisíveis que a cada ano levam três ou quatro aldeões das encostas íngremes para o rio gelado e veloz abaixo.

Os *banquinhos de fada* são pequenos cogumelos castanhos salpicados de vermelho que crescem rapidamente em círculos, linhas ou padrões espirais quando expostos à magia arcana. Os tepestani estão convencidos de que os cogumelos só crescem onde as fadas praticaram sua conjuração corrupta, mas meus experimentos indicaram que um único banquinho de fada se multiplica e brota em dezenas em poucas horas após a exposição a qualquer magia das escolas de conjuração, adivinhação, encantamento e transmutação. Os cogumelos crescem em espiral ou padrões circulares em resposta a magias que cobrem uma área, formam linhas retas ao longo do caminho feito por uma magia de precisão, como *mísseis mágicos*, e em uma combinação dos dois padrões gerais de crescimento quando magias que afetam uma área são conjuradas bem longe do conjurador.

Curiosamente, os tepestani também acreditam que os cogumelos crescem onde as fadas dançaram ou viajaram, brotando do solo para dar-lhes lugares para descansar. A Inquisição procura a presença de banquinhos de fadas perto de casas para determinar quem nas comunidades pode estar se relacionando com as fadas. Eles também usam bandejas rasas contendo banquinhos de fadas como dispositivos de *detectar magias*, lento e impreciso, passando-os para frente e para trás em um alvo



caído. Se mais banquinhos de fada brotarem na bandeja, presume-se que o alvo esteja sob a influência dos seres feéricos, seja um aliado dos feéricos ou talvez até mesmo um feérico em si.

Witchingourds são pequenas cabaças cheias de sementes que amadurecem no início do outono. Eles crescem nas florestas de Tepest, e os tepestani acreditam que eles também aparecem onde as fadas estiveram. No entanto, a Inquisição não os usa como “detectores feéricos”. Em vez disso, o povo comum usa os *witchingourds* para fins práticos. Eles os secam e os usam como chocalhos – altamente eficazes, já que testemunhei várias crianças chorando serem acalmadas para dormir com apenas algumas sacudidas desses chocalhos de “abóboras de bruxa”. As pessoas também acreditam que os chocalhos podem oferecer proteção contra feéricos; se uma abóbora for aberta e suas sementes espalhadas, qualquer feérico que se deparar com elas deve parar e contar todas as sementes.

Examinei as abóboras vivas e secas com *detectar magias* e detectei uma magia de encantamento muito fraca na planta. Não detectei nenhuma magia no solo perto dos *witchingourds*, nem em nenhuma fonte de água ou outras plantas próximas. Talvez haja alguma verdade na crença tepestani de que as plantas estão de alguma forma relacionadas a seres mágicos, mas isso é pura especulação. Juntei várias amostras da planta para poder pesquisar mais sobre ela quando mais uma vez me encontrar com tempo e um laboratório decente. Pode haver aplicações mágicas ocultas nessas plantas de aparência humilde. Como mencionado acima, observei que os bebês eram acalmados com extrema rapidez por chocalhos de *witchingourd* – e acho que também me senti relaxada na presença deles. Mais pesquisas são necessárias, no entanto. Vou enviar-lhe algumas amostras desta planta misteriosa, meu patrono.

Magia secundária pitoresca, nada mais. Espero que não permita que a curiosidade intelectual e arcana a desvie demais de sua tarefa real e que se abstenha de me enviar muitos presentes adicionais no futuro.

Fauna

As florestas de Tepest sustentam a variedade padrão de vida selvagem que se espera encontrar em uma região desse tipo. Animais de caça são abundantes, sendo veados e arminhos os mais comuns. O Lago Kronov está repleto de esturjões e lúcios, e uma boa porcentagem dos residentes de Briggdarrow e Viktal sobrevivem da pesca. Muitos outros tepestani mantêm pequenos rebanhos de ovelhas e cabras, mantendo-os em currais perto de suas

Banquinhos de fada e Witchingourds

Banquinhos de Fada: Esses cogumelos são extremamente sensíveis à energia mágica arcana das escolas de conjuração, adivinhação, encantamento e transmutação; até mesmo a presença de seres que têm a capacidade de alterar de forma – por exemplo, certos tipos de fadas, mortos-vivos e todos os licantropos – fazem com que os cogumelos acelerem seus padrões de crescimento. Cogumelos totalmente crescidos dobram de tamanho, enquanto 2d8 banquinhos de fada adicionais aparecem para cada 3 metros de uma área de raio de efeito da magia e/ou ao longo da linha entre onde a magia foi conjurada e onde ela teve efeito. Os cogumelos brotam em 2d4 horas.

Cogumelos adicionais brotam quando terra contendo banquinhos de fada é mantida perto de seres que podem assumir mais de uma forma (como licantropos ou pakas) ou que são conjuradores naturais (como feiticeiros ou qualquer criatura que possua habilidades similares à magia) por 2d4 minutos. Isso também acontece se seres que se encaixam na descrição acima permanecerem imóveis por mais de 2d4 minutos a uma distância de 60 centímetros dos banquinhos de fadas.

Abóboras de Bruxa: Quando secas e usadas como chocalhos, a magia branda inerente às abóboras de bruxa acalma as criaturas vivas a ponto de elas caírem no sono. Qualquer um, incluindo o usuário, dentro de um raio de 1,5 metro de uma cerca de *witchingourd* deve fazer um teste de resistência de Vontade CD 8 ou ficará fatigado por 1d4 rodadas; se já estiver fatigado, é necessário um teste de resistência de Vontade CD 8 bem-sucedido para evitar cair no sono. Um novo teste de resistência deve ser feito a cada rodada. Criaturas que não podem ouvir são imunes ao efeito.

Witchingourds também têm um efeito estranho em qualquer feérico ou extra-planar. Se uma abóbora for quebrada e suas sementes derramadas em uma linha de 3 metros ou um círculo de 1,5 metro de raio, qualquer criatura do tipo mencionado acima deve pegar e contar todas as sementes (teste de Destreza CD 15 para pegar todas as sementes e Teste de Concentração CD 15 para fazer uma contagem precisa) antes que eles possam cruzar a área.





casas durante a noite, onde podem facilmente defendê-los dos muitos predadores que espreitam na floresta.

Os predadores em Tepest incluem uma variedade de gatos e cobras, bem como carcajus, lobos e ursos. Mais notavelmente, Tepest é o lar de sub-raças particularmente distorcidas de predadores normais. O que quer que faça com que as árvores de Tepest pareçam tão torturadas e deformadas, parece afetar também a vida selvagem carnívora. Os tepestani chamam esses animais alternativamente de “bestas de outono” e “bestas goblins”. Os goblins parecem ser hábeis em treiná-los e usam alguns deles como montarias ou animais de guarda. Detalho minhas observações sobre as “bestas goblins” nas Notas Anexas.

As aves também estão bem representadas, tanto predatórias quanto outras. Falcões, pardais e corvos pareciam particularmente abundantes.

Quanto às criaturas sobrenaturais, Tepest possui mais do que a sua parcela justa. Como outras terras que fazem fronteira com Greta Sombria, uma variedade cada

vez maior de feéricos chama as florestas de lar, aumentando a população de fadas aparentemente maior do que o normal. Fadas bastante inofensivas, como sprites e ninfas, podem ser encontradas aqui como em qualquer outra floresta selvagem, mas fadas perigosas como violadores e bakhna rakhnas também podem ser encontradas. Presumo que esses e outros feéricos foram os primeiros a dar origem às muitas lendas que os tepestani sussurram uns aos outros em tons de medo. Acredito que somente na última década, mais ou menos, o influxo de criaturas da Greta Sombria aumentou a ameaça representada pelos seres feéricos para algo próximo do que os habitantes de Tepestani imaginam.

História



identificar quando Tepest apareceu é uma questão fácil, pois este evento é bem documentado pelos povos de Darkon e Nova Vaasa, mas tudo, exceto os eventos mais recentes na terra, está completamente enredado em superstição, crenças religiosas e pura narrativa imaginária.

A dificuldade mais significativa em desvendar a verdadeira história de Tepest é uma quase total falta de registros escritos. Até a década passada, os tepestani eram geralmente analfabetos e não mantinham nenhuma história escrita. Eu confiei em grande parte em murais em ruínas nas casas abandonadas dos senhores do machado e em canções transmitidas de bardo para bardo ao longo das gerações. As lamentáveis bibliotecas de Kellee e Viktal não ajudaram em nada. Embora a Inquisição esteja agora se esforçando para disseminar a alfabetização, levará muito tempo até que haja registros úteis para os estudiosos.

A história dos tepestani começa com seu mito da criação. Eles acreditam que seus deuses criaram o mundo uma estação de cada vez, começando com a primavera, e povoaram cada estação com seus próprios seres. Algumas versões da história dizem que cada estação foi originalmente uma tentativa de deuses individuais de criar mundos separados e que eventualmente os deuses combinaram suas criações em um mundo. O tradicional calendário tepestani também começa na primavera; eles só adotaram o calendário baroviano há cerca de três décadas.

Independentemente da versão, a criação começa com a Primavera. Junto com a Primavera, os deuses criaram os Filhos da Primavera — as fadas. Esses espíritos imortais da natureza não conheceram nem experimentaram a morte, então até hoje eles não respeitam a vida ou a morte. Nas versões que afirmam que cada estação era obra de deuses diferentes, a primavera é creditada

Animais Locais e Horrores Nativos

Vida Selvagem: ND 1/10 — sapo; ND 1/6 — corvo; macaco; ovelha; ND 1/4 — arminho; cabra; coruja; gato; pônei; ND 1/3 — cachorro; cobra, víbora miúda; falcão; ND 1/2 — cobra, víbora pequena; texugo; ND 1 — cachorro, montaria; cavalo, leve; cavalo, pesado; lobo; mula; veado; ND 2 — carcaju; javali; urso, preto; ND 4 — urso, marrom.

Monstros: ND 1/8 — centopeia monstruosa, miúda; ND 1/4 — aranha monstruosa, miúda; centopeia monstruosa, pequena; *macaco goblin*; *rato goblin*; sanguessuga, caça-bruxas†; *sapo goblin*; ND 1/3 — goblin; ND 1/2 — *arminho goblin*; *centopeia goblin*, *média*; *coruja goblin*; *gato goblin*; *geist*†; *gremishka*†; *texugo*; ND 1 — *águia goblin*; *aranha goblin*, *média*; *bakhna rakhna*†; *cachorro goblin*, *montaria*; *cobra goblin*, *víbora pequena*; fada, grig; fada, nixie; planta, erva do medo†; sátiro; changeling (substituto, consanguíneo feérico)†; *texugo goblin*; ND 2 — corvídeo†, ladrão de peles; planta, hera rastejante†; ND 3 — afogado†; arak, teg†; baobhan sith†; doppelganger, assombrado†; *dríade*; *javali goblin*; licantropo, homem-corvo†; personificador; *urso goblin*, *preto*; violador†; ND 4 — arak, powrie; bruxa, do mar; ettercap; planta, capim chicote†; ND 5 — arak, shee; arak, sith; bruxa, verde; fada, pixie; loupgarou, das terras baixas†; odem†; paka†; *urso goblin*, *marrom*; ND 6 — arbusto errante; bruxa, anis; fogo fátuo; troll, assombrado†; ND 7 — homem-lobo superior†; ninfa; severo†; ND 8 — fulgor colérico†; planta, ente; ND 9 — planta, ente zumbi†.

Observação: As criaturas em itálico apresentam o modelo de besta goblin detalhado nas “Notas Anexas”. As Três Bruxas (Megeras) controlam todas as bestas goblins.



como obra de Daghdha (deusa da fertilidade e da florista), Diancecht (deus da cura) e Lugh (deus da magia e dos segredos).

O Verão e os Filhos do Verão vieram a seguir – homens e mulheres mortais e animais naturais. Todas as versões concordam que os deuses sentiram que dar a imortalidade feérica foi um erro e, portanto, criaram os Filhos do Verão com um tempo de vida limitado. Como os Filhos do Verão experimentam todas as facetas da vida e da morte, eles desenvolvem uma apreciação e compreensão das alegrias e dores que fazem da vida o que ela é. Os tepestandos consideram os Filhos do Verão o único tipo de espírito “confiável”. As versões que atribuem as estações a deuses individuais dizem que Belenus (deus do sol) foi o principal arquiteto do verão e dos homens e mulheres, enquanto sua consorte Brigantia (deusa da natureza, indústria e agricultura) e seu irmão Manannan mac Lir (deus da água e das criaturas aquáticas) criou os animais e ajudou a definir como os seres mortais se moviam ao longo de suas vidas.

Outono e os Filhos do Outono o seguiram. Esta temporada surgiu porque alguns dos deuses sentiram que poderiam melhorar o verão, mas falharam miseravelmente em seus esforços; ninguém poderia igualar a esplêndida criação que resultou quando todos os deuses trabalharam em conjunto. As criaturas do outono

são todos reflexos inferiores e distorcidos dos Filhos do Verão – goblins, bruxas (megeiras), licantropos e outros seres monstruosos. No mito dos “mundos separados”, Outono e seus filhos são criação de Arawn (deusa da morte) e Morrigan (deusa da discórdia e da guerra) porque tinham ciúmes de Verão e achavam que poderiam criar um mundo superior. Infelizmente, a natureza fundamentalmente vil de ambas as divindades se infiltrou em sua criação, tornando-a um lugar de morte habitado por criaturas não naturais e cheias de ódio.

O último na ordem da criação foi o Inverno, assim como os Filhos do Inverno. Curiosamente, todos os mitos da criação atribuem esta criação a Math Mathonwy (deus da magia negra e dos segredos), além do resto dos deuses. Mais comumente, acredita-se que ele iniciou sua criação como uma expressão de rancor para com os outros deuses, porque nenhum deles o consultou durante seus esforços. Outras interpretações sugerem que Math Mathonwy estava tentando aperfeiçoar a Primavera e os Filhos da Primavera, mas que sua própria natureza fria e maligna contaminou sua criação além de qualquer capacidade de sustentar a vida, ou que ele estava criando o repositório supremo para a magia maligna e segredos que ele desejava preservar. Para esse fim, ele cobriu o inverno com neve e criou os mortos-vivos e os seres elementais – estranhos reflexos dos Filhos da Primavera,





eternos também, mas totalmente desprovidos de vida. (Uma observação interessante sobre os tepestani é que, ao contrário de muitos outros povos do mundo, eles não se preocupam muito com os mortos-vivos; eles tendem a ser da opinião de que, se os mortos-vivos forem deixados em paz, eles não incomodarão os vivos).

Na versão da história da criação dos Tepestani, conhecida como a versão dos “mundos separados”, Belenus visitou todas as várias criações e decidiu que se os deuses combinassem seus mundos em um único lugar, seria uma criação mais perfeita – um lugar onde os Filhos do Verão, em particular, poderiam florescer. Todos os deuses concordaram, e assim o mundo nasceu. Em ambas as versões, os deuses concordam que, para evitar os problemas que surgiram com os Filhos da Primavera em uma escala cósmica, seu mundo eventualmente morreria. Os Tepestani acreditam que, subsequentemente, toda a história segue o curso de um único “ano”, visto do ponto de vista dos deuses. O mundo seguirá o curso desse único ano e, em seguida, chegará ao fim.

De acordo com o tepestani, atualmente vivemos no outono da criação. Eras incontáveis atrás, as fadas reinavam sem desafio e mantinham os mortais com medo pela magia caótica e imprevisível. Eventualmente, heróis poderosos surgiram entre os mortais e forçaram os feéricos para as profundezas mais selvagens da floresta. À medida que as fadas recuavam, a magia se tornava mais ordenada e os humanos se tornavam cada vez mais poderosos e importantes no mundo.

Com a retirada das fadas, o verão do mundo começou – e é também neste ponto que acredito que a crônica dos tepestani se move do mito para a história falsa. Há pouca diferença entre mito e história falsa nesta cultura, no entanto, como não existem registros escritos além de murais dentro das estruturas decadentes outrora habitadas pela agora extinta classe dominante da terra. Ainda assim, a combinação das estruturas, murais e copiosas canções bárdicas somam-se a algo que passa por um registro histórico, por mais confuso e falso que seja.

Durante esses primeiros tempos narrados, os tepestani viviam em numerosos clãs, cada um governado por um *tuatiarna*, ou senhor do clã. O título significa literalmente “senhor do machado”, em homenagem à arma ornamentada que um chefe de clã empunha, da mesma forma que um rei segura seu cetro; ainda diferente dos reis, o poder de um *tuatiarna* raramente se estendia além do alcance de sua arma. Os senhores do machado estavam brigando constantemente, com seus clãs ganhando e perdendo poder mais rápido do que as estações mudavam e não realizavam nada de consequência duradoura.

Sob os senhores do machado, os tepestani viviam em uma sociedade rígida e estrita. Os clãs não se misturavam e os sexos tinham funções e deveres específicos

dos quais nenhum desvio era tolerado. Entre as pessoas comuns, os homens caçavam, pescavam e cultivavam os campos, enquanto as mulheres cuidavam da casa, do lar e dos filhos. Os *tuatiarna* eram todos homens e encarregados de fazer a guerra: cabia a eles proteger o clã derrotando seus inimigos e expandindo seu poder, recrutando homens comuns para exércitos durante tempos particularmente difíceis. Suas esposas não governavam; em vez disso, elas se reuniram com os deuses, fornecendo conselhos espirituais. Essas clérigas eram chamadas de *cailleaigh*, que se traduz em “mulheres sábias”.

Essa cultura não permitia nenhuma mobilidade social e não tinha absolutamente nenhuma dúvida sobre os papéis dos sexos. Filhos e filhas eram igualmente importantes tanto para os governantes quanto para os camponeses, porque cada um tinha deveres importantes a cumprir na comunidade. No entanto, a sociedade nunca permitiria que uma mulher governasse, nem toleraria um homem que afirmasse se comunicar com os deuses.

Sem surpresa, uma sociedade tão inflexível também era frágil e condenada a desmoronar. O que é notável sobre Tepest é a totalidade com que sua antiga sociedade parece ter sido completamente apagada pela passagem do tempo – tudo o que resta são os murais e as estruturas habitadas pelos senhores do machado e suas famílias. A Tepest moderna tem uma estrutura social muito mais flexível, com homens e mulheres servindo como clérigos. Os homens podem ser um pouco mais fortes fisicamente e geralmente preferem pescar e caçar, enquanto as mulheres fazem escolhas naturais para cuidar dos filhos. No entanto, não há restrições sociais sobre quem pode servir aos deuses como clérigos ou quem pode se sentar no Conselho de Anciãos que passa por liderança na maioria dos assentamentos e cidades tepestani. O único eco óbvio que parece restar da época dos senhores do machado pode ser encontrado nos rituais de corte da terra (mais sobre este assunto abaixo).

Os bardos tepestani contam que a antiga ordem foi derrubada pela Sedução dos Feéricos. Tentando arruinar a humanidade e reafirmar seu domínio sobre o mundo, as fadas rastejaram de volta das florestas mais profundas e indomadas e se aproximaram secretamente da *cailleach* de cada clã. As fadas prometeram a cada *cailleach* que iriam ensiná-la como explorar o poder mágico bruto da Trama, manipulando-a sem o pastoreio dos deuses. Com esse vasto poder, elas seriam capazes de esmagar os inimigos de sua família e acabar com as rixas para sempre.

Os tepestani concordam que quase todas as *cailleaigh* recusaram a tentação, sabendo que nada de bom poderia resultar disso. O número de mulheres sábias que aceitaram a oferta difere na narrativa, mas na maioria das versões são três. Essas mulheres aprenderam a magia da Trama – que, em minha análise, se assemelha muito à



magia arcana dos contos — mas o poder era demais. A *cailleaigh* não podia conter o poder da Trama mais do que uma represa infantil construída de seixos e lama poderia conter uma inundação repentina. O poder da Trama era implacável, consumindo tudo. As *cailleaigh* realmente se tornaram poderosas, mas elas também se tornaram horríveis velhas, seus corpos distorcidos pelo impiedoso poder da natureza. As *cailleaigh* corrompidas recuaram para as florestas. Hoje, a tradução literal de “*cailleaigh*” foi abandonada por um novo significado: *bruxa*. É também a palavra que os tepestani usam para descrever as monstruosas humanoides conhecidas como *bruxas* ou *megeiras*.

Um detalhe intrigante a ser notado é que a Trama não é um termo tipicamente usado quando se fala de magia, particularmente a magia dos deuses. Os estudiosos do ocultismo tendem a se referir a uma teia de energia teórica que é o próprio tecido da realidade como a Trama, e as Bruxas de Hala afirmam que estão manipulando essa Trama ao fazer sua mágica. Além disso, os seguidores de Hala e bruxas (*megeiras*) são, segundo todos os relatos, inimigos mortais. Estamos vendo claramente elementos do que são fatos reconhecidos em nosso mundo, então há uma possibilidade remota de que a corrupção das *cailleaigh* seja o evento seminal que marca a verdadeira origem de Tepest. No entanto, acredito que este evento está muito distante cronologicamente dos primeiros registros externos da existência de Tepest; os tepestani marcam a Sedução dos Feéricos como tendo ocorrido 20 gerações — aproximadamente 500 anos — atrás. Há relatos de domínios isolados há séculos (como a Baróvia), mas considero a falta de referências a imensos e sempre presentes bancos de névoa nas bordas da terra como evidência de que os tepestani não vivenciaram tal isolamento.

Apesar de minhas dúvidas, devo reconhecer que os contos tepestani se tornam mais específicos a partir deste ponto e que há ainda mais sinais de que a verdadeira história do reino talvez tenha começado cinco séculos atrás. Primeiro, os tepestani acreditam que com a eliminação das *cailleaigh*, as fadas conseguiram atrair o mundo do verão para o outono, onde permanece até hoje. Em segundo lugar, os tepestani também acreditam que as florestas ao seu redor começaram a mudar neste ponto. No começo, apenas algumas árvores isoladas em um punhado de bosques assumiam uma aparência sinistra e retorcida. Conforme as estações passavam, cada vez mais árvores se transformavam, e logo todas as florestas do mundo estavam amaldiçoadas e horrendas. Além disso, novas e horrendas criaturas emergiram das florestas transformadas: goblins, bestas goblins e seres ainda piores — todos Filhos do Outono. Inicialmente, a hostilidade desses seres era direcionada aos três clãs

cujas *cailleaigh* haviam resistido às fadas. Em questão de semanas, esses clãs foram exterminados, e os Filhos do Outono voltaram-se para atacar o restante.

À medida que mais monstros cercavam os clãs de Tepest, as velhas rixas desapareceram quando os senhores do machado foram forçados a se unir para sobreviver. Novas comunidades centralizadas cresceram ao longo de um caminho mais facilmente atravessável através de Tepest, que evoluiria para o que agora é chamado de Caminho de Timor Oriental. Os velhos costumes desapareceram diante de uma nova realidade, o poder dos senhores do machado diminuiu e, lentamente, ao longo de gerações, a moderna Tepest ganhou forma.

Ao contrário da maioria dos outros reinos que visitei, não consegui encontrar nenhum momento claro, nenhum evento seminal que o povo de Tepest reconheça como sua união com nosso mundo. As pessoas estavam sitiadas em suas comunidades com apenas o mínimo de contato com seus vizinhos mais próximos. Essa situação durou tanto tempo que a única maneira de determinar o momento interno do surgimento da terra está na lembrança de uma velha desdentada e quase senil com quem conversei em Kellee. Ela se lembrou de um outono há quase setenta anos, quando a colheita foi arruinada quando as frutas e vegetais maduros de repente se abriram com insetos e moscas. Um pastor de Viktal com a mesma idade, mas um pouco mais coerente, contou como se lembrava de uma época quando criança, quando muitas cabras davam leite vermelho ou ficavam cegas e que os filhotes do gado nasciam deformados. Esta temporada de horror parece coincidir cronologicamente com o aparecimento registrado de Tepest em 691 CB, então presumo que esses eventos foram uma espécie de dores de parto metafísicas de um grande mal ainda não visto em Tepest, como se a própria natureza recuasse de seu surgimento. Talvez este seja o mal que habita nas sombras da *Brujamonte*? Seja o que for, não consegui encontrar nenhuma referência específica ou evidência de sua existência... Embora eu tenha encontrado uma candidata que poderia ser essa pessoa. Mais informações sobre essa mulher serão fornecidas posteriormente.

Quanto aos tepestani, eles temiam que os terríveis eventos daquele outono significassem que seu mundo havia entrado no inverno. A ameaça de fome, no entanto, forçou-os a sair de casa para buscar fontes de alimento. Foi quando descobriram as terras além de suas florestas. Nobres e plebeus ao longo das fronteiras em Darkon e Nova Vaasa forneceram comida e outra assistência durante aquele inverno. O senhor vaasi, Tristan Hiregaard, foi particularmente generoso em fornecer ajuda aos tepestani, e até hoje as pessoas em Kellee e arredores pedem a seus deuses que o abençoem em suas orações diárias.





Apesar de sua gratidão contínua ao Lorde Hiregaard, o inverno e a primavera de 691-692 foram a primeira e única vez que os tepestani mostraram algum interesse real por seus vizinhos. Mesmo quando suas terras se tornaram anfitriãs de uma popular rota comercial do norte, quando o reino de G'Henna se formou, os tepestani permaneceram em suas cabanas. Eles ficavam felizes em aceitar moedas e produtos de troca das caravanas mercantes que percorriam suas terras, mas estavam longe de dar as boas-vindas a esses estranhos. No entanto, este desenvolvimento abriu oportunidades para empresários de indústrias construírem pousadas ao longo do Caminho de Timor Oriental para servir os muitos viajantes.

O comércio trans-Núcleo através de Tepest atingiu seu pico por volta de 720. Naquela época, os mercados descobriram que a terra continha perigos tão graves quanto qualquer coisa com a qual eles tinham que lidar na Baróvia ao sul, e a natureza cada vez mais errática da teocracia de G'Henna também vinha ameaçando o comércio. O tráfego através de Tepest logo se equilibrou com o da rota sul, através das Montanhas Balinoks, e o crescimento em Tepest estabilizou-se em uma tranquilidade que poderia muito bem ter se tornado uma obscuridade remota, como a desfrutada pela maioria das pessoas de Invidiã. Então veio a Grande Conjunção.

Em 740 CB, o cataclismo que atingiu nosso mundo tanto no nível físico quanto no metafísico trouxe vários meses de terror para os tepestani. Quando o caos inicial do Evento passou, o simples povo da floresta ficou horrorizado ao descobrir que seus vizinhos do oeste e do sul, G'Henna e Markóvia, haviam desaparecido. Terras inteiras e todos os seus habitantes foram destruídos, com um abismo aberto cheio de névoas turvas deixadas em seu lugar. Para os tepestani, isso era um sinal de que o inverno do mundo finalmente havia chegado.

Um cidadão discordou. Em Viktal, um sacerdote de Belenus chamado Wyan viu o surgimento da Greta Sombria não como o fim da guerra, mas como o primeiro ataque devastador em uma campanha retomada pelos inimigos eternos de seu povo, as fadas. Os feéricos, acreditava Wyan, haviam conseguido atrair o mundo do verão para o outono e agora tentavam forçá-lo para o inverno, mas ainda não haviam conseguido. Ele pregava que ainda havia tempo para salvar o resto do mundo, se as pessoas de Tepest se unissem a ele para resistir ao mal imortal dos Filhos da Primavera. Involuntariamente, ecoando seus ancestrais senhor do machado, Wyan declarou guerra às fadas e estabeleceu a Inquisição de Belenus para expulsar os espíritos imundos da floresta antes que eles pudessem seduzir mais almas ou tirar mais vidas.

Wyan realizou seus primeiros testes na primavera de 741 CB. Os tepestani, que se amontoavam atrás de portas gradeadas e persianas à noite, previsivelmente hesitaram no início, reagindo aos inquisidores de olhos ardentes com desconforto. No entanto, um por um, eles viram a Inquisição arrastar feéricos supostamente malignos e aqueles que se relacionavam com eles para a luz, extraíndo confissões e realizando execuções rápidas. Aos poucos, eles foram convencidos. Por volta de 743 CB, a Inquisição havia se enraizado nos corações dos tepestani e, pela primeira vez em gerações, o povo sentiu que tinha esperança de derrotar os males armados contra eles.

O corte da rota comercial do norte tornou Tepest quase inútil para seus vizinhos em Nova Vaasa, e o barulho das carroças que se tornaram comuns no verão tornou-se raro. Quando a Inquisição de Wyan começou a assediar todo e qualquer forasteiro como potencial aliado das fadas, a pouca atividade mercantil que restava chegou ao fim. A única exceção foi na cidade de Kellee, que ficou sob a liderança, em 733, de um refugiado falkovniiano chamado Gerald Ferrier. Ele e sua família abriram uma pousada na cidade cinco anos antes, e ele estabeleceu o objetivo de fazer Kellee mais aberta e receptiva aos comerciantes e outros visitantes de Tepest. Com o surgimento da Inquisição de Wyan, ele redobrou esses esforços, movendo-se tanto para enfraquecer a presença da Igreja de Belenus em sua cidade quanto para encorajar a presença de sacerdotes do Legislador da vizinha Nova Vaasa. Ferrier não iria, em suas palavras, permitir que um bando de camponeses supersticiosos destruísse o futuro que ele trabalhara tanto para construir.

Uma breve luta pelo poder entre os fiéis de Belenus e Ferrier se seguiu, mas Wyan finalmente julgou Ferrier justo (embora um pouco equivocado). A milícia organizada de Ferrier era claramente uma bênção para todo o povo de Tepest, já que os goblins atacavam pastores e viajantes nas estradas com frequência cada vez maior, agora que as caravanas não passavam mais. O misterioso incêndio que destruiu o templo local de Belenus (com dois sacerdotes dentro) também pode ter convencido Wyan de que qualquer tentativa de forçar Ferrier e sua família era uma proverbial má ideia. Ferrier, por sua vez, calou ligeiramente suas críticas à Inquisição de Wyan, mas continuou a proibir a Inquisição de agir em sua cidade sem sua permissão expressa. Ele raramente proibia suas investigações e apenas os impedia de se mover contra visitantes estrangeiros na cidade.

Na década de 741 a 751, a Inquisição era o poder supremo em Tepest, além dos limites da Kellee de Ferrier. Estrangeiros sábios começaram a evitar o lugar, especialmente se fossem não-humanos. Elfos, meio-elfos e espe-



cialmente halflings com certeza chamariam a atenção da Inquisição – e eles certamente seriam queimados na fogueira tanto quanto as fadas. O mesmo acontecia com magos e feiticeiros. Pelas histórias que coletei, acredito que nada menos que 23 homens e mulheres inocentes foram queimados vivos por serem “fadas” ou por “se relacionarem com fadas” durante aqueles anos. Cerca de 20 outros tiveram destino semelhante, mas, nesses casos, Wyan e seus seguidores puniram devidamente aqueles que definiram como culpados.

Apesar de ser o mestre de um movimento religioso violento baseado em histeria e superstição, Wyan pode ser creditado por trazer um certo nível de erudição e manutenção de registros eficazes para Tepest. Seja inspirado por Belenus (como afirma Wyan) ou pelo exemplo da administração de Kellee por Ferrier (uma explicação muito mais provável), ele manteve registros escritos de todas as investigações e julgamentos que sua Inquisição conduziu desde o início. Ele provou ser tão militante em sua insistência para que os sacerdotes de Tepest sejam alfabetizados e mantenham registros cuidadosos (de quem frequenta os cultos, quem mora em suas comunidades e quem está doente e saudável) quanto em erradicar e destruir os insidiosos feéricos. O resultado foi um registro claro, embora tendencioso, da história mais recente do reino.

A Inquisição atingiu seu pico mais febril em 751, com todo o domínio envolvido em fervor religioso. Mesmo a calma imposta pela mão pesada de Gerald Ferrier estava ameaçando desmoronar quando Wyan levantou questões sobre a lealdade do refugiado falkovniano, se ele estava com as fadas ou com os justos. Então, uma súbita e surpreendente reviravolta nos acontecimentos fez com que os fiéis de Belenus parassem.

No início do outono daquele ano, a própria filha de Wyan, Lorelei, tornou-se vítima de uma garota que se relacionava com fadas. Durante o julgamento e a investigação que se seguiram, no entanto, finalmente veio à tona que Lorelei havia se associado a fadas – ou melhor, havia sido manipulada por elas. Ela havia caído sob a influência de um violador, e a criatura vil subsequentemente distorceu sua mente ao ponto da psicose e a levou a acusar falsamente uma garota inocente... Uma garota que Wyan quase executou e que foi poupada apenas através da intervenção de forasteiros.

A fé de Wyan foi abalada até o âmago. Ele passou os dois anos seguintes em isolamento quase total, raramente saindo do complexo que abrigava sua casa e o Templo de Belenus em Viktal. Aqui, ele concentrou a maior parte de sua atenção em orar por orientação, misericórdia e cura para a mente despedaçada de sua filha. Durante

esse tempo, ele rejeitou todos os pedidos de outros inquisidores para presidir os julgamentos de suspeitos feéricos e seus consortes, mas, em vez disso, libertou quase todos os suspeitos apresentados a ele.

Apesar dos melhores esforços dos principais tenentes de Wyan – principalmente um jovem corpulento chamado Finn – para continuar a caça às fadas e manter o povo animado, o poder da Inquisição começou a desaparecer. A Inquisição poderia muito bem ter se tornado uma coisa do passado, se não fosse por uma série de eventos no final de 756 CB.

O renascimento da Inquisição tem suas raízes, ironicamente, dentro do bastião da ordem de Kellee e Gerald Ferrier. No início da primavera, o viúvo Ferrier casou-se com uma segunda esposa; significativamente, sua noiva era uma sacerdotisa de longa data de Belenus em sua cidade. Naquele inverno, ela deu à luz seu primeiro filho, mas, uma noite, quando Ferrier estava em Liara a negócios, ela foi violentamente assassinada (e parcialmente consumida) junto com a filha mais velha de Ferrier e vários residentes da pousada que ele administra. A criança desapareceu. A ação rápida por parte da milícia e os dois filhos restantes de Ferrier rastream e encurralaram o sequestrador assassino. Registros indicam que os caçadores encontraram a criatura enquanto ela mudava de forma de garçonne de Ferrier para um monstro hediondo de pele cinza e estava prestes a sacrificar o bebê sob a lua cheia. Eles mataram a criatura no local. Os inquisidores de Viktal foram convocados e Wyan atendeu pessoalmente a uma investigação pela primeira vez em anos. Seu julgamento foi que as fadas haviam contra-atacado de uma forma tão monstruosa não vista desde a Grande Conjuração. Ele afirmou que se sentia pessoalmente responsável pela morte de pessoas inocentes em Kellee, principalmente a mulher que dedicou sua vida a Belenus. Ao raiar do ano 757 CB, a Inquisição começou a rondar as comunidades de Tepest com vigor renovado.

Hoje, até mesmo Kellee oferece apenas proteção limitada para estrangeiros em Tepest. Embora Ferrier ainda resista à atividade da Inquisição em sua cidade, a morte de sua esposa o tornou menos hostil aos seus esforços. Ferrier e seus filhos, no entanto, questionam se foi uma criatura feérica a responsável pela carnificina em sua pousada, e tendo a apoiar suas conclusões. As descrições da criatura fazem com que pareça mais um tipo de doppelganger do que uma das fadas. O ritual que estava prestes a realizar permanece misterioso para todos, e não pude obter nenhum detalhe sobre ele.





População



ois grandes grupos populacionais residem em Tepest: os humanos tepestani e as tribos goblins. Os nascimentos de Caliban ocorrem ocasionalmente (espontaneamente ou causados por maldições feéricas, de acordo com o tepestani), mas os bebês hediondos são afogados nos rios e lagos da terra.

Discuto ambas as populações, concentrando-me principalmente nos tepestani, pois há pouco a dizer sobre os goblins, exceto que eles são criaturas degradadas e imundas.

Os Tepestani

Humanos nativos deste reino, que são etnicamente e linguisticamente um grupo monolítico que se destaca de todas as outras populações do Núcleo. Algumas semelhanças aparecem entre os deuses adorados pelos druidas de Forlorn e aqueles adorados pelos tepestani, mas as diferenças superam as semelhanças. Pode haver algum elo distante entre os tepestani e os forfarianos, mas está perdido nas profundezas da falsa história de ambos os povos.

Aparência

Os tepestani têm pele clara, na maioria das vezes com muitas sardas. Eles queimam facilmente ao sol, mesmo sob os céus perpetuamente nublados de Tepest, então chapéus de abas largas são comumente usados por pastores, pescadores e fazendeiros. Eles tendem a ser mais baixos que a média, com constituição musculosas e atarracadas. As cores de olhos mais comuns são azuis ou verdes, e as cores de cabelo variam de ruivo a tons que compartilham tonalidades com cenouras cozidas, sendo o castanho-avermelhado o mais visto.

Moda

Os estilos de roupas para ambos os sexos são simples e básicos, com marrons, bronzeados e outras cores terrosas sendo comuns. Adornos e bordados nas roupas são inéditos, exceto os coletes usados pelos homens durante as festas de outono ou cerimônias de casamento. Os homens usam camisas e calças largas, enquanto as mulheres usam blusas com saias longas. Cordões de pano são usados para prender roupas em vez de cintos, tiras ou prendedores. Durante as estações mais frias, homens e mulheres usam peles pesadas ou mantos grossos de lã. Botas macias são usadas por ambos os sexos durante o inverno, mas a maioria, independentemente da idade, anda descalça quando o tempo está quente. Os tepe-

tani raramente usam joias ou outros acessórios, embora ambos os sexos ocasionalmente usem braçadeiras de bronze, brincos ou argolas no nariz. tepestani mais ricos ocasionalmente usam broches de prata ou bronze para proteger mantos e capas; as importações da Nova Vaasa são particularmente populares.

Os estilos de cabelo variam muito entre homens e mulheres. Os homens tendem a usar o cabelo na altura dos ombros, mas cortam mais curto durante os verões especialmente quentes. A maioria dos homens usa barbas e bigodes compridos e cheios, que costumam manter trançados. As mulheres deixam o cabelo crescer em comprimentos extremos, raramente cortando-o depois dos dez anos. Cabelos longos e saudáveis são sinônimo de maturidade e fertilidade. No inverno, eles costumam usar o cabelo solto, mas geralmente são trançados durante os meses quentes de primavera e verão. Embora eu geralmente ache que minhas próprias tranças longas são uma fonte de frustração ao passar o tempo em áreas primitivas como Tepest, elas me serviram bem aqui. Descobri que elogiar o cabelo de uma mulher era uma maneira perfeita de abrir uma brecha no muro que os tepestanis colocam entre eles e estranhos. Ao especular se eu deveria ou não cortar o cabelo, invariavelmente iniciava uma longa conversa que eu poderia direcionar para tópicos mais interessantes.

Idioma

Ao ouvir tepestani — o nome do povo é também o nome de sua língua — pode-se ser tentado a pensar que todos na terra têm fortes resfriados no peito, porque estão constantemente pigarreando. Este, no entanto, não é o caso. Os sons fleumáticos são meramente parte integrante do idioma que falam, uma língua não relacionada a nenhuma outra do Núcleo.

Como mencionado acima, Wyan encoraja sua Inquisição a manter registros escritos. Até que ele o fizesse, não havia linguagem escrita tepestani, então ele desenvolveu uma sozinho. É uma colcha de retalhos dos alfabetos balok e vaasi, aplicados à língua tepestani com grafias estritamente fonéticas. Não há regras formais de ortografia ou gramática para este sistema de escrita recém-criado, mas não há (neste estágio) muita necessidade delas, pois o sistema de escrita é usado para manter as transcrições do tribunal. Wyan e outros inquisidores trabalham duro para garantir que os tepestani possam ler as transcrições e, assim, aprender melhor os ensinamentos da Inquisição. O próprio Wyan tem usado o sistema de escrita para criar uma série de livros sobre as feéricas e como caçá-los, mas ele se baseia quase igualmente nas ilustrações. Se a Inquisição (ou apenas os sacerdotes em





Tepest) continuar dedicada a espalhar o sistema de escrita entre a população, prevejo que os tepestani terão uma linguagem escrita completa dentro de duas ou três gerações. Anexeí uma transcrição de um dos julgamentos, para que você possa ver como funciona — ou não, dependendo de sua perspectiva.

Como parece absurdo para qualquer um sem conhecimento de tepestani ou que a confusão de caracteres e rúnas são representações estritamente fonéticas dessa linguagem, vejo potencial para um código ainda mais útil do que Dracônico. Não se preocupe, minha pequena estudiosa. Não vou forçá-la a escrever seus futuros relatórios no sistema de escrita caseiro de Wyan.

Estilo de Vida e Educação

Um aspecto verdadeiramente notável da sociedade tepestani é sua natureza quase totalmente igualitária, pelo menos no que diz respeito aos nativos. Embora muito respeito e deferência sejam dados aos anciãos em famílias e comunidades individuais, e embora os sacerdotes de todos os deuses nativos despertem a admiração e o respeito da população, a sociedade não tem nobreza

fixa ou classe baixa. Um punhado de famílias pode traçar sua linhagem até os antigos senhores do machado. Embora essas famílias tendam a estar entre os tepestani mais ricos (representados principalmente por grandes rebanhos de cabras e ovelhas ou pela propriedade de arbustos de amora silvestre ao longo do Rio Névoa Negra), eles não possuem nenhum tipo de autoridade política ou de outro tipo para impor sua vontade sobre o resto da população. Essas famílias tendem a ser as que se dedicam aos poucos negócios ainda realizados com estrangeiros, mas, fora isso, não são diferentes de seus vizinhos em nível social.

A maioria dos tepestani não usa nomes de família (o que não é surpreendente, dada a falta de preocupação com o status social), em vez disso se distingue por seu local de nascimento. É apropriado chamar um homem de “Bom Homem”; uma mulher é “Boa Esposa” se solteira e “Boa esposa” se casada. Ao cumprimentar um conhecido ou membro da família em situações em que algum pequeno grau de protocolo é necessário, usar a forma familiar do endereço, “Bom”, é aceitável. Assim, Ellis de Viktal seria “Jovem Bom Homem Ellis de Viktal”. Aqueles tepestani que fazem uso de nomes de família geralmente têm alguns laços estrangeiros em sua família e adotaram alguns costumes de fora.

Os tepestani valorizam o trabalho árduo e, sem falta, sentem prazer no trabalho físico. Todos, exceto os mais jovens e os mais velhos, os membros mais antigos da Inquisição e os oficiais graduados da milícia Kellee passam o tempo trabalhando nos campos, cuidando do gado ou pescando no Lago Kronov. Alguns membros da comu-

Cartilha Tepestani

Português

que os deuses te salvem (saudação comum)
adeus
sim (vou / é / sou)
não
ajuda!
vá embora!
bruxaria, magia arcana
bruxa de Hala / bruxo de Hala / bruxa (megeira)
julgamento

Tepestani

déicht duit
slán
beicht / is líom / is ea
aon, nil
foir!
imigh leat!
draiocht
cailleach / draíodóir
tástáil

O sistema de escrita recém-desenvolvido deve ser ensinado do zero. Personagens que podem ler e escrever balok e vaasi e que são fluentes em tepestani podem discernir o significado do texto escrito com um teste bem-sucedido da perícia Decifrar Escrita CD 12. Se um personagem conhece apenas um dos idiomas, a CD do teste de Decifrar Escritas é 18.



nidade são caçadores habilidosos, ferreiros, tecelões ou carpinteiros navais, mas também podem ser encontrados nos campos durante as épocas de plantio e colheita. Embora famílias individuais possuam campos, pomares ou gado, todos em uma comunidade contribuem para ajudar nas colheitas de todos ou cuidar dos rebanhos. Uma atitude quase universal afirma que os deuses sorriem para aqueles que trabalham duro e se preocupam com o bem-estar de seus vizinhos.

A preocupação com o bem-estar dos vizinhos também é um fator-chave nas decisões relacionadas ao casamento. Enquanto os tepestani reconhecem e respeitam o poder do amor romântico, os pais não permitem que os jovens se casem apenas com base no “amor”. Espera-se que os rapazes peçam permissão ao pai de uma menina antes de cortejá-la e, antes que um casamento ocorra, todos os pais e irmãos de uma família devem dar pelo menos uma aprovação tácita à união. Sempre que um casal se casa, cada família lhe dá terras ou gado para começar a vida juntos. Espera-se que cada família forneça uma porção igual dos recursos iniciais para o casal. Assim, se um rapaz de família pobre deseja se casar com uma moça de família rica, o pai da moça pode impedi-lo de cortejar a filha. Tal casamento pode ser embaraçoso para a família do rapaz (eles não serão capazes de igualar o dote mútuo sem ir à falência e, então, não poderão sustentar o resto da família). Inversamente, o casal estaria partindo de uma grave desvantagem (porque a família mais rica forneceria um dote tão pequeno quanto a pobre). O resultado final é que as famílias tendem a encorajar seus filhos a se casarem com aqueles que mais ou menos se igualam aos níveis de riqueza de suas próprias famílias.

A preocupação com a comunidade também fica evidente na forma como os tepestani criam seus filhos. Uma criança não é tanto responsabilidade apenas de seus dois pais, mas é cuidada por todos na aldeia. À medida que crescem, as crianças geralmente entram em um aprendizado ou recebem níveis cada vez maiores de responsabilidade cuidando do gado ou dos campos de sua família. Com exceção dos aprendizados para futuros ferreiros, tecelões, caçadores e sacerdotes, Tepest não possui sistema educacional formal. As crianças aprendem o que fazem com seus pais e outros adultos.

Paradoxalmente, enquanto a Inquisição difunde a alfabetização entre os tepestani, ela também encoraja fortemente o povo a não confiar em nenhuma informação que não venha da Inquisição ou dos anciãos da comunidade. Assim, embora a maioria dos tepestani esteja frequentemente preocupada com as fadas e pense que sabem muito sobre elas, a maior parte do que sabem é apenas superstição. Além disso, qualquer exploração de ideias ou informações que ainda não façam parte da cultura tepestani é desaprovada, porque a Inquisição acre-

ditada que quaisquer novas ideias são mais prováveis de serem mentiras tecidas pelos feéricos do que informações úteis. Para manter as pessoas a salvo da corrupção das fadas, a Inquisição deve protegê-las do mundo exterior... e deve impedir que a sociedade se desenvolva ainda mais. Na verdade, acho que se alguém além de Wyan tivesse desenvolvido o sistema de escrita tepestani, a Inquisição o teria rejeitado e ele teria enfrentado julgamento por se associar com as fadas. Mesmo minhas conversas com bardos e membros da Inquisição, durante as quais fiz perguntas na tentativa de esclarecer os detalhes obscuros do que eles acreditam ser sua história antiga, fizeram Finn e outros importantes inquisidores suspeitarem de mim. No meu último dia em Viktal, Finn me questionou sobre minhas motivações, e tenho certeza de que se ele ou qualquer outra pessoa na cidade soubesse que dominei a magia arcana, eu teria experimentado um julgamento tepestani em primeira mão.

Depois de um árduo dia de trabalho, os tepestani gostam de se reunir com a família em casa ou com grupos maiores de amigos em salas comuns de pousadas para cantar canções e beber cerveja fraca de cevada e cidra de pera. Um bardo geralmente conduz as canções para as reuniões maiores, e muitas vezes também se apresenta sozinho. Essas canções constituem a fonte primária para lições de história de jovens e adultos.

Tepest é outra terra sobre a qual posso dizer muito pouco de positivo em relação à culinária nativa. A refeição diária consiste em queijos, salsichas, carne de carneiro e veado, batatas, nabos e molhos suaves. As tortas com uma mistura de carne de porco e carne de veado estão entre os alimentos tradicionalmente servidos em casamentos e nas muitas festas de fim de ano espalhadas ao longo do ano. O esturjão e o caviar colhidos no Lago Kronov também são comumente reservados para festivos, embora os pescadores e suas famílias também usem peixes nas refeições diárias.

O maior festival do ano, o Festival do Fim da Colheita de três dias no outono, apresenta vinho de amora silvestre, uma bebida agridoce feita com as frutas fermentadas. Este mesmo festival também envolve um sacrifício ritual para garantir que as comunidades cacem bem durante o inverno e recebam colheitas exuberantes na primavera. O destaque do ritual é a imolação de um goblin vivo em homenagem aos deuses. Muitos tepestani dizem que um tipo de torta, preparada apenas por mulheres casadas e servida apenas no terceiro dia do festival, contém a carne do sacrifício. Outros tepestani me disseram que a torta contém uma mistura de carne de porco e carneiro e que a ideia de que é feita de carne de goblin é algo que as crianças acreditam com base em uma canção humorística.





Atitudes em Relação à Magia

A maioria dos tepestani reluta em discutir magia, e os sacerdotes nativos ficam muito desconfiados quando questionados sobre isso; os membros da Inquisição tornaram-se francamente hostis. Wyan estava muito disposto a discutir o assunto, e a revisão de materiais escritos em sua pequena biblioteca me deu uma visão clara das atitudes dos tepestani.

Tanto o povo comum quanto os sacerdotes acreditam que a magia e a natureza estão interligadas no que chamam de Trama. Eles consideram toda a magia como originária desta Trama e, como a natureza, a magia é incontrolável e inerentemente perigosa. Somente quando os sacerdotes usam a magia, ela pode ser considerada segura para os mortais, pois os deuses a moderaram. Outros tipos de magia são fontes de tentação e invariavelmente levarão aqueles que a usam ao caminho do mal. Curiosamente, os tepestani compartilham algumas crenças com os seguidores de Hala, mesmo que eles provavelmente rejeitem esses conjuradores arcanos como sendo aliados das fadas. Tentei discutir as semelhanças entre as crenças das Bruxas de Hala e as de Wyan, mas o termo “bruxa” acabou com essa linha de questionamento. Ele é inflexível em sua crença de que qualquer um que se refira a si mesmo como “bruxas” está exibindo sua natureza maligna.

Aos olhos dos tepestani, a magia mais maligna de todas é a “bruxaria”. A maioria dos tepestani realmente não sabe como definir bruxaria, então eles tratam toda magia como se fosse bruxaria. Membros da Inquisição limitam sua definição de “bruxaria” à magia exercida por feiticeiros ou a talentos sobrenaturais inatos a certas raças, considerando magos e outros que usam livros e pergaminhos para preparar magias como tolos equivocados manipulando forças que podem acabar consumindo-os.

O medo e o ódio direto de feiticeiros, outros usuários de magia natural e “bruxas” têm suas raízes em duas fontes. Primeiro, os tepestani associam seres com poderes mágicos inerentes às fadas, e eles assumem que qualquer um que possa conjurar magia sem grimórios ou através de outros métodos incomuns deve de alguma forma estar aliado às fadas. Em segundo lugar, há o fato de que a palavra tepestani *cailleach* é agora aplicada tanto a bruxas (de Hala) quanto à raça de humanoides canibais malignos conhecidos como bruxas (megeras). É um sintoma do fato de que a superstição passa por erudição em Tepest que mesmo os mais eruditos entre eles não conseguem manter corretas as práticas mágicas e as raças com habilidades mágicas inerentes.

Religião

Os tepestani honram e adoram um pequeno panteão de deuses nativos, bem como reconhecem a existência de outras divindades, como Hala e o Legislador. Superficialmente, eles parecem adorar o mesmo panteão dos forfarianos de Forlorn (descrito em meu primeiro *Doomsday Gazetteer*). Os deuses têm os mesmos nomes e geralmente são invocados ou aplacados pelos mesmos motivos, mas há diferenças.

Em Tepest, Belenus é reverenciado como o “deus dos deuses”. Ele é visto como o organizador de suas fileiras e, sem ele, o mundo que conhecemos hoje não existiria. Em alguns contos, ele é o criador principal, enquanto em outros ele criou nosso mundo combinando as criações singulares dos deuses em um todo coerente. Ele também é considerado o deus que mais se preocupa com os humanos e que é seu maior aliado na luta contra as fadas. Todos os tepestani o adoram, e cada comunidade tem pelo menos um pequeno templo dedicado a ele.

Brigantia e Manannan mac Lir são descritos como irmã e irmão pelos tepestani. Eles são os melhores amigos de Belenus entre os deuses, seus colaboradores frequentes em questões de Criação e as outras duas principais divindades da fé tepestani. Brigantia é considerada a consorte de Belenus, e ela é uma deusa das florestas e feras selvagens, bem como dos animais domesticados e dos campos cultivados. Diz-se também que ela abençoa os artesãos trabalhadores. Manannan mac Lir é o mestre de todos os lagos e rios, bem como das criaturas que habitam dentro deles. Essas divindades são homenageadas por todos os tepestani em seus dias sagrados e são ativamente adoradas por alguns fazendeiros, pescadores, caçadores e artesãos.

Em Tepest, Lugh, Daghdha e Diancecht são considerados reflexos sombrios e um tanto simplórios de Belenus, Brigantia e Manannan mac Lir. Eles são considerados os criadores das fadas e, portanto, são vistos como os patronos desses inimigos dos mortais. Esse patrocínio não é atribuído à malícia, mas sim a um amor equivocado por suas criações perigosamente defeituosas. Lugh é o deus da lua e da magia arcana (e feérica), enquanto sua consorte Daghdha é a dona das ervas daninhas que crescem e da natureza selvagem. Ela também é uma deusa da fertilidade, e as mulheres pedem sua bênção quando procuram engravidar. (Em outras culturas, Daghdha é retratado como homem.) Seu irmão Diancecht tem uma posição nebulosa na medida em que é chamado quando os tepestani desejam se curar ou se proteger de doenças ou garantir um parto saudável para uma mulher. Diancecht é creditado por criar todas as doenças do mundo, mas ele não é considerado tão mau quanto um deus com seu portfólio pode ser na maioria das fés. Em vez disso,



ele é apenas mal orientado. Ele é considerado o único do trio que está tentando reparar os erros que cometeu no mundo; portanto, embora tenha criado doenças, ele também é o mais hábil em curar mortais. Essas três divindades normalmente são homenageadas apenas em seus dias sagrados ou em serviços realizados com intenções específicas em mente. Alguns santuários e templos dedicados a Belenus também reservam um pequeno canto para Diancecht para que ele possa ser invocado facilmente.

Como é o caso da maioria das culturas, os tepestani não adoram os deuses do mal, mas tentam desesperadamente acalmá-los. A relação que os tepestani têm com Arawn (outra figura vista em algumas culturas como masculina em vez de feminina) e Morrigan – deusas da

morte e do conflito, respectivamente – é o que se poderia esperar. Eles não são adorados, mas honrados com sacrifícios ocasionais destinados a impedir que as criaturas não naturais do outono assolem as comunidades.

Finalmente, há Math Mathonwy. Os tepestani o ignoram quase universalmente, e assim eles espelham os deuses em suas histórias, exceto em certos ritos funerários para estrangeiros que morrem dentro de Tepest. Esses ritos têm a intenção de invocar a misericórdia de Math Mathonwy para que ele não faça com que a pessoa maligna falecida (porque todos os estrangeiros são considerados maus por padrão) retorne como um dos Filhos do Inverno, mas, em vez disso, permaneça pacificamente no solo.



Belenus Revisitado

Em Tepest, Belenus é homenageado nos serviços do meio-dia. Esta é também a hora do dia em que seus sacerdotes rezam por magias. Além desses detalhes, a adoração de Belenus corresponde ao que é descrito no **Ravenloft Player's Handbook**.

À medida que a Inquisição ganhou força em Tepest, os sacerdotes que serviam aos outros deuses no panteão tepestani tornaram-se cada vez mais incomuns. Posteriormente, a adoração de outros deuses começa a desaparecer. Os Inquisidores não estão desencorajando ativamente a devoção aos outros deuses do panteão. Em vez disso, sua postura forte e muito visível contra os males que ameaçam os tepestani faz com que Belenus pareça ser o único deus que realmente cuida dos Filhos do Verão em perigo.

Tabela 2-1: O Panteão Tepestani

Divindade	Tendência	Domínios	Símbolo	Arma Predileta
Arawn	Neutro e Mau	Morte, Mal, Repouso	Crânio usando elmo com chifres	Foice longa
Belenus	Neutro e Bom	Fogo, Bem, Sol	Sol reluzente	Foice curta
Brigantia	Leal e Bom	Animais, Bem, Proteção	Mulher segurando um martelo	Martelo de guerra
Daghda	Caótico e Bom	Bem, Plantas, Enganação	Caldeirão	Clava
Diancecht	Neutro e Bom	Bem, Cura	Folha	Adaga
Lugh	Caótico e Neutro	Caos, Conhecimento, Magia	Estrela de oito pontas	Maça
Manannan mac Lir	Leal e Neutro	Animais, Ordem, Água	Peixe	Tridente
Math Mathonwy	Leal e Mau	Conhecimento, Magia	Cetro de ferro	Bordão
Morrigan	Caótico e Mau	Destruição, Mal, Guerra	Espadas cruzadas	Espada Larga



A Inquisição Tepestani

A instituição religiosa mais visível e poderosa em Tepest é a Inquisição de Belenus. No geral, este grupo de sacerdotes e leigos militantes tem boas intenções e está tentando fazer o que acredita genuinamente ser a vontade de Belenus: salvar o mundo ao destruir as fadas que estão tentando corrompê-lo e, em última instância, destruí-lo. No entanto, esses sacerdotes e leigos estão operando com base na ignorância e, com o passar do tempo, essa ignorância só aumentará. Eles acreditam que tudo relacionado a fadas é inerentemente corruptor, portanto, estudar as fadas só pode corromper o pretensão erudito. Eles desconfiam de evidências diretas e confiam em suas próprias suposições, folclore existente e confissões forçadas.

O conhecimento de seus inimigos exibido pelos “especialistas” entre os inquisidores de Belenus faz com que até mesmo os discursos mais loucamente especulativos escritos por Rudolf van Richten em seus momentos mais emocionais pareçam brilho intelectual. Apenas um Inquisidor com quem lidei faz algum esforço sério para registrar e organizar quais informações a Inquisição coleta sobre seus inimigos. Wyan criou vários livros que pretende servir como guias para os inquisidores e perdendo apenas para a sabedoria do próprio Belenus. Seu assistente-chefe, Finn, duvida desse esforço, mas Wyan insiste que seus livros são a única maneira segura de os inquisidores aprenderem. Descrições simplistas de feéricos, o que a Inquisição pensa serem seus hábitos, e uma mistura igual de folclore infundado e aplicação prática de magia sacerdotal para descobrir feéricos são abundantes. Com diagramas e ilustrações de padrões de banquinhos de fadas e os métodos mais eficazes de extrair confissões à força de suspeitos e condenados, os livros de Wyan se assemelham a versões de livros ilustrados dos *Guias Van Richten*. Eu tinha que reprimir um sorriso de vez em quando, especialmente quando me deparava com conclusões ignorantes particularmente flagrantes (como o “fato” de que as driades hibernam no inverno, então este é o momento em que elas devem ser procuradas e destruídas). Suspeito que esses livros sejam tão complicados quanto os simplórios tepestani são capazes de entender.

Os julgamentos geralmente não começam com as tentativas desajeitadas de Wyan em fazer pesquisa acadêmica. Quando um Inquisidor descobre alguma fofoca que indica que alguém está aliado com as fadas, e o inquisidor considera a alegação crível (puramente um julgamento), ele prende o acusado em preparação para o julgamento.

O Inquisidor então coleta provas contra o acusado. As evidências variam de anomalias que o Inquisidor observa em áreas onde o acusado passaria muito tempo — como uma abundância de banquinhos de fadas — a contos sobre o acusado de todas as línguas da cidade. Observações e rumores são cuidadosamente registrados no livro de registro do Inquisidor. Nenhum cronograma está definido para a investigação, mas geralmente leva uma semana. O Inquisidor, é claro, deve ser imparcial, mas não há nada em vigor para garantir essa imparcialidade, e suspeito que mais do que alguns Inquisidores tenham usado suas posições para acertar contas com antigas paixões, rivais ou qualquer pessoa que simplesmente não gostem. Durante a investigação, outras pessoas são livres para atuar como “advogados” do acusado. Eles investigam por conta própria, reunindo evidências em defesa do acusado, mas pular muito avidamente em defesa de alguém sob suspeita também pode levar alguém a cair sob suspeita semelhante. Amigos do acusado geralmente juntam algumas moedas e contratam investigadores independentes — pessoas de um vilarejo distante, ou mesmo aventureiros estrangeiros... em outras palavras, pessoas que podem correr com mais segurança para as colinas se a maré virar contra eles.

Enquanto isso, o acusado é pressionado a confessar seus “crimes”, que geralmente envolvem tortura, mas os gostos de cada inquisidor diferem. Confissões são extraídas para que a Inquisição possa expandir sua base de conhecimento dos métodos das fadas.

Assim que uma confissão é extraída do suspeito, o Inquisidor leva para Wyan todas as suas descobertas e o texto completo de qualquer confissão. Wyan compara as descobertas com todos os “fatos” conhecidos sobre feéricos e discute outras explicações com o Inquisidor apresentador e outros sacerdotes importantes de Belenus. Ele também costuma trazer o acusado à sua presença para que possa interrogá-lo pessoalmente. Esse processo pode levar de algumas horas a vários dias. No final, Wyan decide se o suspeito será julgado ou posto em liberdade.

Quando a Inquisição julga um suspeito, pelo menos três de seus membros atuam como juizes. Os julgamentos são normalmente realizados na comunidade onde mora o acusado, e geralmente dois dos três juizes são inquisidores locais, sendo o terceiro um membro graduado. Não é incomum que um juiz ofusque completamente os outros dois, e esse é definitivamente o caso em julgamentos presididos por Finn ou Hanton, dois inquisidores quase iguais a Wyan em poder e respeito que impõem.

Todas as evidências são apresentadas aos juizes, assim como foram apresentadas a Wyan, mesmo que ele



seja um dos juízes presidentes. A inquisição apresenta um acusador, e o acusado ou seu advogado apresenta uma defesa. As evidências de “processo” geralmente consistem em pouco mais do que fofocas ou reclamações de acusados anteriores submetidos a tortura, mas esses boatos costumam ser condenatórios. No entanto, se forem apresentadas evidências que comprovem *claramente* a inocência do acusado, ele ou ela geralmente *sai* impune.

Decisões e resultados se resumem a uma das quatro possibilidades:

- **O acusado é inocente.** Não acontece com frequência, mas pode ocorrer. O acusado é livre para reingressar na sociedade e é abertamente aceito. Se ressentidos com o tratamento, os acusados geralmente ficam calados.

- **O acusado é *bheicht faoihk raíocht* (“enfeitiçado”).** O acusado cometeu o ato pelo qual é acusado, mas foi enfeitiçado pelas fadas. (Esta é a sentença que Wyan proferiu sobre sua própria filha há vários anos.) Os enfeitiçados não estão no controle de suas ações e, portanto, não são responsáveis. Os enfeitiçados geralmente são castigados, recebem punições leves, mas, no final das contas, são autorizados a retornar às suas vidas. Eles para

sempre são vistos com desconfiança, no entanto, já que provaram ser suscetíveis à sedução feérica. A vantagem é que o acusado consegue *viver*. Para obter uma decisão “enfeitiçado”, é praticamente inevitável que o *verdadeiro* culpado seja trazido à luz. Portanto, é altamente vantajoso encontrar e derrotar a fada responsável antes do julgamento ou, na falta disso, apontar o dedo para outra pessoa.

- **O acusado é um *fealltóir* (“consorte feérico”).** Um consorte feérico é um mortal que foi seduzido — que serve voluntariamente ao feérico e assim se voltou para o mal. Se um consorte feérico for considerado culpado, e se isso ainda não tiver sido feito, uma confissão completa é extraída, por tortura se necessário. Feito isso, o desprezado traidor da humanidade é rapidamente executado por qualquer meio que seja mais conveniente — enforcamento, apedrejamento ou afogamento. Os tepestandi enterram os cadáveres dos executados nas encruzilhadas, acreditando que isso impede que o espírito culpado encontre o caminho de casa. (O corpo que encontrei fora de Kellee era uma dessas pessoas, e testemunhei o enterro de outra fora de Briggdarrow.)



• O acusado é na verdade uma das *fadas* (uma verdadeira fada, uma bruxa (megera) e assim por diante): uma criatura das trevas. Para alcançar essa decisão, a Inquisição precisa provar que o acusado possui poderes sobrenaturais. Qualquer criatura com habilidades inatas similares a magia é praticamente culpada, e se você é um mago que conjura uma magia perceptível na cidade, terá dificuldade em provar que não é algo que você pode fazer à vontade. As fadas são forçadas a confessar, como acima, e então são queimadas na fogueira. Embora os tepestani realmente desprezem as fadas, eles queimam essas pessoas não por maldade, mas por necessidade. Os Inquisidores sabem (ou pelo menos têm relativa certeza) de que as criaturas feéricas não podem verdadeiramente morrer, então eles utilizam as chamas para destruir completamente o corpo das fadas, rezando para que isso impeça seu retorno. Funciona? Quem sabe? Contos que coletei de bardos pareciam indicar que um fulgor colérico assombrando a comunidade se seguiu a várias dessas execuções horríveis, mas os Inquisidores destruíram com sucesso cada espírito maligno do fogo logo após seu aparecimento. Sejam fantasmas vingativos dos executados injustamente ou almas desencarnadas de fadas imortais, não se pode contestar que *algumas* das execuções tiveram consequências preocupantes para os Inquisidores e seus rebanhos.

Outras Religiões

Nenhuma das religiões proeminentes em muitos outros reinos desfruta de presenças notáveis em Tepest. Sem falta, as três outras grandes religiões do mundo têm, na melhor das hipóteses, um status tênue com os tepestani.

Ezra: A adoração de Ezra é limitada a dois anacoretas viajantes, embora eles gostem de fingir que realizam cultos apenas na sala que mantêm no Poleiro do Falcão em Kellee. Os anacoretas são um casal originário de Mordent e moram em Tepest há mais de 20 anos. Eles fizeram todos os esforços para ganhar a amizade dos tepestani, inclusive dominando seu idioma, mas a Igreja de Ezra sofreu uma má reputação em Tepest nos últimos anos por causa da seita darkonesa (veja a seção *Comércio e Diplomacia* em “O Reino”, abaixo), E quaisquer progressos que tenham feito são completamente desfeitos. Não há adoração aberta a Ezra, exceto por ocasionais serviços realizados em Kellee para visitantes estrangeiros.

Hala: Esta religião permanece problemática ao abordá-la nestas páginas. É onipresente em todas as terras civilizadas — mesmo aquelas que mal o são, como Tepest — mas não reivindica nenhuma base de poder estável e, com exceção de hospícios isolados em Mordent e Falkóvnia, nenhum local público de culto. Finalmente decidi

dedicar algum espaço à fé aqui, não porque Hala é amplamente adorado em Tepest, mas pelo contrário: Hala é *insultada* em Tepest. Onde ela é considerada uma deusa misericordiosa de cura e magia benéfica em quase todas as outras terras, os tepestani a veem como uma patrona dos feéricos e uma protetora daqueles que se relacionam com eles. O inquisidor Finn de Viktal me prometeu que os adoradores de Hala desmascarados pela Inquisição seriam executados apenas após o mais superficial dos julgamentos. Membros de convenções serão queimados na fogueira, Finn me assegurou, porque eles são feéricos em formas humanas.

O ódio contra Hala e seus seguidores vem de três fontes, decorrentes da falta de preocupação com a precisão histórica e intelectual que tipifica a mentalidade de tantos tepestani. Primeiro, há um épico dos antigos heróis tepestani lutando contra uma mulher chamada Hallah, que tentou usurpar os deuses e tomar o controle do destino de todos os mortais, tecendo fios mágicos que representavam cada vida mortal. Ao tecer esses fios em tapeçarias, ela ditou destinos e, ao cortar fios, acabou com vidas. Em segundo lugar, a Inquisição acredita que Hala pode ter sido uma das três mulheres sábias originais corrompidas ou que ela pode ser a criatura feérica que seduziu essas mulheres. A Inquisição rejeita qualquer sugestão de que a versão mantida pelos seguidores de Hala seja outra coisa além de mentiras para encobrir suas naturezas malignas. Alguns contos bárdicos mais recentes fundiram crenças modernas com a antiga canção épica e lançaram Hala como uma das fadas que originalmente seduziu as mulheres sábias tepestani e que continua a tecer fios mágicos mortais que corrompem todos os que se enredam neles. Finalmente, há os fatos mencionados acima de que os adoradores de Hala se referem a si mesmos como Bruxas e Bruxos e que as traduções tepestani para esses títulos implicam maldade inerente. A lógica tepestani dita que qualquer um que se esforce para se descrever como mau *deve* ser mau.

Embora eu não tenha encontrado nenhuma evidência de convenções ativos em Tepest, e apesar de Finn ter assegurado que não havia nenhum, eu suspeito que deve haver várias convenções operando na terra. A visão geral dos tepestani sobre a magia e seu lugar na fundação do mundo combina perfeitamente com as visões defendidas por Hala e seus seguidores. Além disso, criptozoologistas e caçadores de monstros sabem com certeza que várias bruxas (megeiras) poderosas habitam as florestas de Tepest. As bruxas (megeiras) e os seguidores de Hala são inimigos dedicados um do outro, então onde um pode ser encontrado, o outro eventualmente aparece para destruí-los. Ao contrário do ódio tepestani de Hala, a animosidade entre Bruxas (de Hala) e bruxas (megeiras)



não é algo que cresce a partir de mal-entendidos ou ignorância. Em vez disso, cresce do simples fato de que as bruxas (megeras) forjam seus feitiços da mesma fonte mágica usada pelos servos de Hala: a Trama mística que une toda a realidade. Bruxas e Bruxos de Hala caçam bruxas (megeras) com o mesmo zelo que a Inquisição caça feéricos. Se não fosse pela ignorância deliberada e fanatismo dos sacerdotes de Belenus, os dois seriam aliados formidáveis um do outro.

Ou não! O destino, ou talvez uma força mais física, sempre pareceu se ressentir de convenções que se tornam muito visíveis. Acredito que descobriremos a razão disso quando eu enviar você para as partes mais remotas do mundo. Por enquanto, Hala e seus seguidores permanecem pontos de interrogação.

Obter conhecimento sobre a igreja de Hala é difícil. Não existe uma estrutura de poder central e, até agora, nenhum estudioso empreendeu um estudo sério da fé e de seus adeptos. Rudolph van Richten havia começado tal estudo, mas acreditou que ele estava longe de terminar quando se aposentou. O “livro” publicado pelas herdeiras autodeclaradas de seu legado, as gêmeas Weathermay-Foxgrove, como parte de sua série com o título sinistro de *Van Richten’s Monster Hunter’s Compendium*, levanta mais perguntas do que respostas e contém várias omissões flagrantes.

Sem autoridade central para ditar doutrina e modos de adoração, e a maioria das convenções surgindo e

operando em segredo, pode-se ter certeza de que muito poucas tradições são compartilhadas por todos os fiéis. As Bruxas (de Hala) que operam o hospício em Mordent podem nem perceber que as Bruxas (de Hala) em Tepest estão adorando Hala. A única consistência de que estou ciente é que todas as Bruxas (de Hala) usam roupas de tecido para reconhecer seu respeito pela Trama de Hala. Este costume é mais óbvio em terras onde as Bruxas de Hala são geralmente aceitas — os seguidores mordentianos e falkovnianos cobrem-se completamente em roupas, até mesmo usando véus e considerando um sacrilégio se revelar. Em lugares como Tepest, é provável que uma Bruxa (de Hala) apenas se aqueça com um simples xale de lã sobre os ombros. (Claro, *todas* as mulheres tepestanis se aquecem com simples xales de lã.) Os Bruxos (de Hala) também usam roupas tecidas, embora eu tenha a nítida impressão de que os requisitos doutrinários para tais vestimentas são menos rigorosos para os homens, devido ao fato de que Hala é mulher e as mulheres deve imitá-la mais de perto.

O Legislador: Os tepestanis não gostam dos clérigos abertamente fanáticos e arrogantes do Legislador que frequentemente acompanham as caravanas nova vaasi procurando fazer convertidos, e a animosidade é tão forte que o Legislador nem mesmo tem uma representação em Kellee semelhante à Igreja de Ezra. É um estranho estado de coisas que a fé dominante na nação que reivindica a maior interação com Tepest desde que a terra foi formada não tenha obtido nem mesmo o menor ponto de apoio. Até que os sacerdotes do Legislador mudem de atitude ou os tepestanis se tornem menos orgulhosos — nada disso acontecerá — a autoridade do Legislador nunca se estenderá além dos extremos norte das propriedades de Lorde Hiregaard.

O Herói Tepestaní

Raças: A população de Tepest é de um grupo étnico quase totalmente homogêneo, com exceção de um pequeno número de meio-Vistani nos arredores dos assentamentos e um pequeno número de lenhadores nova vaasi e suas famílias nas bordas da floresta.

Classes: Guerreiros e rangers são as classes heroicas mais comuns em Tepest. Os guerreiros são normalmente dedicados a defender suas famílias e comunidades, enquanto os rangers se concentram principalmente na caça, captura e proteção de madeireiros ou membros da Inquisição enquanto se movem de assentamento em assentamento. Rangers tepestanis geralmente escolhem goblins como seu primeiro inimigo favorito, com um tipo de feérico sendo sua segunda escolha.

Desde o início da Inquisição, um número crescente de tepestanis entrou a serviço dos deuses, então um número crescente de clérigos mora nas florestas de Tepest. A maioria deles serve ao poderoso Belenus, embora alguns sirvam a outras divindades do panteão. Um braço menor e extremamente militante do clero de Belenus surgiu em Kellee nos últimos anos: os paladinos. Ainda incomuns, eles estão rapidamente ganhando respeito entre o povo comum e a Inquisição. Há também uma convenção pequeno e extremamente secreto dedicado a Hala vivendo em uma pequena



comunidade nas margens distantes do Rio Névoa Negra. Eles são inimigos devotos das bruxas (megeiras) que ameaçam Tepest. Pequenas igrejas dedicadas a Ezra e ao Legislador foram fundadas em Kellee na última década. Enquanto eles são liderados por uma seleção em constante mudança de clérigos experientes de Nova Vaasa e partes mais distantes, os pequenos rebanhos também estão começando a produzir clérigos locais das divindades. O clero de Ezra tem boas relações com a Inquisição de Belenus, enquanto os sacerdotes do Legislador zombam dos camponeses ignorantes e de suas tolas superstições.

Por tradição, pelo menos um bardo e seu aprendiz vivem em cada um dos principais assentamentos do domínio. Os bardos são responsáveis por manter uma história oral de sua comunidade. Nos últimos anos, os clérigos de Belenus encorajaram os bardos de Tepest a concentrar seus esforços mais em narrar os feitos dos guerreiros sagrados do domínio e os crimes das fadas, dizendo que esses são os únicos eventos que valem a pena passar de geração em geração. Como na maioria dos domínios, no entanto, os bardos tepestani tendem a ser espíritos livres, então, conforme o clero tenta forçar mais controle sobre eles, os aprendizes abandonam a tutela de seus mestres e buscam liberdade e sustento nas terras estrangeiras além das florestas onde nasceram. A Inquisição está cada vez mais desconfiada dos bardos, particularmente daqueles que aumentam suas performances com magia; se esses bardos não fossem aliados das fadas, eles não seriam mais dedicados a preservar um registro dos feitos da Inquisição e da derrota que as fadas sofrem em suas mãos?

Os feiticeiros são raros em Tepest e se enquadram quase exclusivamente na categoria dos ruivos, enquanto os magos são praticamente desconhecidos. Aqueles tepestani que se sentem atraídos pelas artes mágicas tendem a deixar sua terra natal e buscar a sorte em outro lugar. Se eles retornarem, é apenas para visitas curtas, pois qualquer conjurador que não seja um sacerdote de Belenus ou de outros deuses de seu panteão, ou um bardo local bem conhecido, é visto com hostilidade potencialmente violenta e automaticamente suspeito de ser uma das fadas disfarçadas de humano. Feiticeiros naturais, como os ruivos, são frequentemente encontrados nas fileiras da Inquisição atualmente. Alguns raros deles também às vezes vivem como eremitas na floresta, ocasionalmente se tornando aliados das Bruxas de Hala na parte sudoeste do domínio.

Os ladinos não consideram Tepest um lugar acolhedor. Quem tem tendência a furtar descobre que pouco vale a pena roubar e que as penalidades se forem pegas são tão severas que não vale a pena o risco. Ladinos que tendem a ficar do lado certo da lei encontram ainda menos o que fazer no domínio, já que os rangers cumprem seus papéis tradicionais com muito mais eficiência nas florestas selvagens e assentamentos primitivos.

Perícias Recomendadas: Adestrar Animais, Atuação (dança, música), Blefar, Conhecimento (local, tradição de monstros, religião), Natação, Ouvir, Curar, Observar, Ofícios (ferraria, carpintaria, forja de armas, tecelagem), Profissão (cervejeiro, fazendeiro, pescador, fitoterapeuta, pastor, lenhador), Sentir Motivação, Sobrevivência, Usar Cordas.

Talentos Recomendados: Abençoado***, Afinidade com animais, Auto-suficiente, Corrida, Esperança***, Foco em Arma (machado de arremesso), Foco em Perícia (Conhecimento [história local]), Foco em Perícia (Conhecimento [natureza]), Fortitude Maior, Gesto de Proteção**, Indomável**, Inimigo Juramentado**, Irrefreável*, Prontidão, Rastrear, Ruivo*, Santidade***, Teste de Virtude***, Visão Espectral*, Vitalidade.

* Denota o talento descrito no **Ravenloft Player's Handbook**.

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

*** Denota o talento descrito no **Heroes of Light**.

Nomes Masculinos Tepestani: Ellis, Cobb, Cuinn, Fian, Finn, Hewith, Nashe, Onghus, Rafe, Torin, Whitten, Wyun.

Nomes Femininos Tepestani: Aisling, Breda, Bryonna, Derval, Fiona, Hespera, Jocelyn, Melissa, Nessa, Rathnait, Sondra.

Grau de Rejeição em Tepest

Tepestani consideram elfos, meio-elfos, halflings e todas as criaturas com habilidades mágicas inatas, incluindo gnomos e feiticeiros de qualquer raça, como feéricos. Essas criaturas têm uma reputação “predatória” em Tepest, aumentando seu GR em +2.



Goblins

O conhecimento comum entre muitas pessoas afirma que se as vastas florestas de Verbrek e Kartakass desaparecessem de alguma forma, os lobos que vagam pelas selvas do Núcleo desapareceriam junto com elas. Da mesma forma, é comumente aceito que as madeiras retorcidas de Tepest são a fonte de onde fluem os goblins do Núcleo. Como acontece com tanto folclore, essa noção não resiste ao escrutínio; registros mencionam tribos goblins no interior de Darkon muito antes de Tepest aparecer em nosso mundo.

Ainda assim, os goblins são indiscutivelmente mais abundantes em Tepest do que em qualquer outro lugar do Núcleo. Seus grandes números não fizeram nada para melhorar seu estado de existência, no entanto. Como em qualquer outro lugar onde são encontrados, os goblins em Tepest mal podem ser considerados mais do que animais inteligentes.

Alguns anos atrás, tive uma discussão com um estudioso darkonês já falecido sobre o tema dos goblins. Ele era da opinião de que eles não eram necessariamente bárbaros e maus, mas que se recebessem um lugar para viver em paz, eles se desenvolveriam em seres não muito diferentes de halflings ou elfos. Durante minha estada em Dementlieu, encontrei outras pessoas supostamente inteligentes com ilusões semelhantes sobre goblins vivendo lá. Eles precisam visitar Tepest para ver que comunidades goblins fortes são tão degradadas e inúteis quanto as fracas. Embora goblins individuais possam se tornar civilizados — alguns dos dados nesta seção foram obtidos de um goblin em Kellee — como um todo, eles são irrecuperáveis.

Aparência e Moda

Os goblins geralmente têm entre um metro e um metro e meio de altura, embora alguns raros possam crescer até o tamanho de um humano. Eles têm posturas curvadas, braços longos e desengonçados que vão até os joelhos, e suas cabeças, mãos e pés parecem grandes demais para seus corpos. Eles são, no entanto, ágeis e enganosamente fortes para seu tamanho. Sua pele é manchada de vermelho, marrom e laranja — as cores das folhas mortas. Seu sangue é oleoso e preto. Eles têm um cheiro azedo, propositalmente agravado pelo hábito de se sujar com almíscar e sangue animal.

Eles têm rostos achatados e amassados, com olhos grandes e sem expressão, completamente pretos, que refletem uma luz amarelada na escuridão, e orelhas grandes, pontiagudas e tremeluzentes. Principalmente noturnos, sua visão noturna é muito superior à dos humanos. Suas bocas largas estão cheias de dentes afiados, amarelos e retorcidos.

Goblins raramente criam suas próprias roupas, ferramentas e armas, preferindo roubá-las ou saqueá-las dos humanos. Quando confeccionam roupas e armas, tais trabalhos são pouco mais que restos de peles de animais mal curadas e gravetos com pedras afiadas montadas na ponta. A maioria dos goblins geralmente se assemelha a pequenos espantalhos, vestidos com trajes rasgados e grosseiramente costurados.

Como sociedade, os goblins não dominam a metalurgia. Assim, a serralharia é quase sempre roubada de terceiros — geralmente, de ocupantes de fazendas isoladas ou viajantes massacrados nas estradas. Enquanto muitos contos tepestani apresentam seus heróis antigos enfrentando exércitos goblins empunhando lanças e espadas, goblins do mundo real são mais propensos a atacar com cutelos enferrujados, porretes cheios de pregos, forcados e pás afiadas.

Idioma

O idioma Goblin não tem nome próprio. É uma linguagem áspera e gutural que poucas gargantas humanas conseguem reproduzir, combinando guinchos agudos com consoantes agudas e cliques profundos e cheios de catarro. Portanto, as repugnantes ciciaradas da língua dos Goblins estão além da minha capacidade de transliteração.

Além de algumas runas simbólicas obscenas usadas para marcar território, deixar avisos e corromper as criações de pessoas mais nobres, os goblins não têm alfabeto escrito.

Estilo de Vida e Educação

Goblins são divididos em tribos semi-nômades; durante minha estada em Tepest, identifiquei quatro grupos diferentes. Os bardos locais me disseram que há pelo menos cinco dúzias deles. Eles também me disseram que um Rei Goblin espreita na floresta, pronto para atacar e conquistar tudo, então é preciso considerar a fonte.

O membro mais forte governa cada tribo. Os líderes são inevitavelmente homens e muitas vezes são assustadoramente grandes e poderosos. As fêmeas são consideradas boas para nada além de procriar, e elas o fazem. Muitos tepestani acreditam que goblins rastejam crescidos de pântanos ou pilhas de folhas podres e dejetos, mas este não é o caso. Bebês goblins têm um período de gestação de quatro meses, e uma fêmea comum engravida duas vezes por ano. Goblins não ensinam nada a seus filhos. As crianças goblins aprendem observando os mais velhos ou morrem no processo.

As únicas fêmeas goblin que são tratadas como mais do que apenas reprodutoras são aquelas que são “tocadas pelos espíritos” — tornando-se adeptas ou clérigas — e



ascendem ao nível de “mãe negra”. Depois disso, elas são vistas com medo e respeito.

A vida de um Goblin é preenchida com roubo e crueldade desde o momento em que nasce até o momento de sua morte (geralmente violenta). Eles são viscerais, mas covardes, prontos para cortar a garganta de um homem enquanto ele dorme, roer a carne de seus ossos e roubar seus objetos de valor, mas eles fogem diante de qualquer oposição concertada. Os ataques dos goblins são mais violentos no outono, pois os goblins tentam se preparar para os dias magros do inverno.

Goblins praticamente não têm centelha criativa. Eles não constroem quase nada por conta própria e têm grande prazer em destruir o que os outros construíram. Eles adoram coisas brilhantes e reluzentes e acumulam quaisquer moedas ou joias que encontram, mesmo que não tenham nenhum uso real para elas além de ostentar suas riquezas. Eles não cultivam música nem arte. A única exceção é na área de fabricação de armadilhas, algo em que eles se destacam.

Goblins não sentem amor verdadeiro por nada além de si mesmos e são desprovidos de pena ou remorso. Eles sacrificam uns aos outros alegremente para se beneficiarem, se envolvem em canibalismo e frequentemente

comem seus filhotes. Essa crueldade estúpida faz muito para manter seus números sob controle.

Eles comem tudo o que conseguem, mas preferem carne e carniça. A carne infantil – tanto humana quanto goblin – é considerada uma iguaria. Quando não estão atacando ou rastejando diante de seus superiores, eles se divertem com jogos grosseiros, como rolar dados de ossos, admirar suas riquezas roubadas ou se embriagar com vinho estragado e suas próprias cervejas vis.

Atitudes em Relação à Magia e à Religião

Os goblins adoram o poder que vaza do que pode ser traduzido como “os lugares escuros da terra”. Eles acreditam que todo poder sobrenatural flui desses lugares, e qualquer lugar que o sol não alcance é considerado um local sagrado para eles. Como tal, o que passa por enterros entre os goblins envolve enfiar aleatoriamente os ossos roídos de seus mortos em cavernas, tocas, fendas escuras e sob as casas, para que os poderes inomináveis possam cuidar deles.

Os goblins acreditam que “mães negras” semelhantes a xamãs controlam esse poder negro da terra. Embora os goblins se refiram a suas feiticeiras como “mães negras”, essas não são as verdadeiras mães negras. Acredita-se que as verdadeiras mães negras sejam criaturas de



grande altura que são muito mais poderosas. Goblins adoram esses monstruosos feiticeiros por medo e respeito, e sempre que as mães negras aparecem, eles as obedecem sem questionar. Se os goblins veem uma fêmea conjurando magia óbvia, eles hesitam por pelo menos um momento, imaginando se ela pode ser uma de suas mães negras. Se eles decidirem que ela é, eles geralmente fogem aterrorizados, escondendo-se de sua ira.

Eu brevemente brinquei com a personificação de uma “mãe negra” para obter mais conhecimento dos goblins. Minha fonte em Kellee me disse que tal fingimento provavelmente me mataria, pois sem dúvida chamaria a atenção das verdadeiras mães negras. Embora inicialmente tenha zombado de sua preocupação, mais tarde me deparei com algumas criaturas nos recônditos profundos da floresta Tepestani que me fizeram considerar o som de seu aviso.

Goblins Assombrados

Goblins e robgoblins são membros da mesma raça em Ravenloft. Robgoblins são raros, o equivalente goblin dos calibans, mas inevitavelmente acabam em posições de poder.

Os goblins em Ravenloft recebem um bônus racial de +2 para Ofício (fabricação de armadilhas), em vez de Cavalgar.

Os goblins de Ravenloft têm afinidade com as bestas goblin e estão entre os poucos que podem trabalhar com eles, embora certamente não os “domestiquem”; um worg e seu cavaleiro podem se virar um contra o outro a qualquer momento, se isso for útil para eles no momento.

A maioria dos conjuradores goblins são adeptas do sexo feminino, embora alguns clérigos possam ser encontrados. As bruxas (megeras) aterrorizam os goblins, mas desenvolvem e ensinam novas magias para os adeptos goblins aprenderem a ganhar seus serviços. Claro, as bruxas (megeras) frequentemente comem alguns goblins em cada encontro, então é uma relação de amor e ódio.

O Reino



Desde Forlorn, não visitei uma parte do mundo tão indigna de ser descrita como um “reino”. Mesmo Verbrek, uma vez que se compreende o verdadeiro poder que espreita em suas florestas cobertas de sombras, demonstra mais coerência política do que Tepest. A população humana é unida apenas por linhagem racial, sua adoração a Belenus e entidades relacionadas, e seu medo das

criaturas mágicas que eles acreditam que se escondem sob cada rocha e em cada riacho. Cada aldeia é governada à sua própria maneira, portanto, assumir que o que é aceitável em uma aldeia também pode ser aceitável na outra pode ser perigoso.

Eu sou, como já mencionei, incapaz de estabelecer com certeza quem é o “lorde do pavor” de Tepest. Wyan é certamente o principal candidato, mas suas ações são contrárias ao que testemunhei em outras figuras poderosas que se encaixam no cargo. Embora tenha criado um movimento importante, ele trabalhou para evitar que se tornasse todo-poderoso. Wyan fez tudo o que pôde para limitar o poder político da Inquisição, um comportamento que não acho que se pareça com o que vim a reconhecer como o traço de personalidade que unifica os “Lords do Pavor”.

Outro candidato adequado pode ser encontrado entre as bruxas (megeras) profundamente malignas que encontrei durante meus últimos dias em Tepest. No entanto, essas criaturas vivem nas profundezas do Bosque Maldito e parecem ter apenas um contato mínimo com qualquer pessoa, exceto com os goblins da terra. Mais uma vez, eles não parecem se encaixar no perfil que reconheci entre outros “Lords do Pavor”.

Finalmente, existem dois males misteriosos, um morando em Brujamonte e o outro em uma ilha no Lago Kronov. Não consegui descobrir a natureza exata de nenhum desses seres, mas como ambos são ainda mais reclusos do que o Adam criado por Mordenheim, não acho que nenhum deles possa ser o “lorde do pavor” de Tepest.

Talvez Tepest não tenha um “lorde do pavor”? Talvez a presença de tal figura não seja uma necessidade metafísica como eu comecei a acreditar? Talvez, meu patrono, este seja um mistério que vale a pena investigar novamente em algum momento posterior.

Talvez você não devesse ter deixado seus nervos atrapalharem uma pesquisa completa. Eu lhe dei proteção e você deve confiar nela. Não fuja muito de seus deveres, ou eu irei substituí-la.

Governo

A tradição afirma que cada comunidade, mesmo aquelas que consistem apenas em uma ou duas famílias extensas, deve ser orientada por um conselho composto pelos três anciãos mais sábios. Em teoria, esses conselhos guiam as comunidades até que os senhores do machado se restabeleçam, mas como isso nunca acontecerá, Tepest continuará sendo um lugar governado por camponeses idosos que são respeitados por sua capacidade de elaborar contos da carochinha. A única observação posi-





tiva que posso fazer em relação à forma como as comunidades são administradas aqui é que elas levam a sério a garantia de que todas as pessoas em uma aldeia tenham abrigo e comida suficiente. Outros cidadãos cuidam até de quem não pode trabalhar por motivo de doença, e os vizinhos ou outros familiares acolhem sempre os órfãos. Por outro lado, a preguiça e o roubo são punidos com ostracismo e mutilação ou desfiguração dos culpados.

Embora cada comunidade estabeleça suas próprias leis, os Inquisidores de Belenus trouxeram certa uniformidade para as aldeias e povoados. Eles insistem que certas etapas processuais e tipos específicos de registros escritos sejam mantidos com relação a crimes que possam ter sua origem com manipulações feéricas. Como é difícil discernir o que é apenas um crime "normal" ou um exemplo de uma pessoa tentando abusar da comunidade, muitos conselhos mantêm registros de todas as suas reuniões e preocupações. Uma vez que a Inquisição normalmente ensina a alfabetização aos membros mais jovens das comunidades, os conselhos de anciãos confiam cada vez mais na geração mais jovem para auxiliar na administração da comunidade. Acredito que em alguns anos os tepestandi estarão implementando regras formais para especificar como os conselhos individuais conduzem o negócio da liderança. As obrigações burocráticas impostas aos conselhos já levaram as comunidades maiores de Viktal e Kellee a nomear um prefeito para auxiliá-los. Esses funcionários são escolhidos entre os cidadãos interessados (e letrados) e eleitos pelo conselho, sacerdotes locais e comerciantes. Muitas reclamações de outros aldeões sobre como o prefeito administra a comunidade, no entanto, podem fazer com que ele seja removido.

Outra posição eleita nas comunidades maiores de Viktal, Kellee, Linde e Briggdarrow é a de Condestável. Esses homens são normalmente recrutados entre os caçadores da cidade ou estrangeiros que impressionaram a cidade com sua bravura e dedicação à justiça e à ordem. O conselho de anciãos, sacerdotes locais e comerciantes são responsáveis por eleger um Condestável. Assim como o prefeito pode ser destituído de seu cargo por causa da insatisfação pública, o mesmo pode acontecer com o Condestável.

Apesar do fato de que a Inquisição é o grupo mais poderoso do domínio, Tepest não corre o risco de se transformar em uma hagiocracia tão cedo. Wyan, o líder da Inquisição, resistiu firmemente (e recusou completamente) a qualquer sugestão ou pedido de que os membros da Inquisição se envolvessem diretamente com a política local. Até o ano passado, ele próprio recusava ofertas anuais para se juntar ao conselho de anciãos de Viktal. Alegadamente, ele só aceitou este ano porque outro Inquisidor apareceu pronto para assumir o cargo.

Aplicação da Lei

A única comunidade em Tepest com uma milícia profissional é Kellee. Normalmente, a aplicação da lei consiste em quaisquer voluntários que o Condestável local possa reunir, bem como caçadores e sacerdotes que protegem outras cidades. Os clérigos errantes de Belenus que servem à Inquisição também são cada vez mais vistos, tanto por eles mesmos quanto pelos cidadãos comuns, como protetores espirituais e físicos de cidades e aldeias. Estrangeiros que se comportam de maneira suspeita ou ameaçadora são tão propensos a serem desafiados pela milícia de um Condestável quanto por um inquisidor.

Membro da Milícia de Kellee: Humano Com1; ND 1/2; Humanoide médio (humano); DV 1d8+1; PV 5; Inic +1; Desl 6m; CA 14, toque 11, surpresa 14; Atq Base +1; Agr +3; Atq +4 corpo a corpo (1d6+2/19–20, espada curta); Ataque total +4 corpo a corpo (1d6+2/19–20, espada curta) ou +2 à distância (1d6/x3, arco curto); Tend. N; Fort +3, Ref +1, Vont +1; For 15, Des 13, Con 13, Int 11, Sab 10, Car 10.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +4, Intimidar +4, Natação +6, Observar +2, Ouvir +2; Foco em Arma (espada curta), Prontidão.

Pertences: Espada curta, adaga, arco curto, 20 flechas, armadura de couro, sino de manejo.

Inquisidor de Belenus: Humano Clr1; ND 1; Humanoide médio (humano); DV 1d8+1; PV 5; Inic +1; Desl 6m; CA 14, toque 11, surpresa 14; Atq Base +0; Agr +1; Atq +1 corpo a corpo (1d6+1, cajado); Ataque total +1 corpo a corpo (1d6+1, cajado); AE magias, expulsar ou fascinar mortos-vivos, expulsão aprimorada 1/dia (poder de domínio); Tend. CN; Fort +3, Ref +1, Vont +3; For 12, Des 13, Con 12, Int 11, Sab 13, Car 12.

Perícias e Talentos: Concentração +5, Conhecimento (religião) +7, Diplomacia +5, Observar +3, Ouvir +3; Foco em Perícia (Conhecimento [religião]), Prontidão.

Magias de Clérigo Típicas Preparadas (3/2+1; CD de resistência 11 + nível da magia; domínio do Sol): 0 — *detectar magia, orientação, resistência*, 1º — *curar ferimentos leves, desespero, suportar elementos**.

* Magias de domínio.

Pertences: Foices curta, cajado, vestimentas de Belenus, algemas banhadas a prata gravadas com símbolos representando Belenus.

Wyan acredita firmemente que a autoridade política formal da Inquisição deve ser negada, ou o destino que se abateu sobre G'Henna também visitará Tepest. Inquisidores como Finn estão ficando cada vez mais hostis a essa posição. Acredito que seja apenas uma questão de tempo até que alguém dentro da Inquisição desafie Wyan com sucesso pelo direito de liderar o movimento e, portanto, acredito que seja apenas uma questão de tempo até que a Inquisição se torne a única autoridade digna de menção em Tepest.





Economia

Tepest existe em uma economia de escambo. Ouro não significa praticamente nada para os cidadãos além de Kellee e Viktal. Embora possa ter havido um tempo em que um sistema econômico mais evoluído emergiu na terra, a destruição da rota comercial trans-Balinok interrompeu esse desenvolvimento. Os comerciantes que desejam comprar madeira e vinho de amora silvestre devem trazer bens duráveis, não moedas.

Comércio e Diplomacia

Descrever Tepest como tendo relações diplomáticas com seus vizinhos seria um exagero grosseiro. Apenas a presença de Gerald Ferrier em Kellee faz com que a cidade tenha algum interesse em fazer acomodações para os mercadores nova vaasis. As informações sobre os laços internacionais que existem podem ser facilmente resumidas.

Darkon: Os tepestani estão horrorizados com a sociedade darkonesa, na qual a magia e os elfos são abertamente aceitos. Eles consideram Fontes de Nevuchar uma sede do mal e, como o rei Azalin permite que ela exista, eles o consideram aliado do mal. Além disso, quando os tepestani souberam que a seita darkonesa de Ezra está baseada em Fontes de Nevuchar, eles chegaram à conclusão de que a Igreja de Ezra (não importa onde possa ser encontrada) também deve ser má. Enquanto algumas estradas secundárias esburacadas levam de Tepest a Darkon, permitindo assim algumas pequenas operações madeireiras, o terreno traiçoeiro desencoraja a maioria dos esforços mercantis. Acho que talvez o fato mais revelador sobre o futuro das relações entre Tepest e Darkon é que Azalin Rex escolheu a tarefa mais difícil de reabrir a Estrada dos Ossos Secos através das Serra do Infortúnio em vez de construir estradas e estabelecer uma rota mais fácil pelas florestas de Tepest.

Keening e a Greta Sombria: Não há seres nesta terra com quem qualquer relação diplomática seja possível. Mesmo que houvesse, os tepestani iriam ignorá-los intencionalmente. A maioria das pessoas nem mesmo gosta de reconhecer o fato dessas áreas existirem (o que levou a algumas conversas surreais durante minha estada em Briggdarrow), e os sacerdotes de Belenus as consideram lembretes constantes de porque a Inquisição deve ter sucesso.

Nova Vaasa: Lorde Tristan Hiregaard de Nova Vaasa é considerado um amigo de todos os tepestani devido à sua generosa ajuda durante a fome em 691 CB. Esse relacionamento e a presença de Gerald Ferrier em Kellee garantem que Nova Vaasa continue sendo o único parceiro comercial de Tepest. Os comerciantes nova va-

asis, bem como a Companhia Exportadora Boritsi, com sede em Borca, transportam produtos manufaturados para Tepest e levam madeira, cabras, queijo e vinho de amoras silvestres de volta para Nova Vaasa no comércio. A relação estagnou desde o fim da rota comercial de Timor Oriental, Porque os Tepestani ressentem a pressão pouco sutil do clero do Legislador para converter, essa situação esfriou qualquer interesse em laços diplomáticos além de sua amizade com o Lorde Tristan.

Locais de Interesse



Quando eu viajava para Tepest, suas florestas estavam solidamente dominadas pelo outono. Folhas amarelas e vermelhas caíam das árvores enquanto eu seguia o Caminho de Timor Oriental através das sombras pesadas do reino. Felizmente para mim e para qualquer outra pessoa que queira visitar Tepest, a maioria dos assentamentos notáveis pode ser encontrado na estrada comercial. A única exceção é Linde, e apenas aqueles com extremo interesse em vinho de amora silvestre teriam motivos para visitar o local.

Kellee

Kellee é a primeira comunidade tepestani que a maioria dos visitantes encontra. Como as outras cidades, é uma coleção aleatória de pequenas habitações e celeiros, frouxamente agrupados em torno de um espaço aberto que funciona como uma praça da cidade.

As pessoas de Kellee vivem em residências simples de um andar, projetadas para abrigar uma ou duas famílias. Como as casas nos outros grandes assentamentos de Tepest, a maioria tem telhados de palha e paredes caiadas que apresentam quadros de flores pintadas de maneira alegre sob cada janela. Algumas das casas, aquelas pertencentes a tepestani que fizeram negócios com comerciantes vaasi, têm telhados de madeira.

Todas as casas e celeiros são mantidos escrupulosamente, e meninos e meninas podem ser vistos coletando esterco animal nos currais de ovelhas duas vezes ao dia para distribuição nos pequenos campos da cidade ao norte. A milícia da cidade patrulha as ruas e o Caminho de Timor Oriental entre Kellee e Viktal, a pé ou a cavalo. Eles advertem os cidadãos que deixam suas casas mostrarem o mínimo de degradação e administram justiça rápida àqueles que atacam os viajantes e ajudam aqueles que precisam. A exceção à aparência imaculada de Kellee é uma casa de campo degradada que pertence a Leobe, o principal caçador da cidade. Antissocial é um termo moderado para esse homem, e tenho a sensação de que ele deixa sua casa cair em ruínas simplesmente para irri-





tar Ferrier. Certamente, suas armadilhas e ferramentas estavam todas em excelentes condições.

O templo de Belenus em Kellee é sua estrutura mais nova e é o maior dos templos em Tepest. Durante anos, Ferrier impediu a Inquisição de construir um novo templo em Kellee depois que o original foi totalmente queimado. Somente quando Ferrier se apaixonou pela sacerdotisa local de Belenus ele finalmente apoiou a construção de um novo templo. Os dois se casaram na grande área de adoração sem teto na frente — a maioria dos templos de Belenus são construídos sem telhados para que o deus possa contar seus fiéis. Dizem que, Wyan veio a Kellee para se juntar a Ferrier e Tala no início da primavera de 756 CB, sendo seu casamento a primeira cerimônia desse tipo no novo templo. Tragicamente para Ferrier, sua esposa morreria poucos meses depois, durante um misterioso massacre que custou a vida de todos os convidados em Refúgio do Falcão.

A milícia Kellee é a única força armada verdadeiramente organizada mantida em Tepest; a Inquisição pode estar armada, mas sua organização varia muito. A milícia é liderada por Xeleen, um tepestani de corpo sólido com um olhar gélido que pode assustar até mesmo os salteadores mais depravados.

Kellee também é o lar de um dos melhores contadores de histórias de Tepest. A maioria dos mitos e lendas

que registrei, ganhei inicialmente dele enquanto estava na cidade; ele também os apresentou da maneira mais coerente e quase crível. Um humano esquelético chamado Karsten, ele também me apresentou ao muito hostil Leobe, e os dois me levaram a várias ruínas de senhores do machado, incluindo as duas únicas que visitei onde os murais retratando a história de Tepest estavam quase intactos e livres de desfigurações de goblins.

Onde ficar em Kellee

Refúgio do Falcão (quartos e refeições de boa qualidade) é uma grande estrutura de dois andares. Possui oito quartos de hóspedes que podem acomodar confortavelmente dois viajantes cada um, e uma sala comum maior com dez camas que podem acomodar dois viajantes cada. Suas estábulos têm capacidade para dez cavalos, existindo ainda um recinto para animais de tração e cavalos suplementares. Um pátio cercado e fechado contém vagões de mercadores. Os cavalos e pôneis pertencentes à milícia estão alojados no Refúgio do Falcão.

Refúgio do Falcão é um albergue grande e com equipe eficiente, de propriedade do prefeito de Kellee, Gerard Ferrier. Mesmo após o massacre de hóspedes e funcionários na memória recente, é um lugar onde os cidadãos de Kellee ficam felizes em trabalhar e o único lugar onde os comerciantes de Nova Vaasa descansam seus





animais de tração e pessoas. Os quartos são mantidos escrupulosamente limpos e a comida é uma mistura única de pratos tradicionais vaasi, tepestani e falkovniano. O cozinheiro é outro expatriado falkovniano e chegou a Kellee com Ferrier. Os viajantes podem agradecer por ele ter sido poupado da noite de horror, já que ele tem sua própria residência separada do Refúgio do Falcão — Manzel Hannert é um verdadeiro artista culinário. Se ele não fosse um amigo leal de Ferrier, ele poderia ser uma estrela na corte de qualquer nobre vaasi.

Refúgio do Falcão tem preços muito razoáveis. Ferrier cobra 1 PO por residente por semana nos quartos privados, ou 2 PP por noite de solteiro por residente (pago antecipadamente, sem reembolso) por uma cama nos quartos comuns. Os preços das refeições variam, dependendo da complexidade dos pratos desejados, mas nada custa mais do que 2 PO.

Kellee (cidade grande): Convencional; Tend. N; Limite de 3.000 PO; Ativos 555.000 PO; População 3.700; Isolado (humano 99%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Prefeito Gerald Ferrier, humano Gue5/Esp6; Condestável Xeleen, humano Gue5; Chefe Inquisidor Haps, humano Clr4.

Personagens Importantes: Leobe, humano Rgr4 (caçador/criador de armadilhas).

Viktal

A leste e ligeiramente a norte ao longo do Caminho de Timor Oriental fica Viktal. Localizada às margens do Lago Kronov, suas principais fontes de renda e sustento são a pesca e o pastoreio de ovelhas. Pequenos campos a oeste da cidade fornecem uma variedade de tubérculos e safras de grãos. As casas e celeiros da cidade se assemelham aos de Kellee, mas galpões, onde os barcos podem ser armazenados e consertados e os peixes vindos do lago podem ser processados, dominam a margem do rio. Na maioria dos dias, muitos dos dez pequenos barcos de pesca da cidade cruzam as águas plácidas do lago sob o céu sempre nublado.

As estruturas mais notáveis em Viktal são o templo de Belenus e a casa de Wyan, fundador da Inquisição. Ambos estão localizados dentro do mesmo complexo murado. Eles têm um estilo arquitetônico que lembra mais as antigas habitações de pedra dos senhores do machado do que as pequenas cabanas da moderna Tepest; são também dois dos poucos edifícios com dois pisos e mais de dois quartos na cidade.

Onde todos os outros templos de Belenus estão abertos ao céu e não há lugar para os fiéis se sentarem, o templo em Viktal é coberto por um telhado inclinado com uma fileira de símbolos de pedra de Belenus ao

longo de seu ponto mais alto. Outra diferença é que seu interior apresenta fileiras de bancos para os fiéis. O interior do templo também é único, pois o altar principal de Belenus é ladeado por santuários menores dedicados a Brigantia e Manannan mac Lir, de modo que os fiéis prestam homenagem a todas as três divindades ao mesmo tempo. Ainda mais estranho é uma grande estrela de oito pontas montada na parede atrás e acima do altar de Belenus. Embora o símbolo seja geralmente associado a Lugh, o inquisidor Finn me assegurou durante meu primeiro embate com ele que o símbolo não era uma estrela, mas uma representação do rosto de Belenus — o sol. Wyan mais tarde me informou que a escultura de madeira era muitas vezes confundida com a representação de Lugh, e que ele suspeitava que as fadas haviam levado contos corrompidos de Belenus para as terras além de Tepest.

A casa de Wyan é uma pequena mansão de dois andares. Ele me disse que é a casa tradicional do Sumo Sacerdote de Belenus, uma tradição que data da época dos senhores do machado. Ele tem muito orgulho de sua casa e ainda mais orgulho da pequena biblioteca que acumulou de seus próprios textos, bem como uma pequena seleção de livros estrangeiros sobre monstros e práticas religiosas de algumas raças humanoides. Wyan divide a casa com três acólitos — que atuam como seus servos e assistentes — e sua filha Lorelei. Quando eu disse a Wyan que estava em Tepest para fazer pesquisas sobre a terra, a Inquisição e a ameaça das fadas, ele me convidou para ficar em sua casa. Foi Wyan quem primeiro me contou sobre o trágico abuso de sua filha pelas fadas, e mesmo agora ela parece carregar um ar triste e vazio sobre ela. Ela claramente nunca se recuperou totalmente dessa experiência e acho que as feridas permanecem recentes através da frieza da segunda figura mais poderosa da Inquisição, Finn. É uma pena que Lorelei seja tão intimidada que raramente sai do complexo de Wyan; ela é uma jovem muito bonita e acho que ela seria uma excelente mãe, considerando o quão gentil ela foi com o bebê que eu trouxe comigo.

Além de me presentear com uma série de equívocos sobre magia, como se defender dela e da natureza das fadas, Wyan me ajudou a entender como os dois mitos da criação distintamente diferentes que os bardos tepestani gostam de contar se encaixam — ou melhor, *não* se encaixam juntos. Ele me disse que a Inquisição prefere a versão de “um mundo”, pois coloca Belenus firmemente no centro da criação, mas que eles não estão negando a outra versão. Mais tarde, quando conversei com Finn, tive a nítida impressão de que ele queria que o mito de origem das “diferentes criações se unindo como uma” desaparecesse da memória. Minhas longas conversas com Wyan também me deixaram com a impressão de





que ele tem a mente mais aberta do que outros líderes do movimento que iniciou; ele até mostrou interesse em discutir a precisão de seus escritos sobre as fadas. Tive o cuidado de não deixar transparecer que o conhecimento que tinha sobre o assunto vinha de algo mais do que uma simples pesquisa acadêmica. Alguém descobrindo que eu era uma conjuradora tornaria minha tarefa muito mais difícil e perigosa — e eu apenas o dissuadi de seus equívocos mais ridículos.

Onde ficar em Viktal

Descanso do Pescador (quartos de qualidade comum, refeições de boa qualidade) é a única casa pública em Viktal. É um edifício rústico de dois andares com um estábulo anexo. O segundo andar abriga quatro quartos simples com camas estreitas que mal cabem confortavelmente um humano adulto. Eles alugam por 1 PO por semana, pago antecipadamente e não reembolsável. A sala comum no piso térreo pode acomodar cerca de 30 pessoas, e é um ponto de encontro noturno favorito para pescadores e pastores. Um aprendiz de bardo chamado Webb vai e vem ao longo do dia, espalhando e coletando fofocas.

Falando em fofocas, os proprietários e operadores do Descanso do Pescador são um casal monstruosamente obeso chamado Greabo e Maria. A única coisa maior que a circunferência do casal são suas bocas. Eles fofocam sem parar, e acho que ouvi mais rumores e acusações sem sentido de fadas sobre os residentes de Viktal serem secretamente feéricos deles do que ouvi coletivamente de todos os outros na área. Se não fosse pelo fato de que seu filho mais saudável, Am, ajuda a administrar o lugar, duvido que os quartos do andar de cima fossem atendidos. As escadas ou desmoronariam sob seu peso maciço ou eles ficariam sem fôlego no meio do caminho tentando falar enquanto faziam esforço físico. Am também cuida dos pequenos estábulos anexos à pousada, e faz isso muito bem, pois mantive meu cavalo lá, mesmo enquanto estava na casa de Wyan.

A comida no Descanso do Pescador, no entanto, é excelente. Maria faz toda a comida e, no caso dela, vale o ditado baroviano “coma sempre onde o cozinheiro é gordo”. Os preços são razoáveis e giram em torno de 2 PP para uma refeição completa.

Viktal (cidade grande): Convencional; Tend. N; Limite de 3.000 PO; Ativos 540.000 PO; População 3.600; Isolado (humano 99%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Condestável Wistan, humano Com3; Wyan de Viktal, humano Clr5/Tlq2.

Personagens Importantes: Mikhail Kraznik, humano Com6 (Condestável aposentado); Greabo, humano Plb2 (estalajadeiro); Finn, humano Clr4 (inquisidor sênior).

Linde

Enquanto estava no Descanso do Pescador em Viktal, ouvindo a divagação de Greabo e tentando separar o absurdo do fato possível, Webb apareceu e perguntou se eu queria ir com ele para Linde. Ele prometeu me mostrar algumas ruínas de Senhores do Machado ao longo do caminho. Ele também mencionou que o Rio Névoa Negra e seus arbustos de amoras silvestres eram imperdíveis para os visitantes de Tepest. Greabo pediu a Webb que lembrasse a Hanrin de reservar vinte garrafas de vinho de amora silvestre para ele.

Aceitei a oferta de Webb para viajar com ele para Linde, que fica a sudoeste de Viktal, acima do Rio Névoa Negra. Lorelei prometeu cuidar do bebê até que eu voltasse. Webb cumpriu sua oferta de me mostrar as ruínas de Senhores do Machado, mas todas elas foram completamente desfiguradas por goblins. (Eu me saí muito melhor com Karsten e Leobe quando se tratava de visitar ruínas.) Webb também provou para mim que ele é de fato um estereótipo ambulante; como tantos bardos, ele se considera um presente para todas as mulheres ... e eu tive que ignorar repetidamente os “elogios” ou lembrá-lo abertamente do comportamento adequadamente cavalheiresco. Acho que sua atitude dizia mais sobre sua auto-absorção e falta de classe do que minhas artimanhas femininas. Pelo menos ele era mais brincalhão do que enérgico. Teria sido lamentável me revelar como uma conjuradora de magias respondendo visivelmente com alguma resposta mágica pungente!

Uma estrada de terra bem movimentada leva a Linde, uma pequena aldeia que eu provavelmente não teria me dado ao trabalho de visitar, exceto pelo fato de que o local é o centro da produção de vinho de amora silvestre. Consiste em talvez uma dúzia de estruturas, incluindo um par de armazéns que foram construídos durante os anos de expansão antes da formação da Greta Sombria. Um ainda é usado para armazenar garrafas de vinho de amora silvestre fabricado para o comércio com comerciantes estrangeiros e outras comunidades dentro de Tepest, enquanto o outro caiu em desuso e é usado como estábulo para a pousada local, O Noturno.

Linde consiste quase inteiramente em edifícios caiados com telhado de palha, com os armazéns mencionados e o templo de Belenus como únicas exceções. O templo é uma adição recente ao assentamento e fica no meio da praça da vila. É o mais simples dos templos de Belenus que visitei, consistindo apenas em um anel de pedras verticais, cada uma esculpida com o símbolo do deus.

A cidade permanece por causa da facilidade com que as amoras silvestres podem ser cultivadas aqui. Cada família na comunidade cuida dos trechos ao redor da



cidade e na face do penhasco próximo ao Rio Névoa Negra. Cada família também perdeu um ou dois membros para as repentinas tempestades de vento que atravessam a Greta Sombria durante a época da colheita, seja quando as árvores caíram sobre eles ou quando as rajadas os jogaram dos penhascos no Rio Névoa Negra abaixo. Cada família também fabrica um pouco de seu próprio vinho de amora silvestre, mas a maior parte do vinho é fabricada comunitariamente no O Noturno, onde é negociado com outros tepestani ou vendido a comerciantes estrangeiros.

O Condestável de Linde, o prefeito e a principal figura religiosa são a mesma pessoa: um homem grande, de cabelos escuros e parecido com um urso chamado Mannen. Um lenhador que se tornou sacerdote de Belenus e Inquisidor, ele foi o clérigo mais simpático com quem lidei durante minha estada em Tepest. Quando eu disse a ele que era uma estudiosa e sobre a atitude exibida por Finn de Viktal, ele começou a falar mal da mente fechada e da ignorância deliberada de muitos de seus colegas sacerdotes. Webb estava obviamente preocupado com o discurso de Mannen, e o bardo o evitou pelo resto do tempo que passei em Linde. Eu não me importava, porém, porque isso o impedia de fazer mais avanços desajeitados para mim, e aprendi que Mannen, como Leobe no sul, poderia me direcionar para casas longas abandonadas de senhor do machado mais impressionantes do que as que Webb conhecia.

Onde ficar em Linde

As acomodações públicas em Linde são satisfatórias se levarmos em conta o tamanho da comunidade, mas de outra forma só podem ser descritas como péssimas. O Noturno (quartos e refeições de baixa qualidade) é uma longa estrutura de um andar com a sala comum em uma extremidade e dois quartos de hóspedes compartilhados e arejados na outra. Há quartos de hóspedes para ambos os sexos e cada um tem seis camas. Uma cozinha que funciona como uma destilaria para vinho de amora silvestre é anexada à parte de trás. A comida consistia em ensopado de carneiro insípido tanto para as refeições da manhã quanto à noite, embora os pães fossem uma impressionante quantidade de trigo integral acrescido de amoras silvestres. A pior parte de se hospedar no O Noturno é o fedor de fermento sempre pairando no ar, subindo no pão e borbulhando na cerveja. O fato de o aroma frutado da fermentação do vinho de amora silvestre ter sido misturado piorou a experiência.

Um jovem casal chamado Samus e Vette administra a pousada. Eles herdaram o estabelecimento quando a mãe de Vette faleceu no ano passado. Samus originalmente vem de Viktal, e quando ele ouviu falar de meus

propósitos em Tepest, ele perguntou se eu sabia o segredo da Castelo Insular. Respondi que não tinha ouvido falar desse lugar. Ele relatou detalhes, que transmitirei a seguir.

Linde (aldeia): Convencional; Tend. N; Limite de 100 PO; Ativos 2.500 PO; População 300; Isolado (humano 99%, outros 1%).
Figuras de Autoridade: Inquisidor Mannen, homem-urso (natural) Rgr5/Clr3.

Castelo Insular

Em Linde, Samus me perguntou sobre Castelo Insular. Ninguém em Viktal havia mencionado isso e, na viagem de volta, Webb me encorajou fortemente a não tocar no assunto com ninguém. Samus disse que há mais de dez anos uma pequena ilha apareceu no Lago Kronov, a meio caminho entre Viktal e Briggdarrow, após uma noite particularmente nebulosa. Eu tinha notado a ilha e sua pequena fortaleza em ruínas, mas apenas presumi que fosse outra fortaleza abandonada de Senhor do machado. Samus me disse que era o lar de uma fada sedutora. Quem tenta visitar a ilha nunca mais é visto. Webb acrescentou os detalhes adicionais de que os pescadores chamaram a sedutora de Dama do Lago, e que se alguém a ouvir cantando enquanto navega nas águas, é preciso começar a orar em voz alta para Belenus ou cair sob seu feitiço. Mannen me encorajou a procurar o Velho Kraznik no Condestável de Viktal se eu quisesse um relato direto e sem superstições do Castelo Insular.

Com Webb, soube que Kraznik já foi Condestável de Viktal, mas a velhice o forçou a parar de tentar a reeleição. Ele ainda vivia no aquartelamento, no entanto. Ao chegar a Viktal, parei o tempo suficiente na casa de Wyan para verificar o bem-estar do bebê e cumprir os requisitos de ser um hóspede gentil, mas depois fui direto para ver Kraznik. Passei por alguns inquisidores empolgados ao sair — parece que um cidadão de uma vila próxima foi recentemente considerado culpado de se associar com as fadas e seria executado. Tentei obter informações deles, mas eles me olharam com desconfiança e me disseram que o assunto não era da minha conta.

Achei Kraznik uma ruína decadente de um homem cuja mente, no entanto, permanecia afiada. Ele confirmou a história de que Castelo Insular apareceu do nevoeiro em 744 CB. Sabe-se que pelo menos doze pessoas viajaram para a ilha e nunca mais voltaram. Na melhor das hipóteses, seus barcos foram encontrados à deriva vazios no lago. Nove dos desaparecidos eram estrangeiros em busca de tesouros, mas três eram pescadores atraídos para a ilha pela bela voz da Dama.





Pelas contas oferecidas, estou bem certa de que a Dama do Lago é uma sirine, o que significa que os tepes-tani podem ter uma fada puramente boa em suas mãos. Fiquei intrigada com a aparência da ilha, pois nunca ouvi falar de nenhuma característica geográfica tão pequena quanto a Castelo Insular que surgiu como os reinos do mundo. Eu estava totalmente ciente de que visitar o lugar poderia ser muito perigoso, mas confiei em meu próprio intelecto e habilidade mágica para derrotar qualquer encantamento com o qual as fadas pudessem tentar me capturar. Além disso, eu tenho o bracelete mágico que meu patrono tão generosamente me equipou para me preservar em situações mais violentas. Sereias não são as criaturas mais ameaçadoras se alguém souber como lidar com elas. Eu esperava que, se o Castelo Insular é realmente o lar de um dos lordes do pavor teóricos, eu poderia confirmar a existência de tais personagens. Afinal, se existisse um lorde tão terrível no Castelo Insular, teria de ser a sirine que vivia lá.

Na manhã seguinte, tentei convencer um dos pescadores a me levar até lá. Todos eles recusaram. Eu me ofereci para comprar um barco, mas eles também me recusaram. Enquanto eu considerava meios mágicos, Finn e dois outros inquisidores se aproximaram de mim. Finn me disse à queima-roupa que suspeitava de minhas in-

tenções. Ele afirmou ainda que durante minha primeira estada em Viktal, dois cidadãos relataram o aparecimento de banquinhos de fadas em suas portas e que esta manhã uma cabra deu leite azedo. Ele finalmente me informou que o Avanc havia atacado um barco de pesca ontem, no mesmo dia em que voltei a Viktal. Ele alegou que pelo menos um visitante da casa de Wyan pensou ter ouvido meu bebê falar, algo que parecia muito jovem para fazer. Ele encerrou essa lista de acusações vagas perguntando-se se talvez fosse hora de eu testemunhar o funcionamento da Inquisição em primeira mão. Eu brevemente me perguntei se talvez eu devesse mostrar a Finn o funcionamento da magia em primeira mão, mas decidi que não valia a pena lutar pelo Castelo Insular.

Além disso, na época, pensei que talvez pudesse convencer alguém em Briggdarrow a me levar até lá. Acontece que nunca visitei a ilha, nem cheguei a ouvir a canção de sua suposta dona. Provavelmente teria sido uma perda de tempo, pois duvido que uma terra tão pequena pudesse abrigar um dos teóricos lordes do pavor.

No final, acredito que você irá perceber que a prisão se adequa à punição, estúdiada. A menos que eu me libere de você, é claro, considerando seus esforços decepcionantes aqui.





Resumo do Castelo Insular

Nível Cultural: Selvagem (0). As ruínas indicam um posto avançado da Idade das Trevas (5).

Ecologia: Completa

Ambiente: Aquático temperado

Ano de Formação: 744 CB

População: Nenhuma

Governo: Nenhum

Governante: Nenhum

Lorde Negro: A Dama do Lago

Castelo Insular é o menor domínio conhecido no Núcleo continental, suas fronteiras estendendo-se apenas 400 metros em qualquer direção além da costa da ilha. Os domínios de bolso, um tipo estranho e incomum de domínio, geralmente são menores, mas são definidos por sua capacidade de se deslocar de um lugar para outro; Castelo Insular está enraizado no Lago Kronov. O Lorde Negro do Castelo Insular está detalhado nas Notas Anexas.

Briggdarrow

Vendo que havia ultrapassado minhas boas-vindas em Viktal, prendi o berço com o bebê em minha montaria e trotei para o oeste em direção à pequena vila de Briggdarrow, o quarto e último assentamento digno de nota de Tepest.

Localizada na extremidade oeste do Lago Kronov, Briggdarrow foi uma antiga parada na fronteira, onde as florestas davam lugar a encostas rochosas e áridas que subiam até a terra isolada de G'Henna. Como Kellee e Viktal, consiste em um amontoado de casas perto de um templo — este dedicado a Manannan mac Lir — com casas adicionais espalhadas por pastos e campos próximos. A maioria das casas periféricas estão abandonadas e em ruínas. A vila sobrevive principalmente das atividades de pesca, mas quando os primeiros exploradores deixaram G'Henna em 713 e desceram para Briggdarrow, seu Conselho de Anciãos mostrou um nível de iniciativa e visão comercial praticamente inédito entre os tepestani.

Eles obtiveram financiamento de uma família rica de Morfenzi da Falkóvnia (que desejava expandir o comércio através dos Balinoks e desviar dinheiro das famílias de mercadores borquenses para os baús de guerra de Vlad Drakov) e o usaram para construir uma grande e luxuosa pousada. Foi uma aposta sensata, embora a natureza reservada do restante dos tepestani e o crescente fanatismo dos adoradores de G'Henna ao terrível deus Zhakata logo limitassem o crescimento do comércio do

leste. Mesmo antes da criação da Greta Sombria durante a Grande Conjunção, porém, era óbvio para todos que Briggdarrow nunca alcançaria a estatura que seus anciãos ou os investidores Morfenzi esperavam. Os esforços de Gerald Ferrier em Kellee tornaram desnecessário para muitos comerciantes até mesmo lidar com os cidadãos taciturnos e paranoicos de Tepest. A eliminação da estrada que atravessava a montanha apenas cimentou a certeza de que seus sonhos para Briggdarrow nunca alcançariam a riqueza que esperavam. A Grande Conjunção e a formação da Greta Sombria condenaram completamente o sonho, e Briggdarrow continua sendo uma reflexão tardio esquecido na estrada comercial.

A maioria das casas e celeiros periféricos está abandonada e está caindo em ruínas, já que grande parte da população da vila partiu para outras partes de Tepest após os eventos de 751 CB. Muitas pessoas afirmam que feéricos surgiram da Greta e roubaram as almas de cada habitante em uma única noite, e apenas por uma busca épica as almas foram recuperadas. (Não está claro quanto do que aprendi naquela noite é hipérbole bárdica e quanto é fato, pois coletei três descrições distintas do que ocorreu, quem empreendeu a missão de resgatar os habitantes de Briggdarrow e se a missão foi ou não foi bem sucedida).

O que é certo é que a proximidade de Briggdarrow com a Greta Sombria torna a área um viveiro de atividades feéricas — ou assim afirmam os Inquisidores. Eles dizem que encontram mais fadas aqui do que em qualquer outra parte da terra e que os cidadãos de Briggdarrow são muito mais propensos a se relacionar com eles.

Embora eu não tenha visto nenhum feérico, nem ninguém “se associando” com as fadas, testemunhei outras peculiaridades na vila que só posso atribuir à Greta Sombria. Primeiro, a área é atormentada por um clima estranho — testemunhei outono, inverno, primavera, verão e depois um retorno ao outono, tudo no mesmo dia, com as estações fora de época durando menos de uma hora cada uma — e muitos dos aldeões permanecem erráticos. Eles carregam expressões distantes, como se tivessem acabado de acordar de um sonho agradável e não pudessem esquecê-lo nem afastá-lo de suas mentes. A Inquisição acredita que os cidadãos neste estado têm almas corrompidas por fadas e que é apenas uma questão de tempo até que sejam revelados como inimigos de tudo o que é certo e bom. Embora eu ache que a Inquisição está exagerando como é típico, eu me pergunto se isso é algo que será limitado a Briggdarrow, ou se em breve as pessoas a oeste da Greta Sombria experimentarão um clima bizarro e tão localizado e estranhas mudanças de personalidade. Talvez isso seja algo que você deva enviar agentes adicionais para investigar, meu patrono?





O pensamento tem algum mérito, mas acho que o tributo que iria impor aos meus súditos poderia ser mais alto do que vale a pena pagar. Você aprenderá isso quando entrar na Greta, minha querida.

O irmão Hanton, o ex-inquisidor do vilarejo, acredita que isso é possível. Ele supõe que o estado de Briggdarrow e seus cidadãos logo serão típicos para todos aqueles que estão muito próximos da Greta Sombria. O maior serviço que eu poderia prestar ao mundo, disse ele, seria contar aos senhores e senhoras das grandes cidades das terras a oeste sobre o que testemunhei aqui. Se aqueles que são “tocados por fadas” não forem contidos, ele afirmou, eles espalharão uma mácula por toda a terra. Ele queixou-se amargamente de que a Inquisição precisava de uma presença maior em Briggdarrow, para que os “estúpidos, tocados por fadas” pudessem ser controlados. Pelo que ouvi em Briggdarrow, toda a cidade seria isolada se os feéricos fossem tão restritos. Todos da aldeia já foram vistos em algum momento vagando com um olhar sonhador e atordoado em seus rostos ou fize-

ram e disseram coisas das quais não conseguiam se lembrar quando perguntados sobre isso mais tarde. Mesmo os moradores locais que se juntaram à Inquisição foram vítimas de tais feitiços.

Em meu segundo dia em Briggdarrow, revisei com cautela a possibilidade de que pescadores me levassem para o Castelo Insular. Em vez de começar com as pessoas comuns, falei com Hanton. Ele era tão pouco cooperativo quanto Finn, mas não tão ameaçador. Ele deixou claro que nenhum dos cidadãos me levaria para a ilha, principalmente agora que o Avanc estava rondando novamente. Ele disse que poderia considerar organizar uma viagem para as águas perto da ilha em alguns dias, mas não até depois da execução de um consorte feérico.

Com a promessa de testemunhar a conclusão final de um dos julgamentos da Inquisição, deixei de lado meu desejo de visitar Castelo Insular por enquanto — sem perceber que nunca mais voltaria a esse desejo. A execução mencionada foi de um jovem julgado e considerado culpado quatro dias antes da minha chegada (possivelmente até o mesmo caso que Wyan havia recebido um despacho enquanto eu o encontrava). Hanton não quis discutir detalhes comigo, no entanto, afirmando que eu poderia assistir à execução com o resto dos





aldeões se quisesse, mas que ele não tinha tempo nem interesse para entrar em detalhes comigo.

A execução ocorreu quando o sol nasceu no leste, sob um antigo carvalho que se erguia bem na borda da Greta Sombria. O acusado chegou montado em um burro com as mãos amarradas nas costas. Hanton ofereceu uma oração a Belenus enquanto o laço era amarrado no pescoço do condenado, pedindo ao deus que limpasse a alma contaminada. Fiquei ao mesmo tempo impressionada e confusa com a calma gélida com que o homem enfrentou a morte; ele não demonstrou nenhuma emoção. Perguntei ao sacerdote local de Manannan mac Lir se aqueles que foram executados aqui foram de alguma forma sedados primeiro, e ele respondeu tristemente que o comportamento do jovem era um testemunho tão claro de sua corrupção quanto qualquer coisa que a Inquisição havia descoberto durante a investigação. O homem manteve a calma mesmo quando o traseiro do burro levou um tapa forte e saiu correndo debaixo dele, deixando-o pendurado e balançando até que o peso de seu próprio corpo quebrou seu pescoço.

Quando a contração parou, o corpo foi cortado. A corda foi deixada em volta do pescoço e um prego de ferro martelado no peito, supostamente para evitar que o cadáver se levantasse e andasse por aí. Os sacerdotes presentes suplicaram a Belenus e Manannan mac Lir que levassem a alma purificada para seus lares celestiais. O corpo foi então carregado pela cidade, em uma procissão à frente da qual estava Hanton, oferecendo ainda mais orações — estas pedindo que os aldeões tivessem forças para afastar as tentações dos Filhos da Primavera. Em uma pequena elevação com vista para o Lago Kronov, onde uma trilha no sentido norte/sul cruzava o Caminho de Timor Oriental, uma cova rasa foi cavada e o corpo depositado nela. Outro prego de ferro foi cravado em seu peito, mais orações foram oferecidas — aqueles projetados para manter o corpo agora sem alma de se erguer e ameaçar os vivos — e então a sepultura foi fechada. Nesse momento, era início da tarde, e os aldeões voltaram para suas casas para preparar suas refeições noturnas. Eu entendi por que Ferrier continuou a resistir a esses tipos de execuções realizadas em Kellee: um dia inteiro de trabalho era perdido sempre que ocorria.

Enquanto eu seguia os aldeões de volta à cidade, percebi que havia ganhado mais neste dia do que a oportunidade de testemunhar uma justiça questionável sendo aplicada. Lembrei-me do corpo carbonizado que tinha visto fora de Kellee, o corpo mutilado pelo qual os lobos lutaram. Ocorreu-me que tal mutilação não havia ocorrido aqui. Minha conclusão inicial de que alguém estava colhendo corpos para componentes da magia negra pro-

vou ser precisa. Agora, com mais um corpo enterrado, tive a oportunidade de descobrir quem fazia a colheita.

Após o pôr-do-sol, providenciei alguém para cuidar do bebê e voltei disfarçadamente para o local do enterro. Eu me escondi atrás de algumas pedras e esperei. Tendo aprendido com minhas experiências em Verbrek, também me escondi com magia, conjurada não apenas uma magia de invisibilidade, mas também utilizando uma nova magia que estive trabalhando para dominar durante minha estada em Nova Vaasa, uma que mascara meu cheiro.

Bem depois da meia-noite, várias pequenas figuras se separaram das sombras da noite e rastejaram em direção ao túmulo. Pelas posturas curvadas e pelo fedor trazido pelo vento, eu sabia que eram goblins. Eles começaram a trabalhar rapidamente, exumando o corpo fresco. Um deles sacou uma grande faca, enquanto outro desdobrou um pedaço de pergaminho esfarrapado que continha desenhos de um corpo humano e certos órgãos internos. Após o desenho, os goblins cortaram o cadáver e removeram vários órgãos. Eles então cortaram suas mãos. Eles colocaram as partes do corpo em um saco de couro que tinha símbolos arcanos estampados e o amarraram firmemente. Eles então desapareceram nas sombras novamente.

Encoberta por minhas magias, eu me arrastei atrás deles, sabendo que eles me levariam até a pessoa das trevas cuja ordem eles estavam cumprindo. Mal sabia eu que não teria um, mas dois encontros de grande mistério como resultado.

Onde ficar em Briggdarrow

O fato de Briggdarrow nunca ter ganhado destaque como centro comercial é uma injustiça social. Muitos comerciantes e mestres de caravanas teriam elogiado A Teia de Aranha (quartos e refeições de excelente qualidade). Embora esteja começando a ficar um pouco gasto nas bordas, sua sala comum arejada e bem iluminada é bem decorada, e as camas em seus dez quartos privados do segundo andar (me disseram que cada quarto era idêntico) são de longe os mais confortáveis que eu tinha dormido desde Karina. Os estábulos eram igualmente espaçosos, e Keirwyn, o estalajadeiro de rosto pálido, ofereceu ao meu cavalo refeições que ele provavelmente achou tão excelentes quanto as que Marian, sua esposa ossuda, me deu.

A Teia de Aranha é a única casa pública em Briggdarrow, mas a falta de concorrência e até mesmo a falta de hóspedes regulares não diminuiu o orgulho que Keirwyn e Marian sentem pelo nível de hospitalidade que oferecem. Marian me confidenciou que ainda tem esperança de poder ter um filho e passar a estalagem para ele.



Briggdarrow (aldeia): Convencional; Tend. N; Limite de 100 PO; Ativos 1.500 PO; População 300; Isolado (humano 99%, outros 1%).

Figuras de Autoridade: Prefeita Nesta, humana Ari4; Sumo Sacerdote Dylahn de Manannan mac Lir, humano Clr3; Inquisidor Hanton, humano Clr5.

Personagens Importantes: Keirwyn, humano Plb5, e Marian, humana Plb3, de Briggdarrow (gestores da Pousada A Teia de Aranha).

Chalé das Três Irmãs

Os goblins me levaram ao último lugar digno de nota que visitei em Tepest. Admito de antemão que optei por não confrontar os habitantes e tenho certeza de que meu patrono concordará que fiz bem em seguir o caminho da discrição. A braçadeira mágica que eu uso pode não ter me salvado e pode ter acabado nas mãos erradas.

Durante as próximas noites, segui os ladrões de túmulos goblins através de mais dessas malditas terras selvagens que cobrem grande parte do nosso mundo. Tive que consumir aquelas terríveis rações de ferro com as quais os aventureiros e bandidos se sustentam, pois os goblins pareciam estar coletando cada amora e cogumelo não venenoso que encontravam, e cada povoado que nos aproximávamos estava abandonado e saqueado.

Na segunda noite, temi estar totalmente despreparada e ter que esperar outra oportunidade para descobrir quem estava recolhendo as partes dos corpos. Por um tempo, parecia que os goblins estavam indo para as sombras entre as árvores retorcidas de Brujamonte. Felizmente, eles contornaram suas bordas — até mesmo os pássaros que olhavam para mim das árvores pareciam ter brilhos malignos em seus olhos.

Na terceira noite, os goblins cruzaram com um segundo bando. Uma troca breve e acalorada ocorreu. Eu entendi pouco do que eles disseram um ao outro, mas quando um membro do grupo que eu estava seguindo disse que estava em uma missão para as “Três Irmãs”, o outro grupo interrompeu imediatamente as hostilidades. Eles deixaram o grupo que eu seguia seguir seu caminho, e percebi um tom de reverência nos grunhidos e rosnados que foram emitidos como despedidas.

Os goblins continuaram adentrando cada vez mais no Bosque Maldito, seguindo trilhas de caça quase indetectáveis, até chegarem a uma cabana precária em uma clareira. À primeira vista, as várias peles esticadas em armações ao redor da estrutura e os ossos pendurados no toldo da varanda me fizeram supor que um lenhador morava ali. No entanto, logo percebi os ossos espalhados pelo chão próximo a uma fogueira e a um caldeirão enorme borbulhando; alguns dos ossos eram crânios humanos e humanoides.

Os goblins hesitaram na beira da clareira e iniciaram uma breve discussão. Então, três deles rastejaram pela clareira de barriga para baixo, rastejaram até a varanda e bateram na porta. Ela se abriu e uma enorme bruxa verde emergiu. Não sou covarde, como você bem sabe, meu patrono, mas a visão dessa criatura — sem dúvida, uma das entidades mais indescritivelmente malignas e magicamente poderosas a assombrar nosso mundo — fez meu sangue congelar. Era como se o mal de sua alma se manifestasse ao seu redor, tão forte era o fedor da morte que pairava na clareira quando ela emergiu.

Os goblins encolhidos a presentearam com seus sacos de partes do corpo. A bruxa (megeira) examinou o conteúdo medonho como uma dona de casa inspeciona frutas no mercado. Quando ela fez isso, ouvi duas vozes roucas distintas chamando de dentro. Ela respondeu a eles secamente; Não reconheci o idioma em que ocorreu o diálogo.

Depois de inspecionar as “mercadorias” dos goblins, a bruxa (megeira) providenciou o pagamento. De um bolso no avental manchado de sangue que ela usava, ela entregou a um goblin uma garrafa rollhada contendo um líquido viscoso. Para o segundo, ela sacou uma lâmina negra perversa de seu cinto e ofereceu a ele o cabo primeiro. O terceiro olhou para ela com óbvia ganância e depois de um momento de consideração, ela se abaixou e envolveu suas enormes garras em torno de sua cabeça e a esmagou como uma pera madura. Ela então enfiou o cadáver se contorcendo em sua garganta, engolindo-o com apenas uma ou duas mastigações. O ato trouxe uma mistura de risadas e uivos ultrajados dos dois seres ainda dentro da cabana... e paralisou os dois goblins restantes de terror.

A bruxa verde então apresentou aos goblins um novo pedaço de pergaminho, outra missão. Ele não tinha um diagrama, mas parecia ser um retrato de uma jovem mulher humana. A bruxa fez uma careta e disse algo em uma língua gutural de goblin, que acredito que tenha sido “Tragam-me essa bela para mais presentes”. O comando foi ecoado de dentro, junto com mais risadas maléficas.

Quando os goblins começaram a rastejar de volta para seus companheiros, parecia que a bruxa verde ia dizer mais alguma coisa, então ela parou e cheirou o ar. Foi nesse ponto que decidi me retirar, talvez até fugir. Embora eu saiba que minhas magias são proteções seguras contra a maioria das feras, monstros e homens, não sei o suficiente sobre os poderes das bruxas (megeiras) para ser tão confiante no que diz respeito a elas. Além disso, tenho certeza de que os goblins estavam negociando com uma convenção de bruxas e acredito que você esteja familiarizado o suficiente com a imprevisibilidade das bruxas (megeiras) em trios para entender por que tive



que me retirar. Também acredito que esta é a primeira vez na minha vida em que realmente posso sentir a aura do mal rastejando pela minha pele.

Poderia uma dessas “três irmãs” ser a lorde do pavor de Tepest? Talvez. Estou certa, porém, de que elas são, pelo menos em parte, a raiz das lendas dos goblins sobre as “mães negras”.

Mais um exemplo de covardia de sua parte, pequena erudita. Você realmente vai me forçar a substituí-la no meio do nosso esforço?

Pensamentos finais



Depois de testemunhar a “troca” entre os goblins e as bruxas (megeiras) na floresta do sul, decidi que havia aprendido tudo o que havia para saber sobre Tepest. A identidade do lorde do pavor do domínio permanece nebulosa, mas Wyan é o candidato mais provável, com uma daquelas velhas horríveis na floresta sendo a segunda escolha óbvia, e qualquer criatura que seja o mestre do Bosque da Bruxa como uma terceira.

Você me desapontou. Com toda a percepção que você ganhou sobre a natureza do nosso mundo, você ainda não consegue identificar aqueles que são ao mesmo tempo seus mestres e escravos, mesmo quando você olha para seus rostos.

Mas antes de seguir para Keening, havia mais um encontro reservado para mim, um que tenho certeza de que você, meu patrono, achará muito interessante. E espero que preste atenção, porque contém uma mensagem para você.

Encontrei o caminho de volta para a trilha que os goblins haviam seguido até a cabana. Infelizmente, não percebi a armadilha do fosso que havíamos contornado da primeira vez e mergulhei através da cobertura frágil até o chão de terra batida a uns seis metros de profundidade. Por quanto tempo fiquei inconsciente com a queda, não sei dizer, mas acordei de cara no chão e com muita dor.

Depois de verificar que não fui empalada e que nada parecia estar quebrado, lentamente me virei e tirei minha mochila das costas. O poço em que eu estava não continha estacas como as outras armadilhas goblins. Talvez alguém, além dos goblins, a tenha criado. Talvez este fosse um poço destinado a capturar refeições frescas para as bruxas (megeiras) na cabana de pedra?

Eu estava tendo tais pensamentos e me xingando por não me preocupar em preparar quaisquer magias de levitação ou voo para aquele dia, quando notei um movimento no topo do poço. Eu imediatamente preparei

uma magia de imobilizar, esperando deter o que quer que estivesse lá em cima e então acabar com isso com um tiro de pistola, mas quando a figura ficou à vista, eu hesitei.

“Parece que você está em apuros”, disse a voz de um homem, em darkonês com sotaque culto e tom divertido. Uma forma humana foi delineada contra a fraca luz do dia acima. “Estou mais do que feliz em dar uma mão. Você só precisa pedir”.

Prometendo manter minha língua sob controle até pelo menos sair do buraco, respondi: “Sim, por favor, dê uma mão”.

E aí minha memória fica nebulosa e confusa. Lembro-me do homem pulando no poço, Mas também me lembro de subir — ou ser levantada — dele. Tenho lembranças ainda mais vagas de estar envolta no que parece ser uma grande capa de couro e correr pela floresta sombria como se estivesse voando.

A próxima coisa de que tenho certeza é de me sentar na sala comunal da Teia de Aranha em Briggdarrow, com roupas limpas. Ao meu lado, na mesinha, sentava-se um homem extremamente bonito, de feições aquilinas, cabelo preto como a noite preso em um rabo de cavalo, vestindo calça bege, botas de montaria e sobretudo preto. Em termos de idade, ele estava em seus vinte anos. Ele embalou o bebê que adquiri em Nova Vaasa em um braço, balançando-o suavemente, enquanto virava a última página de minhas anotações atuais com a mão livre. Meus outros fólhos e anotações estavam empilhados sobre a mesa.

“Você esteve em uma jornada fascinante. Não sei se palavras podem expressar a admiração que desenvolvi por seus poderes de observação e dedução, bem como por suas habilidades como estudiosa”.

Ele olhou para cima para mim com os olhos verdes mais brilhantes que já vi. Um leve sorriso apareceu em seus lábios, e eu me vi desviando o olhar, porque nunca tinha encontrado ninguém que possuísse tanta... beleza antes. Eu podia sentir que estava corando e comecei a ficar um pouco irritada comigo mesma, mas então ele colocou a mão na minha. Eu olhei de volta em seus olhos.

“Você não deveria se sentir constrangida com elogios sinceros. Acho que é uma das maiores vergonhas deste mundo que se espere que as mulheres sirvam em qualquer igreja e deixem os esforços científicos para o homem da espécie. Se mais pessoas prestassem atenção ao que reside na mente em vez da forma da carne, você estaria à frente da Fraternidade das Sombras, não viajando para todos os cantos obscuros de nossas terras.”

Eu me senti preenchida com uma alegria e um calor que não sentia há muito, muito tempo. Enquanto eu olhava em seus olhos verdes e rosto sorridente, pensamentos de natureza decididamente carnal rastejaram em





minha mente. Minha respiração ficou presa na minha garganta quando ele se inclinou para mais perto de mim.

“Mas eu tenho uma pergunta,” ele disse em um tom sedoso. “O que você quer com meus filhos?”

Mudei meus olhos para o bebê em seu braço.

“Não, este não é um dos meus. Bonito, mas não meu”.

Eu disse a ele que não sabia o que ele queria dizer. Essa foi a única criança que toquei desde minha própria filha.

“Você realmente não sabe, não é?” Uma de suas sobrelanceiras perfeitas arqueou no alto de sua testa quando um tom intrigado entrou em sua voz. “No entanto, em suas anotações, reconheço nada menos que *cinco* deles.”

Sugeri que ele compartilhasse mais detalhes sobre seus filhos comigo e garanti a ele que quem quer que fossem, o que quer que minhas anotações dissessem sobre eles, não eram eles os motivos de meus estudos.

Sua mão apertou a minha, segurando-a com força. Seus olhos verdes se estreitaram e pareceram brilhar com raiva mal contida. Suas belas feições tornaram-se duras como pedra. “Seu mestre não deve se intrometer em coisas além de seu alcance. Talvez eu deva perguntar a *ele* o que ele quer?”

A euforia dos momentos anteriores se transformou em um terror implacável. Minha respiração ficou presa na garganta enquanto o estranho sombrio se inclinava ainda mais perto, mas por uma razão completamente diferente desta vez.

“Diga ao seu mestre que seu pequeno show de marionetes terá um fim abrupto se continuar de acordo com o roteiro atual.” Seus lábios roçaram minha orelha enquanto ele sussurrava suas palavras, e eu estremei. “Diga a ele que se eu quisesse você, então, você teria sido minha”.

Houve uma súbita lufada de ar, um farfalhar de papéis e um grande estrondo. Eu gritei e caí para o lado, para fora da minha cadeira. Do chão, olhei em volta, meu coração disparado de terror.

O estranho se foi, desapareceu em um instante. Eu estava sozinha. Minhas anotações voavam pelo ar pela sala, girando em direção ao chão em padrões espirais como folhas caindo das árvores. A porta da frente da estalagem estava escancarada, mas uma brisa do lado de fora a pegou e a fechou com força. Levantei-me, meus joelhos fracos. Na mesa, vi o bebê dormindo alegremente com o punho na boca.

Momentos depois, o estalajadeiro de rosto pálido saiu da sala dos fundos, surpreso ao me ver e cheio de desculpas por não ter notado meu retorno. Mais tarde, suas desculpas se transformaram em suspeita e, outro dia, Hanton estava me fazendo perguntas sobre meu retorno repentino e despercebido a Briggdarrow. Decidi que, em vez de arriscar um longo atraso devido ao encarceramento e possível tortura pela Inquisição, era hora de deixar Tepest para trás.

Claro, agora há outro mistério diante de mim, que se relaciona com você, meu patrono. A mensagem do misterioso cavaleiro agora foi entregue exatamente como foi dada. Não sei se ele é simplesmente um poderoso conjurador ou se é algo muito maior, embora eu suspeite fortemente que seja o último, pois duvido que ele tenha me encontrado naquele fosso por acidente. Também não sei o que (ou quem) ele reconheceu em minhas anotações. Cinco deles, disse ele. Isso implica que há mais de cinco dessas “crianças” por aí. Esta pesquisa não é sobre conquistas futuras em potencial ou mesmo ameaças futuras a Darkon, é? Há algo mais que você está procurando. Estas “crianças”. Eu prometo a você, meu patrono, antes de terminar, descobrirei por que você me colocou nesta jornada.



Relatório Três: Keening

*A Morte encontrou uma beleza estranha naquela fronte de querubim,
E a apagou. Havia um matiz rosado
Na bochecha e nos lábios; – ele tocou as veias com gelo,
E a rosa desbotou. – Dos olhos azuis
Emanava uma ternura desejosa, – uma dúvida
Entre lamentar ou dormir, que apenas a Inocência
Pode vestir. Com pressa impiedosa, ele prendeu
As franjas sedosas das pálpebras, como cortinas,
Para sempre. Havia um murmúrio
Com o qual o bebê reivindicava o ouvido de sua mãe,
Encantando-a até às lágrimas. O destruidor colocou
Seu selo de silêncio.
– Lydia Howard Sigourney, “Morte de uma criança”*



Ignorar a fronteira onde Tepest termina e a terra amaldiçoada de Keening começa é difícil. Enquanto eu viajava para o norte, além do Bosque dos Goblins, as densas florestas deram lugar abruptamente a corpos esparsos de árvores moribundas, negras e retorcidas. Os chilreios, zumbidos e sussurros da natureza desapareceram em silêncio, interrompidos apenas por ventos uivantes. O próprio ar parecia denso com uma mortalha de melancolia e a luz do sol se desvaneceu em um fraco brilho invernal. Avancei, e os matagais esqueléticos rapidamente diminuíram, deixando apenas um deserto pedregoso de grama murcha.

Foi então que a característica central de Keening apareceu, não mais uma sombra entre as árvores, mas um espectro de granito envolto em névoa. Quando contemplei a forma torturada do Morro dos Lamentos, mal pude reprimir um estremeção. Ainda mais perturbador, meu pacote — o bebê órfão que eu havia comprado em Liara — deu um gemido repentino e lamentável. Os outros picos notórios do Núcleo erguem-se arrogantemente, mas o Morro dos Lamentos ergue-se como o proverbial pesadelo no seio da paisagem. A visão da montanha espreita em minha mente até agora, vindo à tona em momentos estranhos como uma velha tristeza repentinamente lembrada.

Há muitos fios emaranhados nesta teia de aranha, minha pequena erudita. Fios de escravidão e exílio, sacrilégio e tristeza, danoção e amor cego. Cuide para não perder de vista a aranha que espreita no coração da teia.

Paisagem



Mapas antigos escritos em balok ou mordentiano são as fontes nas quais é mais provável encontrar a denominação “Keening”. O termo é um rótulo quase desdenhoso, colocado nesta terra por exploradores mordentianos algum tempo depois da Devastação de Arak, ou Flagelo de Arak. Eles entenderam a força terrível que separava o Morro dos Lamentos e suas terras vizinhas de Arak e o apelidaram do lamento que ecoa pelas montanhas à noite.

Keening é uma terra devastada, desprovida de vida e beleza. Os arredores naturais dos reinos vizinhos desaparecem rapidamente quando se entra em Keening, a flora crescendo distorcida e atrofiada, as criaturas man-

Resumo de Keening

Nível Cultural: Ruínas sugerem que Keening já foi um domínio da Era da Cavalaria (8). Os mortos-vivos Flagelados de Marbh-Cathair têm tecnologia que varia da Idade da Pedra (1) à Medieval (7).

Ecologia: Nenhuma. Embora mortos-vivos possam ser encontrados em Keening, eles não podem ser convocados com magia de conjuração.

Ambiente: Colinas e montanhas/Temperado.

Ano de Formação: 588 CB.

População: 970 mortos-vivos Flagelados existem em Marbh-Cathair. Números desconhecidos de outras criaturas mortas-vivas habitam o domínio.

Raças: Humanos 90%, halflings 4%, gnomos 2%, meio-elfos 1%, elfos 1%, anões 1%, outros 1%. Essas figuras representam os mortos-vivos Flagelados de Marbh-Cathair.

Grupos Étnicos Humanos: Darkoneses 91%, arakans 8%, outros 1%. Essas figuras representam os mortos-vivos Flagelados de Marbh-Cathair.

Idiomas: Quando se preocupam em falar, os mortos-vivos Flagelados de Marbh-Cathair falam principalmente darkonês. Outras criaturas mortas-vivas falam as línguas que conheciam em vida, geralmente as línguas dos domínios vizinhos. Widderribhinn falam arak ou silvestre.

Religiões: Nenhuma. Os widderribhinn perpetuam a adoração da Rainha Aranha.

Governo: Nenhum governo formal.

Governante: Nenhum.

Lorde Negro: Tristessa.

tidas sob controle por um pavor sem nome. As florestas de Tepest encolhem primeiro em bosques dispersos de árvores, depois em trechos de arbustos espinhosos. Os contrafortes ocidentais das Serra do Infortúnio mudam de terras altas cênicas para uma paisagem irregular de cordilheiras atarracadas e elevações, coroadas com gramineas amarelas.

Gradualmente, até mesmo esses recursos diminuem. O solo seco e arenoso sob os pés do viajante desaparece, deixando um planalto sombrio de pedra. Seixos espalhados, paralelepípedos e pedregulhos abundam no terreno baldio que circunda o Morro dos Lamentos, e viajar a pé é árduo nos tornozelos. Líquens de amarelo pálido, verde e azul incrustam as pedras, dando à região uma vivaci-



dade sobrenatural em meio ao cinza circundante. Muitas pedras foram aparentemente dispostas deliberadamente em padrões vagos, embora o significado desses arranjos me escapasse. Os tepestandi acreditam que cada rocha é uma lápide para uma alma feérica que agora dorme no Morro dos Lamentos, daí o nome dado aos desertos que cercam as montanhas: os Cemitérios do Bicho-Papão.

Os Cemitérios cercam e separam o Morro dos Lamentos das Serra do Infortúnio. Os anões darkoneses afirmam que ele ficava a leste, irmão dos vulcânicos Montes Nirka e Nyid. Quando o Flagelo devastou Arak no século VI, diz-se que as Brumas arrancaram o Morro dos Lamentos e o colocaram bem a oeste. Os tepestandi, por sua vez, falam do Morro dos Lamentos surgindo da terra durante a noite como um furúnculo purulento, uma convulsão desencadeada nas mãos da maligna rainha das fadas, Tristessa. Esses dois contos não são mutuamente exclusivos. Acredito que os tepestandi estão apenas tentando explicar o súbito aparecimento de uma montanha perto de suas fronteiras. Meu próprio estudo rudimentar da história natural do Morro dos Lamentos sugere que ele é geologicamente semelhante às Serra do Infortúnio.

Embora os anões darkoneses tenham apelidado de Keening as Montanhas da Bruxa Cinza, descrever o reino como uma *cadeia* de montanhas é hipócrita, pois Keening tem apenas um precipício. Além dos Cemitérios do Bicho-Papão, a paisagem se eleva até o pico solitário do Morro dos Lamentos (1.419 metros). A subida é tortuosa, como posso atestar por experiência própria. Mesmo no sopé das montanhas, a jornada era uma caminhada labiríntica e sem fôlego sobre pedras estéreis. Eu escalei com as mãos e os pés por faces íngremes das rochas; cumes irregulares e fendas íngremes apareceram de repente em meu caminho como se por despeito. Eventualmente, qualquer pretensão de uma jornada a pé sozinha desapareceu, e a subida tornou-se um teste extenuante de habilidade de montanhismo. Bloqueada por perigosas falésias ou fissuras, fui forçada a refazer meus passos várias vezes durante minha subida, desperdiçando preciosas horas de luz do dia.

O próprio Morro dos Lamentos é misterioso, uma cordilheira irregular que sobe para o leste até um cume sem espetáculo, sem graça. Fios de névoa branca coroam o pico, indiferentes ao clima. Faixas pretas longas e verticais marcam a pedra cinzenta, como se marcassem onde riachos de lágrimas outrora corriam pelas encostas.



Alguns rios correm através de Keening. Embora sejam límpidos e velozes, carregam uma estéril falta de vida que não convida o viajante a beber ou banhar-se neles. O Rio das Lágrimas corta para o norte para se juntar ao Rio Corvus em Darkon, o Rio das Lamúrias flui para o sul até Lynn Kathryn em Tepest, e o Rio Kryder flui para o oeste, desaparecendo ao despencar na Greta Sombria. Todos são cursos de água sem características cujas águas correm rapidamente sobre bancos de seixos lisos, como se estivessem ansiosos para escapar de Keening.

Perigos naturais abundam nas encostas das montanhas. Deslizamentos de cascalho empoeirado não são incomuns e podem ser fatais quando desencadeados sob a bota de um viajante. Deposições quebradiças e calcárias, que os darkoneses chamam de “pó de ossos”, ocorrem ao longo das encostas do Morro dos Lamentos. Essas áreas aparecem como afloramentos normais de rocha para o olho destreinado, mas desmoronam em pó branco quando uma mão ou pé desavisado encontra apoio ali.

Pó de Ossos

Detectar pó de ossos requer um teste de Sobrevivência CD 20. Um personagem que usa pó de ossos como apoio para as mãos ou pés durante um teste de Escalar deve ter sucesso em um teste de Reflexos (CD de Escalar + 10) ou cairá.

Os notórios “ventos uivantes” de Keening são uma presença constante nas montanhas. Os ventos carregam um frio anormal durante todo o ano, e o som que eles sopram pelas encostas das montanhas varia de um canto fúnebre a um guincho estridente. A força dos ventos e o barulho que os acompanha aumentam à medida que se sobe em direção ao Morro dos Lamentos. Perto do cume, as rajadas violentas ameaçam arrancar um alpinista do pico. Cercado pelos ventos enlouquecedores, aqueles que conseguem se agarrar à face da montanha geralmente rezam pela morte em pouco tempo.

O clima de Keening é cinza e inexpressivo. As temperaturas são frias, o céu perpetuamente nublado. Chuvas miseráveis às vezes rompem as nuvens, mas são breves e desacompanhadas de trovões ou relâmpagos. As estações são detectáveis apenas como uma ligeira mudança na duração do dia, um clareamento do céu plúmbeo ou um aumento na ocorrência de chuvas pouco antes do pôr do sol.

flora

Keening não possui florestas verdejantes ou pastagens. Nada além de pedra jaz aqui; em um terreno tão agreste, apenas líquens e musgos pálidos podem prospe-

rar, alimentados pela fraca luz do sol. Esses espécimes ressecados se agarram com tenacidade primordial às pedras e rochas. Mesmo eles desaparecem quando alguém sobe mais alto nas montanhas. Apesar da natureza notável dessas plantas, sobrevivendo sem quaisquer nutrientes óbvios, nenhuma delas apareceu em nenhum guia botânico que examinei. É claro que dificilmente se pode culpar os naturalistas do Núcleo por negligenciarem Keening.

Durante meu tempo em Darkon, eu coletei alguns poucos conhecimentos botânicos de um explorador anão assombrado que se aventurou em Keening e voltou para contar a história. Ele me alertou para ter cuidado com alguns perigos desprezíveis, como o Musgo Ferrão de Vespa. Incorporadas nesta planta macia e oliva pálida estão milhares de pequenas agulhas, formadas a partir de minerais extraídos da rocha circundante. Quando maduro, as cápsulas de esporos amarelos e pretos do musgo podem ser espremidas para produzir uma gosma amarga que mata a fome. Outra planta perigosa é a Carne de Troll, um líquen que até mesmo os viajantes mais experientes podem ignorar. Ocorrendo em tapetes enrugados cinza-pedra, a planta libera esporos quando tocada. Aqueles que respiram esses esporos começam a sofrer de uma ilusão de pânico de que a luz do sol os transformará em pedra.

Musgo ferrão de Vespa e Carne de Troll

Musgo Ferrão de Vespa causa 1d2 pontos de dano de Destreza a qualquer criatura viva sem bônus de armadura natural que toque a planta com a carne nua. Cada pedaço minúsculo do musgo contém cápsulas de esporos suficientes para sustentar uma criatura média por um dia. Ferrão de Vespa é uma das poucas substâncias comestíveis em Keening. Testes de sobrevivência para encontrar comida têm uma CD de 20 em Keening.

Encontrar Carne de Troll requer um teste de Sobrevivência CD 20. Cada pequeno pedaço de Carne de Troll pode liberar um cubo de 1,5m de esporos uma vez por semana quando tocado. Os esporos agem como um veneno, afetando qualquer criatura normalmente suscetível a venenos. No entanto, eles infligem loucura em vez de dano ou dreno de habilidade. As vítimas que falham em seu teste de Fortitude estão convencidas de que serão transformadas em pedra se a luz do sol as tocar.

Esporos de Carne de Troll: Inalação, Fortitude CD 17; dano inicial nenhum; dano secundário por loucura (delírios; consulte o Capítulo Três do **Ravenloft Player's Handbook**). O talento **Mente Aberta** fornece seu bônus para este Teste de Fortitude.



Fauna

Keening não tem animais nativos; Não vi nem um único besouro durante a minha estada. Mesmo as criaturas dos reinos vizinhos ficam longe de Keening, evitando a fronteira como se predadores perigosos estivessem à espreita além dela. Realizei vários pequenos testes para observar as reações dos animais trazidos à força além da fronteira. Tudo terminou de forma bastante desagradável, pois as criaturas sucumbiram rapidamente ao pânico frenético.

Os mortos-vivos são as únicas criaturas encontradas com alguma frequência em Keening e compreendem três grupos separados. Primeiro vêm os mortos-vivos que vagaram em Keening vindos das terras vizinhas para fazer seus covis aqui. A natureza sem vida de Keening se adapta a seus gostos distorcidos, e mortos-vivos mais vorazes descobrem que ele é um excelente palco para ataques a outros reinos. Em segundo lugar estão os mortos-vivos da vila de Marbh-Cathair, aquelas almas presas em Keening quando o Flagelo devastou Arak. Essas criaturas raramente deixam sua aldeia amaldiçoada, que descreverei abaixo. Finalmente estão os feéricos mortos-vivos, os espíritos da natureza que, por algum motivo, permaneceram no mundo dos vivos e encontraram seu caminho para o Morro dos Lamentos. Os tepestani chamam essas criaturas cruéis de *Widderribhinn*. Entrei em Keening duvidosa quanto à existência de tais fadas fantasmagóricas. Como poderia uma criatura que nunca foi verdadeiramente mortal de carne e osso, um espírito da própria terra, retornar como um dos mortos-vivos? Tal possibilidade parecia contrária à minha extensa compreensão dos mortos-vivos. O que vi nas passagens sinuosas sob o Morro dos Lamentos, no entanto, deixa poucas dúvidas quanto à veracidade de tais lendas.

Ocasionalmente, monstros de outras terras podem vagar por Keening, mas essas criaturas raramente duram muito. Mesmo as bestas não naturais parecem sentir a mortalha abandonada que prevalece aqui.

Animais Locais e Horrores Nativos

Não há animais ou outras criaturas mundanas em Keening. Animais, incluindo companheiros animais, devem fazer um teste de resistência de Medo CD 16 quando entrarem em Keening. Independentemente de um animal ter sucesso neste teste inicial, ele deve continuar a fazer o teste a cada dez minutos enquanto permanecer em Keening, embora a CD aumente em 2 a cada 1,5km que se aproxima do Morro dos Lamentos. A criatura continua a fazer esses testes até deixar Keening, geralmente depois de ficar assustada ou em pânico. Um personagem com a perícia Adestrar Animal pode usar a ação “forçar” com CD 25 para acomodar seus animais por enquanto. Os insetos fogem automaticamente de Keening se forem forçados a entrar no domínio, sem chance de um teste de Medo. Os insetos fogem como se estivessem amedrontados, lutando para se defender e usando habilidades especiais, embora não se abalem.

Monstros: ND 1/3 — esqueleto, guerreiro humano; ND 1/2 — geist; zumbi, plebeu humano; ND 1 — carniçal, Flagelado#; ND 2 — ossada escarlate†; ND 3 — allip; carniçal, lívido; inumano; sombra; ND 5 — aparição; odem†; ND 7 — espectro; fantasma, humano guerreiro de 5° nível; ND 8 — abissal das trevas†; bodak.

Widderribhinn#.

História



Investigar a história de Keening é problemático, pois a terra não tem população viva para sondar em busca de conhecimento e apenas a evidência física mais fragmentária.

O povo que morava em Keening antes do Flagelo eram principalmente colonos darkoneses, bem como um punhado de humanos nativos da terra desaparecida de Arak. Pouco se sabe sobre esta última cultura, a quem chamo de Arakans para diferenciá-los dos Arak da Greta Sombria. Os arakans aparentemente chegaram junto com os elfos das sombras quando o reino emergiu das Brumas em 575 CB. A história darkonesa fala dos arakans como um povo simples. Eles mineraram as encostas das montanhas e pastoreavam ovelhas e cabras nos vales verdes e enevoados que cercavam os Montes Nirka e Nyid antes do Flagelo.

Após o surgimento de Darkon, exploradores e colonos de Mayvin, Sidnar e Cachoeira de Tempe rapidamente invadiram os dispersos arakans, que toleraram a presença dos recém-chegados. Os arakans temiam a aproximação do pôr do sol tanto quanto qualquer baroviano. Sob os serenos picos e vales das montanhas, afirmavam os nativos, espreitava o *Niurin Scaa*, ou Sombra Nether. Este era um reino de criaturas estranhas que temiam o sol e se aventuravam à superfície à noite para se alimentar das almas mortais que lhes davam sustento. Os arakans chamavam essas criaturas cruéis de *sneeuane feallagh*, ou povo da teia de aranha, e temiam suas frenéticas caçadas noturnas mais do que a própria morte. Os arakans foram rapidamente incluídos nas aldeias darkonesas ao longo da próxima década, até que o Flagelo aniquilou os assentamentos e os arakans remanescentes junto com eles.

O próprio Flagelo anunciou o aparecimento de Keening, e segue-se que o evento seminal da terra está conectado a esse cataclismo. Dado que aqueles que suportaram a devastação do Flagelo não falam sobre a



experiência, sou forçada a recorrer aos relatos de estrangeiros.

Os tepestani apelidaram Keening *Tir Cadal*, ou a Terra do Sono. Eles consideram as montanhas como o local de descanso para aqueles espíritos feéricos que, mortos por violência ou magia, são incapazes de seguir em frente. A lenda tepestani fala de Tristessa, a Rainha das Lágrimas Negras, uma fada monarca de um mal tão asqueroso que, quando um paladino a matou em batalha, sua alma se recusou a morrer. Ela permaneceu como uma mera sombra de um espírito e fugiu para seu túmulo encantado abaixo de Arak. Lá, ela começou a reunir as almas de outras fadas ao seu redor, chamando aqueles que, como ela, resistiram ao Desvanecimento que normalmente leva as fadas à morte. Seu poder cresceu junto com seu leal exército de fadas mortas-vivas, até que ela teve o poder de erguer seu túmulo em uma montanha de pedra fria. A criação desta fortaleza na montanha exigiu um sacrifício, no entanto, um que atestaria a traição final de Tristessa à sua natureza feérica. Com uma magia terrível, ela devastou Arak inteira com uma tempestade de areia, varrendo a terra de todos os vestígios de vida e selando seu pacto com poderes inomináveis. Os tepestani acreditam que Tristessa governa do Morro dos Lamentos até hoje.

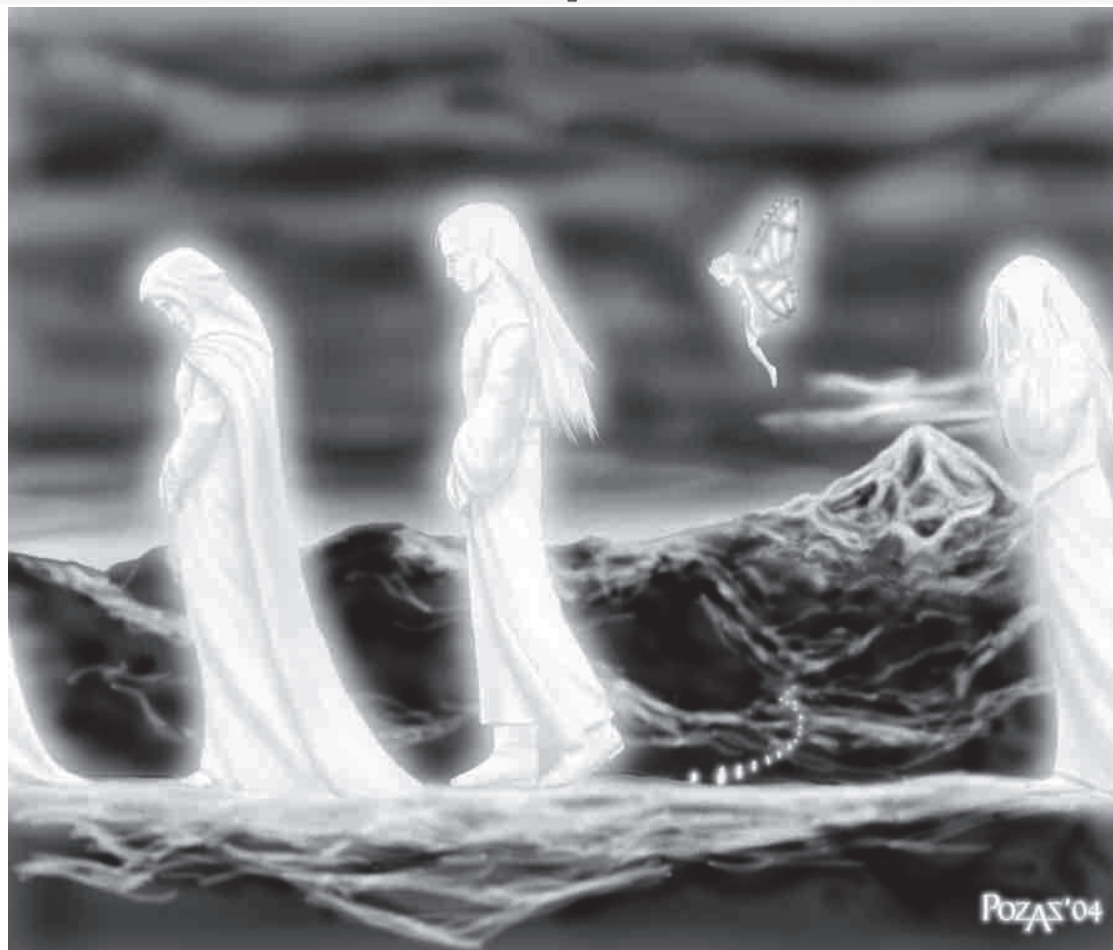
Os anões darkoneses contam outra história, uma história que explica um de seus nomes para Keening: as Montanhas da Bruxa Cinza. Os anões falam de uma raça de elfos malévolos, apelidados de Elfos Negros, que cometeram alguma traição contra deuses esquecidos. Em retribuição, os deuses baniram esses Elfos Negros para as profundezas de Arak e queimaram sua carne até deixá-los negros como a meia-noite. Esses elfos corrompidos vasculharam o submundo sem luz, alimentando um ódio fervente por todas as outras raças, mas especialmente pelos habitantes da superfície. Mesmo entre essas criaturas covardes, no entanto, alguns crimes eram considerados imperdoáveis. Um dos Elfos Negros, uma feiticeira perversa e poderosa chamada Tristessa, conviveu com demônios de maneiras impensáveis, esperando que a criança que ela gerou um dia governasse sua raça. Quando os parentes de Tristessa souberam que seu bebê havia nascido como um monstro distorcido, eles a executaram por essa blasfêmia, queimando-a junto com a criança profana viva. Tristessa gritou uma maldição hedionda quando as chamas a consumiram, e uma terrível tempestade de areia explodiu para devastar Arak. Os anões não se aventuram em Keening, pois acreditam que Tristessa ainda vagueia pelo Morro dos Lamentos, sedenta de vingança.

Essas lendas díspares – dos arakans, tepestani e dos anões darkoneses – provavelmente são tópicos separados da mesma história. Nenhuma das lendas fala toda a verdade, e elas parecem contraditórias na superfície, mas cada uma contém pistas sobre a história da terra. Dada a escassez de evidências históricas, acredito que meu patrono se agrada se eu apresentar uma teoria que possa parecer especulativa. Fique tranquilo, minhas experiências em primeira mão em Keening apenas fortaleceram minha convicção de que essa teoria está correta.

Tenho poucas dúvidas de que o “povo da teia de aranha” de que os arakans falaram uma vez são as fadas das sombras que agora habitam a Greta Sombria. Afinal, o nome de sua raça também é o nome da terra que deu origem a Keening. Eles provavelmente também são sinônimos dos Elfos Negros da lenda dos anões, embora confusos pelos mitos forasteiros que se insinuam com tanta frequência na consciência darkonesa. Acredito que o amplo alcance do conto dos anões é preciso. Em 588 CB, Uma fada das sombras poderosa chamada Tristessa foi executada., junto com seu filho, nas mãos de sua própria família, ostensivamente por algum crime hediondo. Tal ocorrência parece um provável evento seminal para a formação de Keening, embora os detalhes sejam obscuros e a relação do evento com o Flagelo não seja clara.

A lenda tepestani, enquanto isso, fornece informações adicionais, embora eu acredite que sua cronologia e detalhes sejam falhos. Eu suspeito que Tristessa realmente sobreviveu como um dos mortos-vivos e que este evento desencadeou ou sinalizou um aumento no aparecimento de fadas mortas-vivas em todo o Núcleo. Nos anos que se seguiram, muitas dessas criaturas lamentáveis viajaram para o Morro dos Lamentos, atraídas pela força e maldade da primeira de sua espécie. Os tepestani falam de Tropas Negras, procissões de fantasmas feéricos marchando em direção ao Morro dos Lamentos em noites sem luar. Tristessa, a elfa das sombras morta-viva com fama de habitar sob a montanha, é quase certamente o lorde do pavor de Keening.

Perspicaz, pequena estudiosa, mas sua análise está incompleta. Os espíritos mortos-vivos anseiam pelos perdidos, não apenas pelo poder em si. Então, com que propósito as fadas corrompidas se reúnem em torno de sua rainha?



Tropas Negras

Desde o Flagelo, mortos-vivos feéricos conhecidos como *widderibhinn* começaram a aparecer em todo o Reino do Pavor, mas particularmente em terras próximas à Greta Sombria. Tanto Arak quanto os feéricos comuns podem se tornar *widderibhinn*, geralmente quando mortos repentinamente por violência brutal ou magias de morte poderosas. Na não-vida, os *widderibhinn* são compelidos a viajar em direção ao Morro dos Lamentos. Se um *widderibhinn* não puder alcançar o Morro dos Lamentos dentro de quinze dias de sua morte, ele será destruído, consumido pelo fogo fantasmagórico no próximo nascer do sol. Quando numerosas fadas morrem em um massacre ou catástrofe arcana, o resultado é uma Tropa Negra, enquanto os *widderibhinn* marcham em fila indiana em direção a Keening. As tropas negras carregam uma aura quase palpável de melancolia. Um Sorvedouro do Mal de grau dois com uma mácula de desespero que se estende a 9 metros da procissão em todas as direções.

O modelo *widderibhinn* é descrito nas Notas Anexas.

Nos anos desde o aparecimento de Keening, vários exploradores de todo o Núcleo se aventuraram nesta terra, frequentemente buscando a riqueza mineral que está escondida no Morro dos Lamentos. Esses exploradores conseguiram apenas ampliar a notoriedade de Keening, já que os poucos que retornaram falam de ventos enlouquecedores e mortos-vivos temíveis.

População



Como Keening não tem população viva, posso expor pouco aqui. Algumas conjecturas podem ser possíveis a partir de evidências dispersas na única aldeia existente da velha Arak, Marbh-Cathair. Seria uma tarefa

desafiadora para desembaraçar a cultura dos arakans da cultura darkonesa que rapidamente a absorveu com base em tais dados fragmentados. Independentemente disso, detesto agonizar sobre as minúcias de uma cultura há muito transformada em pó, principalmente quando tem tão pouca relevância para a era atual. Claramente, a origem de Keening se desenrolou bem abaixo de Arak,



nas fortalezas das fadas das sombras. Eu considero os arakans como esquecíveis, Pouco mais do que meros espectadores indefesos e as primeiras vítimas da maldição de Keening.

O Reino



enhum reino reivindica Keening como seu. Os países vizinhos não são tolos a ponto de despachar expedições organizadas para seus desertos arrasados. Os darkoneses que ocasionalmente fazem a jornada para o Morro dos Lamentos são, via de regra, exploradores solitários e caçadores de fortunas com mais coragem do que bom senso. Nenhuma lei governa esta terra, exceto o humor repugnante e volúvel de seu lorde do pavor.

O único recurso importante em Keening é a riqueza mineral que fica dentro do Morro dos Lamentos. O tesouro inexplorado de cobre, chumbo e gesso atrai gananciosos anões darkoneses e humanos de vez em quando. As expedições de mineração raramente sobrevivem mais do que uma ou duas noites nas encostas da montanha.

Locais de Interesse



inha jornada por Keening seguiu um caminho sinuoso, quando primeiro contornei a borda leste da Greta Sombria depois de emergir do Bosque dos Goblins. Eu me aventurei em Marbh-Cathair antes de seguir para o sudeste para subir o Morro dos Lamentos e adentrar em seu coração. Após essa jornada assustadora, eu me dirigi novamente para o sudeste em direção a Tepest e Nova Vaasa além.

Embora os incontáveis mortos-vivos errantes de Keening representem um desafio para o viajante despreparado, eu não vim despreparada. As variadas lendas de Tristessa têm algo em comum. Todos falam da busca da criatura fantasmagórica por um bebê, embora difiram quanto à raiz desse anseio. Os anões darkoneses dizem que ela procura em vão por seu próprio filho perdido, enquanto os tepestani acreditam que ela precisa de um receptáculo mortal puro para retornar ao mundo dos vivos. Eu não sabia quando ou como apresentaria minha oferenda a Tristessa e me desesperei por ter que silenciar a criança chorosa com magias durante minha jornada.

Felizmente, minhas preocupações diminuíram durante minha primeira noite dentro das fronteiras de Keening. Embora eu tivesse abafado os gritos da criança e tomado medidas para proteger meu acampamento contra invasões, acordei de madrugada e descobri que a criança havia sumido. Foi com uma pontada de alívio ao perceber que Tristessa — ou, mais provavelmente, seus lacaios

mortos-vivos — haviam levado a criança embora durante a noite. Foi uma oferta terrível, com certeza, mas que me garantiu semanas de acesso sem problemas a uma das terras mais hostis do Núcleo. Eu pensei, por um momento, nas lembranças que me perturbaram desde Sithicus, nas últimas palavras de minha filha moribunda depois que o carníçal a rasgou. Ela me implorou para deixá-la descansar em paz; me implorou para não arrastá-la para a Mortalha de Necrópole. Agi então para poupar minha filha — poupá-la da destruição de sua mente — e nisso não posso dizer se consegui. Agora eu ponderava se não havia repetido meu erro e entregue outra vida jovem à morte em vão.

Não, isso não foi um erro. Esta criança não tinha futuro; uma criança abandonada nova vaasi teria sorte se vivesse seu primeiro ano. Esse era um preço que eu estava preparada para pagar o tempo todo e não via razão para deixar de colher os benefícios.

A quem você está tentando condenar, pequena estúdiiosa? Espero não estar sentindo uma pontada de culpa. Tal sentimento seria desanimador.

Marbh-Cathair

Por mais de um século, anões e gnomos darkoneses falaram com arrepios sobre a Cidade dos Mortos, uma vila em Keening onde os mortos-vivos caminham em silêncio zombando da vida. Quando o Flagelo devastou a superfície de Arak, aniquilou os assentamentos e campos de mineração que circundavam os Montes Nirka e Nyid. Uma aldeia ainda existe, oferecendo um quadro mórbido daquela manhã em 588 CB.

Marbh-Cathair era um modesto centro comercial aninhado no sopé das montanhas, onde um punhado de arakans convivia com mercadores, mineiros, artesãos e soldados darkoneses. O comércio ao longo da estrada para Sidnar alimentou a prosperidade da vila, assim como a riqueza das montanhas. Infelizmente, Marbh-Cathair descansou na sombra do Morro dos Lamentos, e as lendas dos elfos das sombras faziam parte da vida da aldeia. Os darkoneses lembram que uma mortalha de pavor pairava sobre Marbh-Cathair, como se seus cidadãos sentissem os eventos cruéis se desenrolando bem abaixo da terra. Os arakans frequentemente alertavam os mineiros darkoneses para prestarem atenção a acidentes estranhos e fugas de memória como sinais de que eles haviam cavado muito fundo, chegando a lugares que os mortais não deveriam ir.





Quando o Flagelo atacou, todas as criaturas vivas em Arak encontraram um fim agonizante, enquanto a areia abrasadora esfolava a carne de seus ossos. A tempestade de areia profana reduziu todos os outros assentamentos em Arak a fragmentos e escombros, mas Marbh-Cathair permanece. Suspeito que a proximidade da aldeia com o Morro dos Lamentos a preservou. Tristessa, sem dúvida, pereceu no Morro dos Lamentos ou em seu interior. Quando a montanha foi rasgada e lançada para o oeste, Marbh-Cathair foi com ela, suas estruturas danificadas, mas de pé, seus cidadãos mortos, mas agarrados ao mundo dos vivos.

A abordagem para Marbh-Cathair segue uma estrada esburacada de lama negra pegajosa que leva a leste a partir da borda da Greta Sombria. Aqui, o solo arenoso de bosques e prados desaparecidos persiste quando nos aproximamos das montanhas. Não muito longe da Greta Sombria fica uma guarita de pedra em ruínas e

madeira podre. Foi o primeiro sinal que encontrei de que as pessoas já moraram em Keening. Infelizmente, não vi nada além de fragmentos corroídos de armadura e o cheiro de ossos em decomposição.

Quando as encostas da montanha começaram a se aproximar, finalmente tive um vislumbre de Marbh-Cathair. Vastos campos de poeira cinzenta apareceram ao longo da estrada, o solo fino rodopiando e ondulando ao vento uivante. Avistei uma figura solitária movendo-se pela névoa cinzenta de poeira, curvada como se estivesse trabalhando duro. Aproximando-me do homem, vi que ele era um morto-vivo, mas apesar de nossa proximidade ele parecia completamente alheio a mim. Suas mãos quase sem carne agarraram uma haste gasta e lascada, e ele a brandiu com seriedade, como se estivesse capinando um campo. Enquanto eu observava, ele interrompeu seu estranho trabalho por um momento para puxar um pano puído de seu pescoço. Ele enxugou a testa e depois





olhou para o céu, como se saboreasse o calor do sol obscurecido, depois voltou a capinar, pouco se importando com o fato de não ter enxada, terra ou colheita. Essa cena é, em essência, o que Marbh-Cathair se tornou — uma paródia da vida, um eco sombrio de um dia ao longo de um século e meio.

Os campos de poeira que cercam a entrada da aldeia já foram as fazendas periféricas que sustentavam Marbh-Cathair. Enquanto eu viajava, as paredes externas da própria aldeia emergiam da escuridão. Cadáveres ambulantes patrulhavam as ameias e montavam guarda nos portões, mas o desafio que eu esperava nunca veio. Para ter certeza, os guardas mortos-vivos que espiavam da torre do portão pareciam me olhar com cautela, mas nunca fizeram nenhuma tentativa de impedir minha entrada. Um guarda até me deu um aceno educado, como se estivesse me desejando sorte em minha empreitada.

Esse padrão se repete em Marbh-Cathair. Toda a vila fervilha de atividade, mas é uma zombaria horrível e confusa da vida cotidiana. Fazendeiros vendem seus produtos nos mercados, artesãos trabalham em suas forjas e bancadas, e nobres e plebeus viajam de um lado para o outro em inúmeras tarefas. A maioria parecia alheia à minha presença, embora alguns respondessem quase por reflexo, saindo do meu caminho nas ruas ou olhando para cima com expectativa quando eu abria a porta de uma loja. Alguns dos cidadãos ficavam de pé ou sentados rigidamente em um lugar, como se esperassem alguém ou algo que nunca viria. Os mortos-vivos não falam enquanto passam pelos movimentos de seus dias de vida, embora gesticulem e façam mímica às vezes. Nenhum respondeu às minhas saudações ou perguntas, embora pareçam uma raça notavelmente benigna de mortos-vivos. Fisicamente, eles se assemelham a zumbis animados em vários estados de decomposição.

Embora os alimentos que os aldeões mortos-vivos discutiam e preparavam sem parar estivessem murchos e cinzentos, eles deveriam ser pó depois de mais de cem anos. De fato, uma estranha preservação sobrenatural parece ter se estabelecido em Marbh-Cathair, como objetos perecíveis — comida, couro, corda, madeira — parecem desgastados, mas dificilmente exibem mais de um século de decadência. Os animais vivos não sofreram o mesmo que os cidadãos de Marbh-Cathair, mas seus restos mortais não apodreceram completamente. Eu vi os cavaleiros tentando sem muito entusiasmo animar cavalos que haviam se transformado em carne e ossos ressequidos há muito tempo. Crianças mortas-vivas se agachavam sobre seus gatinhos mortos nas ruas, cutucando-os paciente-mente como se estivessem apenas dormindo.

As estruturas em Marbh-Cathair exibem algum desgaste do Flagelo, mas fora isso parecem ilesas. A pintura foi arrancada em alguns flocos aqui e ali, e a pedra está lisa e desgastada. Apesar de seu tamanho modesto, Marbh-Cathair possui paredes externas e internas, as últimas desmoronando em alguns lugares e cercando o bairro mais antigo da vila. Existem inúmeros mercados e vários luxos que provavelmente atendiam a comerciantes ricos, como uma casa de banhos e um anfiteatro. O que antes era uma mansão elegante fica no centro do bairro mais antigo. Os guardas que vigiam lá, ao contrário de seus colegas nos portões da vila, levantaram suas armas e se moveram com determinação sombria para bloquear minha aproximação de seus portões. Tomei essa ameaça como minha deixa para deixar a propriedade para seu presumivelmente mestre morto-vivo. Eu não estava curiosa para saber se toda a população da aldeia se viraria contra mim assim que eu sacasse uma pistola e uma magia contra um deles.

Passei a maior parte do dia vagando pelas ruas de Marbh-Cathair, observando os residentes mortos-vivos e vasculhando as vitrines e casas mofadas. Incluí alguns esboços e notas sobre essas criaturas nas Notas Anexas. Encontrei pouca coisa que me motivasse a ficar mais um dia. No entanto, em mais de uma ocasião, vislumbrei alguém se abaixando em um beco ou dobrando uma esquina, movendo-se rápido demais para ser um nativo de Marbh-Cathair. Suspeitei que meus observadores pudessem ser pessoas vivas como eu, que enfrentaram Keening e entraram em Marbh-Cathair por curiosidade. No entanto, pensei que era mais provável que eu tivesse vislumbrado uma criatura morta-viva mais malévola do que os cidadãos, talvez esperando até o pôr do sol. Consequentemente, parti em direção ao Morro dos Lamentos quando a luz do sol fraca começou a diminuir.

Eu seria negligente se não mencionasse uma ocorrência estranha na manhã seguinte. Passei aquela noite em uma caverna apertada na encosta da montanha, compilando minhas anotações à luz arcana. Acordei sobressaltada na madrugada seguinte com um lamento horrível que ecoou pela caverna. Pegando minhas pistolas, levantei-me e depois para a entrada da caverna, pois o grito tinha vindo de fora. O céu do oeste ainda tinha a sombra de ferro enegrecido, mas pude discernir o contorno de Marbh-Cathair abaixo. O som desapareceu rapidamente, rolando pela montanha, mas ficou claro que vinha da aldeia. Embora não conseguisse discernir nenhuma explicação para o grito, decidi avançar em direção ao cume do Morro dos Lamentos.



Caminhando Entre os Mortos

Desde o Flagelo, várias criaturas vivas enfrentaram Marbh-Cathair e se estabeleceram na vila. Marbh-Cathair é, em alguns aspectos, um excelente santuário. A natureza proibitiva de Keening e da própria vila dissuade os forasteiros de se aventurarem lá dentro, e é fácil ignorar uma alma viva entre os movimentados aldeões mortos-vivos. Os widderribhinn e outros mortos-vivos de Keening evitam Marbh-Cathair e nunca molestam seus residentes. Claro, os vivos devem se aventurar no sopé do sul de Darkon em intervalos regulares para se alimentar. No entanto, a vila é um refúgio seguro, embora misterioso, para aqueles que desejam desaparecer do mundo além de Keening.

Poucos residentes vivos de Marbh-Cathair permanecem na aldeia por mais de alguns meses. A qualquer momento, geralmente há 2d6 fugitivos e párias à espreita na aldeia, a maioria deles solitários que não sabem ou não se preocupam com outros residentes vivos. A maioria é paranoica e desesperada, na melhor das hipóteses, e completamente louca ou malévola, na pior das hipóteses. Outros visitantes ocasionais podem ser caçadores de tesouros, esperando saquear a riqueza intocada da vila debaixo do nariz dos Flagelados.

Apenas uma alma viva residiu em Marbh-Cathair por mais de um ano. Unwald Rottennail (gnomo masculino NM Abj4/Clr4/Myt6) já foi um renomado sentinela da Ordem Eterna. Temendo que a Cidade dos Mortos representasse uma ameaça para Mayvin, ele se aventurou em Keening em 743 com um contingente de clérigos e cavaleiros leais à igreja. Widderribhinn massacraram os companheiros de Unwald até o último, antes mesmo de chegarem a Marbh-Cathair. O massacre estilhaçou a mente de Unwald, e ele agora acredita que os Flagelados são seus devotos paroquianos e ele seu pastor vigilante. Ele atacará qualquer um que ameace os mortos-vivos ou sugira prejudicá-los. Unwald não é muito lúcido, mas pode fornecer um passeio pela vila se persuadido, e ele conhece muito sobre os widderribhinn e a própria Tristessa.

O modelo Flagelado é descrito nas Notas Anexas.

Grito da Alvorada

Residir em Marbh-Cathair tem uma grave desvantagem. Ao nascer do sol, os Flagelados retornam ao local exato onde estavam na manhã do Flagelo em 588 CB. Quando os primeiros raios da aurora atingem a aldeia, os Flagelados levantam suas vozes em um grito de agonia, revivendo o momento de suas torturantes mortes. Embora cada voz seja dura por conta própria, o som de quase mil cadáveres mortos-vivos gritando em uníssono é quase insuportável. As criaturas dentro de Marbh-Cathair ou a 30 metros de suas paredes ao amanhecer devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Fortitude CD 24 ou ficarão permanentemente surdas (consulte o *Livro do Mestre*, Capítulo 8: Glossário, “Resumo das Condições”). Flagelados gerados por outros Flagelados também se juntam ao Grito da Alvorada, retornando ao local onde foram mortos. Os vivos que moram em Marbh-Cathair geralmente passam a noite nos arredores da vila, retornando assim que o Grito da Alvorada os desperta. Unwald Rottennail, no entanto, ficou surdo décadas atrás e agora se junta a seu rebanho em seu ritual matinal, gritando o mais alto que sua voz falha pode conseguir.

Morro dos Lamentos

Já relatei o quão tortuosa foi a subida do Morro dos Lamentos. Com toda a honestidade, eu não sabia o que estava procurando enquanto subia as encostas da montanha. A lenda e a intuição me diziam que Tristessa residia em algum lugar sob a montanha, nos antigos labirintos dos elfos das sombras. Suspeitei que uma entrada para este submundo estava escondida em algum lugar perto do cume da montanha.

Passei vários dias atravessando a face da montanha durante o dia e me escondendo à noite para evitar a atenção dos mortos-vivos errantes. Por fim, encontrei a boca negra de uma caverna no meio de um penhasco íngreme. Cheguei a este portal depois de uma escalada cansativa e mergulhei nos túneis sem luz que se estendiam à frente.

Vaguei por diversas passagens que acabaram levando mais fundo no coração da montanha. Inicialmente, os túneis eram corredores sinuosos de rocha viva, um la-





birinto aparentemente formado por processos naturais. Logo, porém, me deparei com câmaras que eram claramente ocupadas por elfos das sombras antes do Flagelo. Eles não foram agrupados de forma que sugerisse uma mente sã e mortal. Eu dobrava uma esquina e de repente me encontrava em uma antecâmara cavernosa, um suntuoso refeitório, um laboratório arcano ou uma sucessão apertada de horríveis prisões.

Cada cômodo sugeria uma formação rochosa natural, com paredes e tetos abobadados que se erguiam em arcos elegantes, sem exibir nenhum sinal de martelo ou cinzel. Pedra preta e lisa substituiu o granito cinzento e frio dos túneis superiores. Em algumas câmaras, redemoinhos de cores opalescentes brincavam nas paredes, fogo fantasmagórico bruxuleava ao longo das colunas e minerais lívidos brilhavam em aglomerados ornamentados.

As relíquias dos elfos das sombras foram notavelmente preservadas. Sua beleza estranha, quase sinistra, me fascinava. Vi muitas armas, ferramentas e *objetos de arte* curiosos que não sugeriam nenhum análogo humanoide. No entanto, resisti ao impulso de pegar qualquer objeto, ou mesmo de tocá-los, contentando-me com copiosas anotações e esboços. Eu não tinha ideia de quanto tempo mais Tristessa permitiria que eu passasse intocada por seu domínio ou se minha oferta havia me dado o privilégio de perturbar as relíquias em seu covil. Nada parecia ter sido tocado por mais de um século, e eu não queria tentar o destino.

De fato, formas fugazes e fantasmagóricas me observavam atentamente enquanto eu vagava pelas passagens. Eu suspeitei que estes eram os widderribhinn, as fadas mortas-vivas que servem Tristessa, e provavelmente as mesmas criaturas que aceitaram minha oferta em nome de sua senhora. Eles me seguiram de longe, permitindo-me um vislumbre de vez em quando para me lembrar de sua presença. O aviso era claro e eu sabia que estaria em desvantagem numérica se os ofendesse de alguma maneira.

Observei vários locais estranhos enquanto me aventurava mais fundo nas antigas câmaras, embora, lamentavelmente, não tivesse tempo para estudá-los em detalhes. Senti uma compulsão de seguir em frente, de descer cada vez mais fundo, como se algum encontro crucial me esperasse nas entranhas da montanha.

Dentro de uma câmara abobadada que pode ter sido usada para magia ritual, encontrei uma vasta poça de mercúrio brilhante. Sua superfície ondulava e girava, emanando um murmúrio tão suave que não consegui discernir a língua. Uma caverna continha o que eu estimei serem milhares de variedades de cogumelos, puffballs, bolores limosos e outros fungos estranhos. Alguns

Possibilidades Medonhas: O Poço da Memória, Cogumelos Imago e o Enigma do Rei Gafanhoto

O *Poço da Memória* não contém mercúrio mundano, mas as próprias memórias dos elfos das sombras em forma física. Ele já serviu como um registro histórico, remontando a quando Gwydion atraiu o ellefolk (elfos das sombras) para o Plano das Sombras. Todos os eventos significativos na história dos Arak podem ser encontrados no Poço, desde sua escravidão até seu confinamento nos Domínios do Medo antes do Flagelo. Embora um mortal não possa simplesmente arrancar uma memória da Piscina, o uso astuto da magia pode permitir que uma memória particular seja localizada e removida para estudo em outro lugar.

Cogumelos Imago são fungos extremamente raros, outrora cultivados pelos elfos das sombras, agora encontrados apenas em câmaras remotas nas profundezas do Morro dos Lamentos. Os esporos do cogumelo produzem uma leve euforia e alucinações coloridas nas fadas, mas nos mortais o efeito é mais impressionante. Qualquer humanoide que consome um cogumelo imago recém-colhido experimenta um fantasma vívido, mas fugaz, de seus próprios pais em uma luz benevolente ou ameaçadora — dependendo da infância do personagem. Estranhamente, se o personagem não tem memória ou conhecimento de seus pais, o fantasma revela suas verdadeiras identidades. Ainda mais notável, se os pais do personagem forem falecidos, o fantasma responderá a três perguntas, como *falar com os mortos*, independentemente do tempo desde sua morte ou da localização ou condição de seus restos mortais.

O *Rei Gafanhoto* é um artefato antigo. Até mesmo o próprio Arak mal entendiam isso. Pensado para ser o trabalho de uma raça de uma realidade distante, foi descoberto no Plano das Sombras eras atrás. Os elfos das sombras reconheciam seu poder e raramente o consultavam. Alguns dizem que foi por meio do ídolo que Arak, o Erlking (Rei dos Elfos), descobriu como vincular sua espada ao Portão de Obsidiana e assegurar a libertação de sua raça. Quando tocado, o Rei Gafanhoto representa um enigma perplexo ouvido apenas na mente do suplicante. Se o suplicante responder corretamente, o Rei Gafanhoto responderá a uma única pergunta com sinceridade em troca. A pergunta pode ser sobre qualquer assunto, pois a estátua parece possuir onisciência divina. Claro, nenhuma criatura respondeu com sucesso ao enigma do Rei Gafanhoto desde o Flagelo, então as respostas da estátua podem agora ser distorcidas ou até mesmo intencionalmente maliciosas. O suplicante que responder incorretamente sofre uma terrível maldição, pois gafanhotos espectrais o devoram vivo no pôr do sol seguinte.



estremeceram ou ofegaram suavemente, e muitos brilharam com fosforescência florida. O ar estava tão carregado de esporos de mofo que não pude demorar mais do que alguns minutos. Talvez o mais perturbador tenha sido o ídolo bizarro com o qual me deparei, escondido em uma câmara apertada. Cortada de ônix brilhante com faixas de preto e lavanda, a estátua representava uma enorme criatura inseto sentada como um humanoide faria. Sentindo um desejo avassalador e antinatural de estender a mão e tocar a estranha estátua, apressei-me imediatamente.

Eu vaguei pelas passagens pelo que pareceu mais de um dia, mergulhando cada vez mais fundo na montanha. Eventualmente, quando desci tão fundo que pensei que poderia tropeçar em um fluxo de magma, meu ouvido captou um som desconcertante, mas inegável. Cenários de música suave fluíam das câmaras à frente. Eu me movo rapidamente, mas com cautela para encontrar sua fonte e, ao dobrar uma esquina, uma visão estranha me cumprimentou. Uma criatura fantasmagórica estava sentada sobre um pedestal de pedra preta lisa no vestibulo de uma vasta caverna. Era inconfundivelmente feérica, uma criatura magra e nodosa com chifres e pés fendidos de cabra – o lendário sátiro. Ele dedilhou uma harpa efêmera com seus dedos finos e translúcidos, aparentemente alheio à minha presença. Esta criatura, eu supus, era um dos widderribhinn, um feérico morto-vivo.

Aproximei-me cautelosamente, sem saber se a criatura era uma sentinela ou apenas um músico perdido em devaneios fantasmagóricos. Enquanto eu dava alguns passos para dentro da antecâmara, ele se virou lentamente em minha direção e falou em darkonês com sotaque estranho, sua voz falhando e ofegante. Minha mão rastejou não em direção à minha pistola, mas em direção à bolsa que continha meus componentes de magias.

“Bem-vinda e boa morte para você, mortal. Você está onde poucos estiveram antes.”

O elogio da criatura não fez nada para diminuir meu desconforto. “De fato. Quem é você?”

“Rutternettle, alguns me chamam, e você também pode, por um tempo. Bugigangas de memória, quinquilharias de música, ninharias de lendas, esse é o meu ofício.”

“Você é um menestrel?”

“Sim. Se tal coisa existe neste lugar.”

Hesitei, sem saber se minhas palavras provocariam a criatura. “Você serve a Tristessa?”

“Esse nome significa pouco aqui, mortal. Mas ela é de fato nossa senhora.”

“Ela governa toda a sua espécie, então?”

“Nossos caminhos nos trouxeram até aqui quando o Desvanecimento não veio. A salvação dela é nossa, en-

tão nós a servimos por enquanto. Quando ela caminhar novamente no doce abraço da Natureza, nós também caminharemos.”

Olhei para a vasta caverna que espreitava à frente, vislumbrando formas estranhas e chamadas de violeta e pérola bruxuleantes na escuridão. De forma inquietante, pensei ter ouvido os gritos de dor de bebês à distância. “O que há naquela câmara?” Eu perguntei, dando alguns passos em direção a ela.

A criatura colocou sua harpa de lado e se agachou com um sorriso ansioso em sua rocha. “Aquele lugar não é para seus olhos, mortal. É o profano dos profanos, o santuário da Rainha Aranha. Ela quer que tiremos esses seus lindos olhos, se você contaminar o altar dela com sua presença.”

Intrigada, perguntei: “A Rainha Aranha? E quem?”

De repente, um lamento horrível encheu a câmara. Era como o soluço lamentável de uma viúva, com eco de um grito demente. Emanava de uma passagem próxima e parecia se aproximar a cada segundo que passava.

A criatura sorriu ainda mais. “Ahhh. A senhora vem. O sono se aproxima para você, mortal. Melhor silenciar seus protestos e saborear sua carícia fria”. Figuras formadas de névoa e sombra, todas possuindo uma beleza sinistra, emergiram lentamente das paredes. Eles esvoaçavam pelas bordas da antecâmara, arrastando fiapos atrás deles. Antes que eu soubesse o que tinha acontecido, feéricos mortos-vivos me cercaram.

Eu estava determinada a não permitir que o pânico me dominasse. “E a minha oferta? Ela aceitou, não foi?”

O sátiro fantasmagórico cacarejou estridentemente. “Sua oferta só lhe deu tempo, mortal. E seu tempo está quase acabando. Fuja se quiser, enquanto você tem o favor da senhora por mais alguns momentos. Talvez ela permita que você volte ao mundo dos homens hoje; Talvez não. Ela não nos favoreceu com uma alma mortal em muito tempo...”

Eu não precisava de mais encorajamento. Fugi sem olhar para trás e, embora o widderribhinn me permitisse passar, as risadas e os lamentos continuaram a ecoar atrás de mim. Tecidos encantamentos enquanto corria, esperando esconder minha fuga de qualquer perseguidor. Os soluços de Tristessa pareciam me seguir, subindo e descendo por horas enquanto eu me arrastava pelas passagens tortuosas. Somente através de minha própria memória aguçada e encantamentos arcanos pude encontrar meu caminho de volta à superfície, onde um céu noturno nublado brilhava para mim.

Rutternettle, Menestrel do Widderribhinn

Rutternettle (sátiro macho widderribhinn progredido, Brd6 – CM – DV 8) morou em Keening por mais tempo do que a maioria dos mortos-vivos feéricos, sendo um dos primeiros widderribhinn não-Arak a viajar para o Morro dos Lamentos. Por razões que não são claras, Tristessa parece favorecê-lo e o encarrega de contar sua trágica história para ela todas as noites. A loucura desgasta a memória de Tristessa, e ela conta com Rutternettle para lembrá-la da verdade sobre seu passado. Embora os outros widderribhinn se ressentem do status de honra de Rutternettle, ele parece se lembrar da vitalidade da vida mais do que seus companheiros, e por esta razão sua habilidade com canções e histórias é valorizada. Rutternettle é completamente perverso, mas ele gosta de humor demente e histórias mórbidas, e pode abster-se de matar personagens se eles agradarem sua fantasia.

Pensamentos finais



melhor deixar Keening para Tristessa e seus asseclas mortos-vivos. Reconhecidamente, os segredos perdidos e a riqueza dos elfos das sombras apresentam um tesouro tentador. Ao contrário da Greta Sombria, Keening não é fatal para aqueles que passam por suas fronteiras, e as relíquias parecem estar prontas para serem tomadas. No entanto, nem todos os aventureiros têm a minha determinação e podem recusar o sacrifício necessário para passar sem serem molestados pelo reino. Mesmo aqueles que fazem a oferenda necessária provavelmente perecerão sob o Morro dos Lamentos muito antes de poderem emergir com as relíquias de Arak. Por que me permitiram escapar, não quero especular. Devo aceitar, por ora, que foi por meio de engenhosidade e inteligência – e talvez um toque de sorte – que sai ileso do covil de Tristessa.



Relatório Quatro: A Greta Sombria

O sol brilhante foi extinto...

A manhã veio e foi — e veio novamente, e não trouxe o dia,
E os homens esqueceram suas paixões no temor
Desta sua desolação.

— George Gordon, Lord Byron, *Darkness*

As florestas se deterioram, as florestas se deterioram e caem...

O homem vem e cultiva o campo e repousa sob ele,
E depois de muitos verões, o cisne morre.

Apenas a cruel imortalidade

Me consome... Deixou-me mutilado

Para habitar na presença da juventude imortal.

— Alfred, Lord Tennyson, *Tithonus*



Greta Sombria é talvez o único recurso em todas as nossas terras que não precisa de introdução. Camponeses e nobres, de Arbora a Baía de Martira, falam do abismo sem luz em não mais do que um sussurro, e os contos que relatam são lendas de arrepiar sobre os portais do submundo e espíritos malévolos. Os Vistani, normalmente ansiosos para focar quando veem alguma chance de ganhar dinheiro com isso, se recusam a falar sobre a Greta. Sempre que é mencionado na presença deles, eles rapidamente fazem um gesto de proteção e mudam de assunto.

Em meio a essas lendas assustadoras, descobrir qualquer verdade sobre a Greta Sombria é difícil. Embora fazer isso não seja impossível para uma pesquisadora com minha habilidade, mesmo assim as informações que obtive devem ser tratadas como um tanto suspeitas. É irritante apresentá-lo aqui como um fato, mas sem nenhuma maneira de obter informações de primeira mão, não posso fazer mais nada.

As lendas sobre a Greta Sombria dividem-se em dois grupos. A primeira afirma que Greta Sombria é simplesmente uma fenda monstruosa, sem habitantes inteligentes e sem fundo — uma ferida no tecido do nosso mundo. A segunda afirma que sob a névoa negra que preenche a Greta Sombria, existe um mundo sombrio e malévolos. Embora essa seja a crença mais comum, descobriremos que os contos diferem em tudo, exceto nos detalhes mais amplos. Alguns afirmam que a Greta é um enorme portal para o submundo (ou o Reino Cinzento, ou a Terra dos Mortos, ou mil outras variações, dependendo de quem conta a história). Outros (principalmente os tepestani) afirmam que a Greta contém os reinos submersos e destruídos de Markóvia e G'Henna, agora assombrados por mortos-vivos e feéricos. Outros ainda afirmam que a terra abaixo da Greta é na verdade um caminho para a mente dos Poderes Sombrios, um lugar obscuro e estranho de insanidade malévola.

Acredito que todas essas fontes reuniram parte da verdade. Minha pesquisa, envolvendo lendas e um punhado de relatos de testemunhas oculares, sugere que a Greta Sombria é Arak, um antigo domínio pensado eradicado em 588 CB por uma tempestade de areia colossal. Vários relatórios confiáveis mencionam que o tempo se move em uma taxa muito maior na terra abaixo da Greta em comparação com a superfície, e contos antigos das minas de Arak sugerem a mesma coisa. Os humanos de Arak tinham centenas de lendas sobre feéricos e “elfos negros” que supostamente viviam abaixo deles, e comparar suas histórias com relatos modernos dos vizinhos da Greta revela muitas semelhanças. Finalmente, menos de vinte anos atrás, as fadas eram quase desco-

nhecidas fora de Tepest e no sudoeste do Núcleo; alguns estudiosos notáveis afirmaram que elas não existiam e eram simplesmente referências confusas a mortos-vivos incorpóreos. Agora, porém, todos já ouviram falar delas, e muitas pessoas afirmam tê-las visto ou falado com elas. A maioria dessas pessoas vive ao redor da Greta Sombria. Essas fadas devem ter vindo de algum lugar; assim, há uma terra sob a névoa da Greta Sombria, e essa terra é Arak, lar dos feéricos das sombras.

Meu patrono deve ter notado que afirmo ter encontrado testemunhas oculares e, sem dúvida, ele se perguntará por que lhes dei precedência sobre os outros loucos que afirmam ter sido visitados por feéricos ou descido à Greta Sombria. Minha primeira testemunha foi Jilliaveretina Moran, uma elfa aventureira que conheci em Nova Vaasa que afirmou ter entrado pessoalmente na terra sob a Greta há vários anos. Lancei várias magias para encontrar a verdade nela e nunca detectei uma mentira. Outras três testemunhas foram os companheiros de Jilliaveretina, que foram mortos na Greta, mas enterrados em Tepest, deixando-me falar com eles com magia necromântica. Finalmente, confiei no testamento das próprias fadas. Um deles era um powrie revoltado (mais comumente chamado de Gorro Escarlata) que consegui capturar e interrogar. Foi levada ao outro por histórias de um oráculo de que ouvi falar em uma aldeia quase deserta à sombra do Monte Baratak. Eu fiz meu caminho para a caverna com vista para a Greta Sombria onde o oráculo supostamente vivia e encontrei uma criatura incorpórea que se autodenominava o Guardião dos Se-

Resumo da Greta Sombria

Nível Cultural: Medieval (7)

Ecologia: Completa

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

Ano de Formação: Arak formou-se em 575 CB e tornou-se a Greta Sombria em 740 CB

População: 24.000

Raças: Arak 40% (teg 7%, powrie 7%, brag 7%, muryan 6%, shee 4%, sith 4%, alven 2%, fir 2%, portune 1%), changelings (substitutos) 25%, outros 35%

Idiomas: Arak*, silvestre*, balok, darkonês, mordentiano, tepestani, vaasi

Religiões: Nenhuma

Governo: Aristocracia hereditária

Governantes: Maeve, a Rainha das Fadas, Loht, o Rei Aleijado

Lorde Negro: Gwydion, o Feiticeiro-Demônio



gredos. Em troca de compartilhar um segredo conhecido apenas por mim, o Guardião me contou muito, embora seu sussurro constante quase me deixasse distraída. Se suas informações forem confiáveis, o Guardião seria um aliado útil, embora sua fome de segredos pudesse facilmente escapar do controle. A criatura aparentemente só apareceu na Baróvia alguns anos atrás, e o Conde Strahd não fez nenhuma tentativa de controlá-la. Ele pode ainda não ter sabido de sua existência.

Daisagem



Greta Sombria, como aparece aos olhos normais, é uma vasta fenda onde os países de Markóvia e G'Henna descansavam até a Grande Conjunção de 740 CB. A verdadeira profundidade da Greta é desconhecida; após cerca de 60 metros de descida vertical, os penhascos negros e íngremes se enterram em uma camada impenetrável de nevoeiro ébano turbulento. Esses vapores sombrios escondem o que quer que esteja no fundo.

Ao contrário da maioria dos abismos normais, as bordas da Greta Sombria são nitidamente definidas e estranhamente suaves, como se a terra que já existiu simplesmente se desintegrasse em nada. Aqui e ali, cavernas se abrem para o penhasco exposto, suas bordas tão nítidas quanto as da Greta. A rocha parece resistir às intempéries. Às vezes, formas enevoadas pálidas e lampejos de chamas podem ser vistos sob a superfície vítrea das cavernas.

As características mais impressionantes dessas falésias são as Cascatas, uma série de grandes cachoeiras. A mais ao norte, a Cascata Oculta, marca a morte de algum rio subterrâneo que corre do Lago Kronov em Tepest até a Greta Sombria, explodindo à vista cerca de 30 metros abaixo da borda do abismo. As outras cinco cascatas são rios de superfície. A Grande Cascata brota do Rio Névoa Negra de Tepest, o Pequena Borchava emerge como as Cascatas Gêmeas (o rio é dividido por uma pequena ilha na borda da Greta), o Volgis se torna o Queda Mortal e o rio Vasha de Borca se torna o Véu de Luto.

A característica final cuja existência é mais do que boato é a Descida. Um jovem nobre tepestani, Trevor McClour, encomendou uma escada para ser construída no ponto onde o Caminho de Timor Oriental desembocava na Greta Sombria. As escadas finalmente alcançaram a névoa abaixo, mas o trabalho foi interrompido quando os trabalhadores descobriram que qualquer um que entrasse nelas desaparecia sem deixar vestígios. Os restos da escada ainda se agarram como uma videira ao lado do penhasco.

As Brumas das Sombras

A névoa constante da Greta Sombria forma as verdadeiras fronteiras do domínio. As fronteiras estão sempre fechadas e permanecerão assim enquanto Gwydion permanecer preso dentro do Portão de Obsidiana. A cada 3 metros de viagem pelas brumas, o viajante perde 10% de sua corporeidade, tornando-se nebuloso e transparente. Assim, a 15 metros nas brumas, o personagem é 50% inexistente e, após 30 metros, ele deixa de existir completamente. Nada pode salvar um personagem que sofre esse destino, embora se ele voltar antes de 30 metros, ele recupera a corporeidade total.

As Brumas das Sombras permeiam a rocha da Greta Sombria, então qualquer um que tente entrar na Greta por meio de um túnel também começa a desaparecer. A única maneira segura de entrar no reino de Arak é viajar por uma Ruptura.

No entanto, meu cativo powrie me garantiu que existem muitos caminhos entre a superfície e o reino feérico, embora todos sejam inseguros e muitos sejam acessíveis apenas temporariamente (em determinadas épocas do ano ou para pessoas que carregam a chave certa). Apenas um é usado com alguma regularidade. Esta "Ruptura" leva ao sudoeste de Tepest, respondendo pelo alto número de feéricos que assolam aquela área. Apesar de meus melhores esforços, não consegui encontrar nenhum vestígio da Ruptura, que aparentemente aparece como uma caverna. Quem por ela passa perde toda a memória de o ter feito — Embora o fato de a jornada ter sido feita não seja esquecido, os detalhes da jornada são. Essa perda de memória afeta mortais e imortais. Outra suposta rota são as minas sob o Morro dos Lamentos, embora não haja evidências de que alguém tenha completado a jornada aqui em qualquer direção.

Dentro da Greta, reina o crepúsculo perpétuo. A nuvem eterna de vapor escuro impede que o sol brilhe, e os laços estreitos do reino com o Plano das Sombras sufocam a maior parte da luz artificial. Geralmente, a visão não é melhor do que durante o crepúsculo, e o raio das fontes de luz (incluindo as mágicas) é reduzido pela metade.

A terra pode ser dividida em duas regiões de caráter muito diferente, a Greta do Norte (*Alvaina*, as Terras Verdes) e a Greta do Sul (também chamada de *Blamaug*, as Descidas de Pedra). A Terras Verdes é uma planície relativamente plana interrompida às vezes por grandes planaltos, lar da misteriosa civilização dos feéricos das



sombras. As Terras Verdes terminam abruptamente no Precipício (*Ainavym*), uma queda de 150 metros no labirinto de penhascos profundos das Descidas de Pedra, vales varridos pelo vento e picos quase inescaláveis. No espaço de menos de 1,5km, a profundidade média do solo aqui pode variar em 300 metros ou mais.

Tudo nas Terras Verdes é sobrenaturalmente vivo. Lâminas de grama se movem em ondas sinuosas sem a ajuda do vento. Os galhos das árvores dançam em padrões lentos e complicados, e o vento parece falar. Desnecessário dizer que essa atividade rapidamente se torna alarmante. Jillivere me contou sobre a grama que gritava quando pisada, árvores que sangravam e jogavam maçãs, galhos que rastejavam como minhocas para escapar de uma fogueira e comida que ganhava vida e tentava desesperadamente abrir caminho de volta para sua garganta quando engolida. As árvores se afastaram lentamente para revelá-las aos pesquisadores Arak.

Três dos cinco planaltos das Terras Verdes abrigam as raras cidades permanentes dos feéricos das sombras. Antes da Grande Conjunção, o que é agora a Greta do Norte era uma única caverna colossal sob a Serra do Infortúnio, e esses planaltos eram colunas maciças sustentando o teto. Agora, eles terminam entre 1.500 e 2.400 metros acima das Terras Verdes. Os topos dos planaltos são cobertos por matagais e vegetação rasteira densa.

Aqui e ali, ruínas misteriosas emergem do mato; os Arak não têm registro ou memória de quem construiu essas estruturas antigas, mas acreditam que elas são assombradas por criaturas espectrais tão estranhas aos Arak quanto os feéricos das sombras são para os mortais. O assunto raramente foi investigado; uma faixa de ventos fortes cobre toda a Greta do Norte 1.350 metros acima do nível do solo, tornando impossível voar ou escalar até o topo dos planaltos. Os Brag e Fir sugeriram cavar até o topo, mas os esquemas nunca foram levados a sério o suficiente para que o trabalho começasse.

O restante das Terras Verdes é uma extensão de colinas salpicadas por pastagens ondulantes e florestas temperadas. No entanto, descrevê-la com mais detalhes é impossível. Embora existam marcos específicos, desde a Grande Conjunção eles vagaram aparentemente ao acaso, como se a planície fosse composta de peças de quebra-cabeça tentando incessantemente encontrar a conformação correta. Outras características aparecem muito transitórias ou irregularmente para serem chamadas de marcos.

A única característica verdadeiramente estável é o Loch Lenore (chamado *Loson Lenore* em Arak), formado onde a Cascata Oculta cai das nuvens escuras acima. Embora o caminho do Rio Queda (*Vyrn Teuwa*) mude com as outras características das Terras Verdes, a cons-



tante barragem de água da superfície garante que o Loch permaneça no mesmo lugar. A enorme cachoeira transforma o lago em uma verdadeira espuma, e as correntes que ela cria tornam o lago perigoso para passeios de barco e letal para nadar. Sob a superfície agitada, as histórias reivindicam a existência de predadores mortais, todo um feudo de fadas aquáticas, uma fonte de água tão pura que pode lavar qualquer pecado e curar qualquer ferida, e um tesouro inimaginável.

Claro, dada a natureza caótica das Terras Verdes, várias ou mesmo todas as lendas são potencialmente verdadeiras em diferentes épocas, e muitos feéricos aquáticos também são predadores mortais. O Rio Queda serpenteia para o sul e oeste de Loch Lenore até chegar ao Palácio Malaquita, em seguida, volta para o leste com velocidade crescente até mergulhar nos penhascos na Greta do Sul. O rio leva o nome não de sua catarata final, mas das centenas de pequenas cascatas (incluindo algumas onde a água cai colina *acima* desafiando a gravidade) ao longo de todo o seu comprimento. Existem vários afluentes, alguns dos quais fluem com fluidos mais esotéricos do que água, como pedras, fogo, sangue, lodo ou prata derretida.

Centenas de caminhos cruzam as Terras Verdes, ligando os vários locais. Mesmo acampamentos temporários de alguma forma geram uma rede sinuosa de caminhos. Seria bastante perturbador acampar em um deserto e acordar para se encontrar no centro de uma encruzilhada, especialmente se alguém deseja manter sua presença em segredo. Os caminhos variam enormemente em sua qualidade, o que não tem relação aparente com a frequência de uso. A maioria varia de rastros de animais enlameados a tijolos de mosaico intrincadamente unidos. Outros são ainda mais incomuns, onde o caminho é marcado por uma serpentina de névoa ou uma estrada feita de tijolos de gelo, ou folha de ouro, ou milhares de sapos vivos embutidos na terra. Diz-se que alguns caminhos aceleram a passagem de alguns viajantes, mas não de outros – Um bardo ou alguém carregando um símbolo shee pode levar a metade do tempo para percorrer a estrada até Esmerth em comparação a um membro de outra categoria igualmente mística e obtusa. A maioria dos caminhos se ressentem de ser usada por mortais que não têm nada a ver com a Greta Sombria; aqueles sem permissão para usá-los podem encontrar guardas perseguindo-os em uma velocidade quatro vezes maior.

Os Descidas de Pedra diferem muito. Em vez de jardins noturnos e campos perturbadoramente vivos, ele é composto de terrenos baldios rochosos, pântanos acre e feras perigosas. O ar tem um cheiro plano e morto como

o contido nas tumbas do deserto, e o vento corta como uma serra. De muitas maneiras, o Greta do Sul é um reflexo pervertido do norte. Onde as Terras Verdes estão vibrantemente vivas, os Descidas de Pedra estão mortos, uma extensão torturada de rachaduras, fissuras, penhascos e afloramentos quase desprovidos de vida vegetal. A Cascata Oculta mergulha das brumas acima para formar o Loch Lenore. Por sua vez, o Rio Queda corre sobre o Precipício para formar *Powloson*, o Poço que Morde. Como Loch Lenore, o Poço é um caldeirão agitado de correntes perigosas, mas as correntes do Poço levantam a lama vil no fundo do lago. Essa imundície rica em minerais torna o Poço um lugar fedorento e cáustico, e as criaturas que vivem nele são tão desagradáveis quanto seu lar. O Poço se divide em dois rios, cada um tão vil quanto seu pai e se tornando mais vil à medida que recolhe o lixo ao longo de seu curso. O Corrente Noturna do norte (*Muryanvo*) flui apenas alguns quilômetros antes de se juntar ao Pântano Negro. Seu irmão, o Fluxo Sombrio (*Sithfaer teuwo*), viaja para o leste e depois para o sul para se juntar ao pântano.

O Pântano Negro (*Anvpowlen*) é um pântano salgado que preenche o labirinto de desfiladeiros e penhascos no lado leste da Greta Sombria. A Grande Cascata e as três cachoeiras nova vaasi complementam as águas do pântano com seus próprios fluxos de lama pesada e ondulam uma névoa espessa e camuflada em suas bases. Algumas áreas do Pântano estão cobertas de vegetação, enquanto outras são tão áridas quanto o resto de Descidas de Pedra. Diz-se que o Pântano Negro drena a esperança e a vitalidade daqueles que passam por ele, substituindo essas emoções por desespero até que os viajantes simplesmente se deem e deixem a lama se fechar sobre eles. Seus espíritos despedaçados se erguem do pântano como fantasmas para caminhar pela terra tentando aliviar sua dor drenando a vida dos viajantes vivos.

Perto da fronteira nova vaasi, uma vasta montanha se ergue do Pântano Negro: *Anvomaura*, os Elevações Sombrias. Este pico (750 metros) vai de Pântano Negro, 900 metros abaixo das névoas de sombra, até logo abaixo delas, e é claramente visível como uma mancha negra no horizonte de qualquer lugar da Greta, apesar da escuridão que o oculta. Os lados irregulares e quase verticais do monólito parecem cacos de vidro titânicos, fundidos com suas arestas de navalha e pontas de agulha expostas. Bem no pico das Elevações Sombrias, cercado por um globo de escuridão, está o Portão de Obsidiana.



Possibilidade Medonha: O Pântano da Melancolia

Para cada hora que um ser vivo permanece no Pântano Negro, ele deve fazer um teste de resistência de Vontade CD 15. Na primeira falha, o personagem fica subjugado e retraído, sofrendo -1 de penalidade em todas as jogadas. Na segunda, ele fica Deprimido, como o efeito da Loucura. Na terceira, ele afunda lentamente na lama, sem fazer nenhum esforço para se salvar, e se afoga. Este é um efeito de ação mental. Os personagens podem fazer outro teste de Vontade CD 20 todos os dias depois de deixar o Pântano Negro para se recuperar da melancolia; um teste bem-sucedido indica que eles recuperam um nível de emoção (isto é, personagens deprimidos tornam-se subjugados e personagens subjugados voltam ao normal).

Fantasmas criados no Pântano Negro costumam ter o poder ampliado Aura de Desespero (consulte o *Ravenloft Player's Handbook*, Capítulo Cinco), ou o poder ampliado Drenar Espírito.

Drenar Espírito (Sob): O toque de um fantasma com esta habilidade causa a perda de 1 ponto de Sabedoria e Carisma se um teste de Vontade falhar (CD 10 + metade do DV do fantasma + modificador de Car do fantasma). Cada ponto de dreno infligido por este ataque representa crescente apatia, desesperança e desespero. Se qualquer pontuação de habilidade for reduzida pela metade por este ataque (do mesmo ou de diferentes fantasmas com este poder), a tendência da vítima muda para neutro.

Os fantasmas do Pântano Negro ficam saciados por 24 horas depois de terem drenado um número de pontos de cada habilidade igual ao seu Dado de Vida.





Escalando as Elevações Sombrias

A CD para testes de Escalada nas Elevações Sombrias varia de 5 para encostas comuns a 15 para áreas íngremes e 25 para penhascos íngremes. Se um escalador cair, além de sofrer dano de queda, ele tem 20% de chance de cair em uma borda afiada, recebendo outros 5d6 pontos de dano. O personagem pode fazer um teste de resistência de Reflexos CD 24 para metade do dano. A maioria das quedas tem 3d10+30 metros de comprimento. Finalmente, a obsidiana desgasta rapidamente as cordas e a carne. A menos que sejam tomadas precauções, qualquer coisa em contato contínuo com as encostas (como corda ou mãos) com dureza inferior a 4 recebe 1 ponto de dano a cada 30 metros escalados.

No geral, toda a Greta Sombria é um reino temperado, embora os padrões climáticos específicos tendam a ser influenciados por qual Corte está no poder. Quando Loht, governante da Corte Unseelie, detém o Palácio Malaquita, o clima tende a ficar frio e seco, com períodos ocasionais de chuva fria e encharcada. Quando sua irmã mais passional assume o trono, o clima fica bem mais tempestuoso, alternando entre períodos quentes e secos e tempestades violentas. Neve e gelo são desconhecidos a qualquer momento.

flora

Compreensivelmente para um reino feérico, as Terras Verdes abrigam uma variedade impressionante de plantas. Curiosamente, as plantas sobrevivem – de fato prosperam – apesar da falta de sol. Exemplos de quase todos os tipos de plantas do Núcleo podem ser encontrados – carvalhos, freixos, faias, pinheiros, papoulas, azevinhos, eucaliptos – crescendo lado a lado, desconsiderando suas exigências climáticas normais. Plantas com flores ou frutíferas são particularmente comuns. Plantas carnívoras e perigosas também são bastante comuns. Embora sua ferocidade com os mortais seja inabalável, elas parecem não prejudicar as fadas. Eu acredito que jardins cheios de roseiras sangrentas cuidadas por tendrículos não são incomuns, e os alvens e alvenkins usam capim chicote como guardas.

Outras plantas, desconhecidas até mesmo dos druidas mais viajados, também crescem nas Terras Verdes. Algumas são estranhas variantes de espécies mundanas: castanheiros cujos frutos caem da árvore e rolam sozinho, botões de ouro com flores feitas de manteiga de verdade, carvalhos cujas folhas caídas voam do chão e se

reencontram nos galhos. Outros são desconhecidos fora da Greta. As *figueiras umbrais*, por exemplo, são plantas carnívoras que atacam os mortais com laços de escuridão e jogam suas vítimas estranguladas em suas raízes expostas como fertilizante. Ouvi dizer que plantas que correspondem a essa descrição foram vistas no Plano das Sombras, mas nunca ouvi falar delas em terras mais mundanas, então os Arak podem ter trazido as figueiras umbrais com eles do Plano das Sombras para algum propósito desconhecido. Outra planta única é a *erva-estrela*, uma pequena planta parecida com dente-de-leão com uma flor cristalina que brilha encantadoramente em qualquer luz. Outra árvore produz grandes flores translúcidas que brilham em um azul fosforescente para atrair insetos, enquanto uma planta semelhante a um junco emite uma música etérea quando o vento sopra através dela. A *árvore de lótus* produz flores pesadas e perfumadas, cheias de néctar soporífero e viciante. O néctar é bastante popular entre sátiros, ninfas e fadas. Fadas adormecidas, com lábios e queixos manchados de vermelho pelo néctar, frequentemente cercam as árvores.

A única planta comum em Descidas de Pedra é um musgo cinza escuro, que tem centenas de espinhos em forma de agulha escondidos dentro dele. Aparentemente, o musgo é usado para preparar um veneno bastante popular entre os powrie.

fauna

A Greta Sombria é um refúgio para todos os tipos de criaturas noturnas: corujas, morcegos, lobos, raposas vermelhas e prateadas, texugos, gatos selvagens, gremishka, roedores e seus equivalentes atrozes, para citar apenas alguns. Como tudo na Greta, no entanto, esses animais são frequentemente alterados de maneiras macabras. Uma aldeia nas Terras Verdes é habitada inteiramente por animais, capazes de andar e viver como humanos, mas, fora isso, ainda são animais selvagens. Eles reagiram ao grupo de Jilliavere como animais selvagens fariam ao defender seu território e mataram um de seus companheiros.

Insetos gigantes, especialmente aranhas, também são comuns. Os Arak parecem detestar aranhas e criaturas semelhantes a aranhas, como caçadores de cabeças, aranhas interplanar, viúvas escarlata e aranea (aranhas gigantes que se transformam em forma humanoide, como fazem os lobisomens). Essas criaturas foram levadas para as partes mais isoladas de Descidas de Pedra, mas frequentemente borbulham para incomodar o Arak ou escapar para a superfície.

Também habitando essas áreas estão os *saugh*, ou mortos-vivos. O Pântano Negro é assombrado por mortos-vivos incorpóreos, como aparições e névoas vampíricas, bem como os espíritos desesperados chamados *gossa-*

Plantas da Greta Sombria

Como as fadas não são prejudicadas pela maioria dos venenos de plantas e outras plantas perigosas, quase qualquer tipo de erva medicinal ou veneno pode ser encontrado na Greta Sombria; veja os **Ravenloft Gazetteers** anteriores para exemplos. Sinta-se à vontade para criar outras plantas estranhas para impressionar com a natureza sobrenatural da Greta Sombria em seus jogadores.

Tóxico	Tipo	Dano Inicial	Dano Secundário	Preço
Erva de Maça	Ingestão (Fort CD 25)	Morte	—	1.000 PO
Néctar da Árvore de Lótus	Ingestão (Fort CD 18)	Dormir	1 Sabedoria	200 PO
Musgo Descidas de Pedra	Ferimento (Fort CD 14)	1d6 Con	1d6 Des	300 PO

Erva de Maça: Normalmente encontrado em campos de batalha e em cemitérios, Erva de Maça é um tipo de visco encontrado apenas em árvores que crescem em cadáveres. Seu fruto se parece com maçãs vermelhas grandes e suculentas, embora personagens observadores possam notar que suas folhas têm um estranho brilho acobreado. A fruta Erva de Maça é venenosa para os membros da raça de cujos corpos ela cresce. Uma que cresce em um cemitério humano, por exemplo, produzirá frutos mortais para os humanos, mas inofensivos para todos os outros.

Rosa Coração: Rosas Coração são plantas místicas que refletem a saúde daqueles com quem estão sintonizadas. Eles se sintonizam como sementes; se uma semente é plantada com uma gota de sangue de uma pessoa, a planta que cresce está ligada a essa pessoa. Sementes não ligadas crescem em rosas normais.

A saúde da criatura vinculada é refletida pela saúde da planta: a planta prospera enquanto a criatura está bem, murcha quando a criatura adoece e morre se a criatura for morta. A rosa coração produz flores brancas se sua criatura vinculada for de espírito puro e rosas negras aveludadas se a criatura for má. As rosas de criaturas neutras exibem um padrão preto e branco lindamente manchado. Se a rosa for arrancada, o personagem sai ileso.

A rosa coração pode atuar, como alvo de magias, no lugar do personagem. Magias conjuradas diretamente na planta podem ter sucesso se puderem afetar animais ou plantas; magias que afetam apenas plantas afetam o personagem como seu equivalente mais próximo sempre que possível. Assim, *curar ferimentos leves* conjurado na rosa curaria o personagem. *Enfeitiçar plantas* afetaria o personagem como *enfeitiçar pessoas*, enquanto *despertar*, que não tem equivalente, não afeta o personagem em nada. As magias que não são direcionadas à planta devem ser capazes de afetar as plantas para afetar o personagem também. Uma *bola de fogo*, que pode danificar as plantas, conjurada na área ao redor de uma roseira feriria a criatura vinculada, enquanto a *imagem maior*, que não pode afetar as plantas, não teria efeito em nenhum dos dois. Custo: 1.000 PO.

Néctar da Árvore de Lótus: As criaturas afetadas dormem por 1d6 horas, durante as quais têm sonhos maravilhosos, mas bizarros. Se forem acordados durante este período, voltam a dormir 1 rodada depois. Quando eles despertam naturalmente, os personagens podem fazer um teste de recuperação para quaisquer efeitos de Horror que estejam sofrendo enquanto os sonhos revigoram e elevam seus espíritos. No entanto, eles devem fazer um teste de resistência de Vontade CD 20 ou tentar beber mais néctar. As criaturas devem fazer um teste de Vontade adicional a cada dia, mas a CD cai em 1 para cada dia que passou desde o último gole de néctar. Aqueles assim afetados também devem fazer um teste de resistência de Fortitude CD 15 ou sofrerão pesadelos terríveis por causa da abstinência.

Beijo de Shee: Esta videira tem espinhos altos cobertos por centenas de pequenas flores amarelas, cada uma cheia de pólen. Aqueles que inalarem o pólen devem fazer um teste de Vontade CD 15 ou se apaixonar ardentemente pelo próximo humanoide que virem. A critério do Mestre, rolagens naturais de 1 podem envolver se apaixonar por animais ou objetos inanimados. Se o teste for bem-sucedido, o personagem fica para sempre imune ao pólen daquela planta e pode coletar o pólen se desejar. Cada videira pode fornecer 3 doses.

Erva-Estrela: Quando a luz brilha através de uma erva-estrela, ela cria um padrão cintilante de luz colorida. Esse é um efeito similar de um *padrão hipnótico* conjurado por um feiticeiro de 3º nível. Se usado como um componente material em magias envolvendo invocação ou a simples manipulação de luz (como *padrão hipnótico* ou *luz*, mas não ilusões complexas como *imagem menor*), a magia é potencializada, sem o aumento no nível da magias. Custo: 600 PO.



mers. As regiões mais secas do Greta do Sul são o lar de inumanos empunhando machados chamados *dearg-due* (vermelho sombrio), ossada escarlata, zumbis, carniçais e esqueletos. As sombras mortos-vivos são compreensivelmente encontradas em todos os lugares, incluindo áreas das Terras Verdes onde os sith são comuns. Depois que Loht foi aleijado pelo Crepúsculo, a Corte Unseelie tentou erradicar o saugh das Descidas de Pedra, mas apesar dos sucessos iniciais, o saugh começou a responder com maior astúcia. Alguns temem que esse desenvolvimento seja um sinal de que o Crepúsculo está estendendo sua influência além do Portão de Obsidiana mais uma vez.

A Fenda do Norte é a sede da civilização Arak, e todos os tipos de feéricos e criaturas das sombras vivem lá. Driades, sátiros, sereias, harpias, baobhan sith e céleres (quicklings) vivem ao lado dos Arak, ocasionalmente servindo como companheiros ou servos, enquanto mastins das sombras, pesadelos e ecalipses são usados como montarias. Acho difícil acreditar que algumas dessas criaturas fabulosas existam, mas, sem experiência em primeira mão, devo relatar apenas as histórias incríveis que ouvi.

Uma categoria final digna de nota são os *lee-due*, ou nascidos na superfície. Este termo abrange aqueles mortais que encontraram seu próprio caminho para a Greta

Sombria, bem como aqueles que foram trazidos pelos Arak. Fadas das Sombras são bem conhecidas por seu fascínio pelos mortais. Muitas histórias de bebês sendo roubados de berços para que as fadas possam criá-los. Às vezes, esses mortais podem viver naturalmente. Outros — geralmente aqueles tentados a servir a Corte Unseelie, mas potencialmente qualquer um — são *criados pelas sombras*. Os Arak transformam essas pobres criaturas em zombarias dementes de suas formas anteriores para melhor servir aos propósitos e à estética de seus mestres. Finalmente, o *lee-due* também inclui o quase elfo, também chamado de changelings (substitutos) ou, mais sugestivamente, o despojado de sombra. Changelings são criados a partir de mortais que (voluntariamente ou não) comem comida de fada. A transformação geralmente é concedida como um “presente” para aqueles que impressionam particularmente uma sombra feérica com seus talentos. Depois de comer a comida da fada, o mortal cai em um sono profundo. O Arak então acende uma vela mágica ao lado do corpo, que queima por 5 horas. Enquanto a vela queima, a vítima não pode ser acordada. A fada então borrija o humano adormecido com pó preto e corta sua sombra com uma foice de prata. Se a fada entrar em uma Ruptura antes que a vela seja apagada, a sombra se torna um changeling e o mortal adormecido

Animais Locais e Horrores Nativos

A Greta Sombria é infundida com as energias sombrias do Plano das Sombras. Como tal, todas as criaturas sombrias (sublinhadas abaixo) têm pontos de vida máximos quando encontradas e se curam naturalmente com o dobro da taxa normal. (O modelo de sombra trabalhado está no **Van Richten's Guide to the Shadow Fey**).

Para manter os jogadores atentos, certifique-se de dar a qualquer criatura familiar usada (como goblins ou tritões) uma reviravolta estranha e perturbadora; o modelo de criatura das sombras do *Manual dos Planos* da Wizards of the Coast oferece uma boa abordagem. Mesmo criaturas benignas devem deixar os PJs inquietos, e nada deve ser exatamente igual a qualquer coisa encontrada anteriormente.

Vida Selvagem: ND 1/10 — morcego; ND 1/8 — rato; ND 1/6 — corvo; macaco; ND 1/4 — arminho; coruja; gato; pônei; ND 1/3 — cachorro; cobra, víbora miúda; falcão; texugo; ND 1/2 — águia; babuíno; cobra, víbora pequena; ND 1 — cão de caça, mastim†; cavalo, leve; cavalo, pesado; lobo; ND 2 — carcaju; cobra, constritora; javali; urso, preto; ND 4 — urso, marrom.

Monstros: ND 1/4 — aranha monstruosa, miúda; sanguessuga, caça-bruxas†; ND 1/3 — *esqueleto, médio*; gremishka†; ND 1/2 — abelha gigante; aranha monstruosa, pequena; *geist*†; locathah; planta, roseira sangrenta†; tritões; *zumbi, médio*; ND 1 — aranha monstruosa, média; bakhna rakhna; *carniçal*; *changeling* (substituto, consanguíneo)† driade; fada, grig; fada, nixie; fungo, guardião; planta, erva do medo†; povo lagarto; ND 2 — aranha monstruosa, grande; corvídeo†; demônio da lareira†; doninha atroz; formiga gigante; ladrão de peles†; louva-a-deus gigante; morcego atroz; *ossada escarlata*†; planta, hera rastejante†; sátiro; texugo atroz; vargouille; *víbora das sombras*†; ND 3 — afogado†; *arak, teg*†; aranea; baobhan sith†; *besta crepuscular**; caçador de cabeças†; cão infernal; centauro; coruja gigante; fragmentado†; fungo, violeta; *inumano*; planta, raiz sanguínária†; *sombra*; unicórnio; vespa gigante; vinha assassina; violador†; ND 4 — *arak, powrie*†; aranha monstruosa, enorme; besouro cervo gigante; bruxa, do mar; cão do pântano†; carcaju atroz; diabrete assassino†; fada, pixie; harpia; planta, capim chicote†; sátiro (com cachimbos); *unicórnio das trevas*†; ND 5 — *arak, shee*†; *arak, sith*†; *aparicão*; aranha interplanar; bruxa, verde; *mantor das sombras*†; *mantor morto-vivo*†; mantor resplandecente†; *mastim das sombras*; paka†; ND 6 — arbusto errante; bruxas, annis; fogo fátuo; ninfa; pesadelo assombrado†; severo†; tendriculos; troll assombrado†; ND 7 — aranha monstruosa, imensa; drider; urso atroz; ND 8 — *abissal das trevas*†; ente; ogro mago; ND 9 — *ecalipto**; ente zumbi†; planta, árvore de cabeças mortíferas†; *tenebris*†; ND 10 — *figueira umbral**; planta, matalépida†.

* Criatura apresentada no *Manual dos Planos* da Wizards of the Coast.



se torna um autômato irracional para realizar as tarefas mundanas e repetitivas da vida cotidiana. A sombra se transforma em um changeling na forma e aparência do antigo dono da sombra. O criador do changeling atribui a ele uma tarefa, que ele executa com concentração obsessiva e devoção pelo resto da eternidade. Changelings são criaturas monótonas e sem paixão, interessadas apenas em suas tarefas.

História



Estudar a história da Greta Sombria é ainda mais complicado do que se poderia esperar da minha incapacidade de entrar no reino feérico pela *fuga temporal*. Este fenômeno foi registrado pela primeira vez centenas de anos atrás, quando o domínio desaparecido de Arak apareceu inicialmente das Brumas. Uma grande proporção de humanos nativos de Arak eram mineiros no que hoje é o Morro dos Lamentos. Eles descobriram que, à medida que se aprofundavam na terra, o tempo passava cada vez mais rápido para eles em comparação com a superfície. Embora esse recurso tornasse as minas extraordinariamente bem-sucedidas (os mineiros podiam produzir minério muito mais rápido do que as minas de outros reinos), isso perturbou compreensivelmente os mineiros e suas famílias. Os túneis mais profundos foram finalmente abandonados em 585 CB, quando uma expedição de espeleologia em uma fissura excepcionalmente profunda retornou no mesmo dia em que partiu, com os exploradores alegando que quase três semanas se passaram para eles. Os humanos então ficaram o mais próximo possível da superfície.

Essa fuga temporal também parece existir para a Greta Sombria: para cada quinzena que passa na superfície, um ano se passa na Greta. Mais do que qualquer outra coisa, isso me convence de que Greta Sombria é a civilização subterrânea perdida de Arak. A consequência, no entanto, é que a verdadeira história da Greta Sombria é treze vezes mais longa do que a de Baróvia, e a falsa história se estende ainda mais.

A falsa história começa há séculos, até mesmo milênios, no Plano das Sombras. No coração deste reino sombrio estava um ser alienígena de poder terrível e grande mal que os Arak se referem apenas como o Crepúsculo ou o Feiticeiro-Demônio. Como meu powrie capturado disse, o Crepúsculo estava apenas um passo abaixo da divindade e queria desesperadamente dar o último salto. Só posso presumir que essa afirmação é um exagero nascido do medo.

Caso contrário, sugere que meus algozes são ainda mais poderosos do que eu esperava. Não importa; não vou me intimidar agora.

O Crepúsculo resolveu criar uma raça para servi-lo. Ele atraiu os ellefolk de algum plano distante e os forçou a trabalhar como escravos por séculos em seu palácio sombrio. Sob seu olhar sempre atento, eles viveram e morreram, trabalharam e choraram pela glória de uma criatura sombria e maligna além de sua compreensão. Como um “presente” por seu serviço, o Crepúsculo os infundiu com a essência do Plano das Sombras, transformando-os de criaturas mortais em fadas imortais das sombras. No mesmo dia, nasceram gêmeos do líder das fadas, Arak, o Erlking, e sua esposa Finngalla. Essas crianças, Loht e Maeve, foram as primeiras verdadeiras fadas das sombras. A mãe deles morreu no parto.

Quando os gêmeos tinham cinquenta anos, o Crepúsculo se cansou de seu domínio no Plano das Sombras e decidiu conquistar novos mundos. Ele instruiu Arak, seu senescal, a começar a construção de um magnífico portal para enviar seus exércitos feéricos das sombras para a conquista.

Sem o conhecimento do Feiticeiro-Demônio, as fadas das sombras procuraram por séculos escapar do domínio esmagador de seu mestre. Eles ansiavam por recuperar sua liberdade e retribuir ao Crepúsculo pelos terríveis erros que ele havia cometido. No Portão de Obsidiana que estava sendo construído, Arak finalmente viu um meio de escapar. Começou a se espalhar a notícia de que a hora da fuga estava próxima.

O Crepúsculo capacitou o Portão de Obsidiana com uma fração de seu espírito, permitindo que ele atravessasse os limites dimensionais de nossa terra. O vasto exército de feéricos das sombras derramou no novo mundo, mas gradualmente o Feiticeiro-Demônio percebeu que a força era muito grande para os guerreiros de elite que seu plano exigia. A raça inteira de feéricos das sombras, e muitos de seus outros asseclas sombrios, estavam fugindo para o portão. Enfurecido, o Crepúsculo avançou atrás deles, mergulhando no Portão no encaixe das fadas.

Arak confrontou o Crepúsculo no túnel entre os mundos, tentando manter o demônio afastado por tempo suficiente para que os feéricos das sombras escapassem. Ele usava vários artefatos poderosos — a Regalia de Arak, criada ao longo dos séculos para incorporar os sonhos das fadas das sombras. Embora eles o tenham salvo da aniquilação imediata, o rebelde foi implacavelmente repellido. No entanto, ele retardou o Crepúsculo o suficiente para que seu povo escapasse. Arak não pôde escapar; quando finalmente virou para correr, o Feiticeiro-Demônio o atingiu com um raio de energia mágica quando ele alcançou a extremidade distante do túnel. Arak foi vaporizado instantaneamente e sua Regalia foi lançada no novo mundo, caindo aos pés de Loht e Maeve. Loht ficou paralisado de medo, mas sua irmã mante-



ve compostura o suficiente para fechar o Portal antes que o Crepúsculo pudesse escapar. O demônio ficou preso no espaço entre dimensões, e a terra de Arak apareceu ao norte de Baróvia. O ano era 575 CB. Acredito que o êxodo marque o momento seminal de Arak.

As fadas das sombras renomearam a si mesmos e suas terras em homenagem a seu líder caído e rapidamente construíram um lar para si no subsolo, longe do sol letal. Como herdeiros de Arak, Loht e Maeve governaram juntos. Maeve assumiu o título de Rainha das Fadas. Loht se tornou o Príncipe das Sombras, não querendo se autodenominar rei por respeito a seu pai.

Depois de alguns anos (pelos seus cálculos), os Arak começaram a se aventurar de volta à superfície para explorar e lá encontraram os humanos que viviam na superfície. Os humanos começaram a espalhar histórias desses encontros ocasionais. Em todos esses contos antigos, muitos dos quais se separaram de suas origens factuais e se transformaram em fábulas ou histórias de terror, os Arak são misteriosos e poderosos. Na maioria, eles são maus, ou pelo menos não se importam com vidas mortais, matando ou levando as vítimas para seu próprio entretenimento. Esses encontros tiveram um efeito profundo na cultura humana, tornando-os algo como os tepestani de hoje, mas o efeito na cultura Arak foi ainda mais traumático. Os feéricos das sombras ficaram profundamente divididos entre aqueles que viam os humanos como animais vagamente interessantes e úteis, mas ainda assim animais, e aqueles que os viam como algo mais parecido com eles mesmos. Aqueles que viam os mortais como seres inferiores e os atormentavam alegremente formavam a Corte Unseelie, liderada por Loht. Maeve se tornou a líder da Corte Seelie, a fada que tinha uma atitude paternalista, mas benigna para com os mortais. Apesar de suas diferenças, as duas Cortes conseguiram coexistir por mais de 4.000 anos, com Maeve e Loht governando em conjunto do Palácio Malaquita.

Em 577 CB, registros humanos registram que um trio de estranhos de pele escura com cabelos brancos puros chegou a Arak. Eles se autodenominavam drow, e as histórias que ouviram sobre as fadas das sombras os convenceram de que os Arak também eram drow. Embora estivessem na superfície por apenas alguns dias, seu sadismo e traições casuais garantiram que eles rapidamente entrassem no folclore. Eles se confundiram com feéricos Unseelie e a verdadeira natureza dos Arak foi esquecida. Durante séculos, os mortais acreditaram que os habitantes ocultos de Arak eram drows ou “elfos negros”.

Os três drows encontraram seu caminho para a caverna escondida de Arak e foram bem recebidos pela Corte Unseelie. Eles rapidamente ganharam posições de influência, e sua líder, uma sacerdotisa excluída, intro-

duziu a adoração da Rainha Aranha. A religião se espalhou entre os seres feéricos mais degenerados, que a trataram como uma decadência divertida. Por volta de 583 CB (mais de 150 anos, como eles viram, após a chegada dos drows), o último do trio original foi morto, vítima de uma longa sequência de assassinatos, e a feérica que mais tarde ficou conhecida como Tristessa assumiu o papel de alta sacerdotisa. Alarmado pelo crescente desrespeito do culto pela Lei de Arak e talvez desconfiando de seu crescente poder, Loht tomou medidas para reprimir a religião. Esse esforço rapidamente se transformou em uma grande luta pelo poder, da qual Loht finalmente emergiu vitorioso em 588 CB. Embora os detalhes fossem desconhecidos até mesmo para o Guardião dos Segredos, essa luta resultou em Tristessa e seu bebê sendo pregados nas encostas do Monte Lamento. Jozell, o segundo em comando de Loht e líder dos powrie na época, supostamente foi responsável, mas rumores mais sombrios afirmavam que Loht ele mesmo era o assassino. Jozell foi punido com o Exílio; Loht escapou sem punição, embora a semente da desconfiança corroesse Maeve por séculos até que finalmente seu governo conjunto desmoronou... e Tristessa se tornou a governante de Keening. No dia em que Tristessa morreu, uma grande tempestade de areia, o Flagelo de Arak, varreu as Serra do Infortúnio de toda vida superficial e moveu o Morro dos Lamentos para sua posição atual.

Nada mais se sabe sobre o Arak até 740 CB. Aparentemente, o Portão de Obsidiana foi enterrado nas profundezas da terra, o Crepúsculo preso dentro dele, desde que Arak apareceu. Durante a Grande Conjunção, o Feiticeiro-Demônio tentou escapar, um esforço que arrancou a civilização das fadas de seu leito sob Arak e a arrastou para onde agora se encontra como as Terras Verdes. Um reflexo macabro, as Descidas de Pedra, apareceram ao sul com o Portão de Obsidiana em seu centro. G’Henna e Markóvia desapareceram, e a Greta Sombria foi criada.

Em sua prisão, o Crepúsculo descobriu que poderia forçar sua mente em nossa realidade. Ele começou a enviar sonhos para Loht, aparecendo para ele como Arak, o Erlking. O Crepúsculo convenceu Loht de que Arak estava vivo e preso no Portão, tendo conduzido o Feiticeiro-Demônio de volta ao Plano das Sombras. Loht iniciou uma busca de 11 anos nas terras da superfície pelo Regalia de Arak, que havia sido espalhado na Grande Conjunção e era necessário para reabrir o portal. Ele conseguiu reunir a maior parte do Regalia e, em seguida, enganou um grupo de aventureiros mortais para obter a Coroa de Arak de Maeve. Então ele abriu o Portão de Obsidiana.

Exatamente o que aconteceu no pico das Elevações Sombrias é desconhecido. O Crepúsculo quase conse-



guiu escapar e só foi impedido pelos mesmos mortais que Loht havia usado como peões. Loht foi aleijado pelo Feiticeiro-Demônio, com todos os ossos de seu corpo quebrados. A Corte Unseelie entrou em eclipse quando as outras fadas perceberam as profundezas da credulidade de Loht. Seus membros descontentes começaram a vagar pelo Núcleo em números muito maiores, procurando maneiras de aliviar a dor de Loht e escapar da desaprovação das fadas Seelie. Este desenvolvimento parece explicar a presença muito maior das fadas das sombras nas terras ao redor da Greta nos últimos sete anos, quando antes da Grande Conjunção eles eram quase desconhecidos.

População



Greta Sombria é moldada pelos Arak, ou feéricos das sombras. Embora muitas outras criaturas inteligentes, especialmente outras feéricas, façam seus lares nas Terras Verdes (como discutido acima na seção Fauna), os Arak foram os que mais influenciaram a Greta. Estranhamente, a própria cultura Arak é uma mistura de paralelepípedos juntos de todas as culturas mortais que Arak ou a Greta Sombria fizeram fronteira. Assim, os visitantes mortais podem encontrar fragmentos das culturas humanas darkonesa, baroviana, nova vaasi, falkovniana, tepestani, borquense e dos mortos arakan, todos misturados. Longe de ser reconfortante, esse recurso serve apenas para deixar os visitantes mortais ainda mais desconfortáveis. Nossas culturas foram reproduzidas – imitadas – por uma raça que não consegue mais lembrar por que coisas como casas, modas e governos são importantes. Como tal, eles parecem sutilmente errados, já que uma ilusão conjurada por um mago inapto não parece certa. Os elementos familiares são justapostos com elementos de culturas compreensíveis (se não familiares), bem como completamente alienígenas, deixando ainda mais claro que a raça que faz da Greta seu lar é completamente diferente de nós. Diferentes como somos dos elfos e anões, pelo menos compartilhamos alguns elementos: a necessidade de comida e abrigo, o conhecimento da inevitabilidade da morte e assim por diante. Não temos tal ligação com o Arak; eles nos encontram curiosidades divertidas, um meio de evitar o tédio que a vida eterna traz. Nada mais.

Aparência

Tenho certeza de que meu patrono já ouviu histórias sobre os habitantes da Greta: metamorfos, humanoides fantasmagóricos, demônios furiosos e uma miríade de outros horrores. De acordo com meu cativo powrie, essas criaturas são todas Arak, uma única raça de aparência e habilidades únicas e diversificadas. Por mais difícil

que seja de acreditar, todos eles podem miscigenar, e todos os jovens Arak são parecidos. É somente à medida que envelhecem que suas formas se diferenciam. Sua aparência final, chamada de Raça, reflete e é moldada por sua personalidade. Um Arak interessado em morte e decadência se juntaria à raça dos sith, todos esguios, pálidos e mórbidos. Um Arak que estivesse interessado em magia arcana se tornaria um gwytune, enquanto aquele que se ressentia dos mortais pelo significado que a morte dava a suas existências se tornaria um waff (dríade das sombras). Se um Arak sofre uma grande mudança em sua perspectiva, ele pode até mudar de Raça no meio de sua vida, embora essa transformação seja rara. As personalidades dos Arak diferem tanto quanto as dos mortais, então não posso detalhar suas aparências além disso. Se meu patrono está interessado em uma descrição excessivamente sensacionalista e mal pesquisada de algumas das Raças mais comuns, acredito que as impostoras de Van Richtentambém tenham vasculhado Tepest em busca de entrevistados. Só posso agradecer por não ter que encontrá-las aqui; evitá-las em Mordentshire foi o suficiente.

Moda

A roupa do Arak é uma das muitas coisas que eles copiaram dos mortais. Algumas Raças preferem estilos ou cores particulares: os dançarinos são sempre vistos em mantos longos e esvoaçantes e kilts como os forfarianos usam, por exemplo, enquanto os powrie são famosos por seus gorros vermelhos, tingidos com sangue humano. No entanto, é mais comum os Arak apenas reproduzirem modas humanas. Dada a longa vida dos Arak, essas modas podem ser de quase todas as épocas de nossa história, e os estilos são frequentemente alterados para atender aos gostos individuais de uma fada. Loht, por exemplo, aparentemente prefere roupas da corte de Borca de 50 anos atrás, enquanto Maeve usa a moda atual de Dementlieu, mas ambos usam exclusivamente seda branca (no caso de Maeve) ou preto e cinza (para Loht), mesmo quando o modelo de suas roupas era de outro tecido ou cor.

Idioma

Os Arak têm um idioma próprio, intimamente relacionada com o silvestre e, curiosamente, com o tepestani. A linguagem é fluida e suave, dando-lhe um som estranho e ululante, como se fosse falado pelo vento ou por um rio, não por uma garganta normal. Muitos dos sons não podem ser reproduzidos por gargantas mortais, e correspondências aproximadas como “z” ou “t” são substituídas. Mesmo o powrie desbocado pode fazer com que pareça uma linguagem bonita.





Silvestre e vários idiomas mortais também são falados na Greta. A maioria dos Arak é pelo menos fluente em todos os idiomas principais do Núcleo, então os intrusos serão capazes de falar seus idiomas nativos. Finalmente, algumas raças têm suas próprias línguas, geralmente animais. Os brags, por exemplo, se comunicam com relinchos e roncões, e o teg sibila, grunhe e uiva.

Cartilha de Língua

Português	Arak
olá	<i>por orad</i>
adeus	<i>sa por</i>
sim	<i>am</i>
não	<i>zell</i>
ajuda!	<i>jo lin!</i>
vá embora!	<i>sa lion!</i>
noite, escuridão	<i>anvo</i>
imortal, fada	<i>faer</i>
mortal	<i>lee-due</i>
superfície	<i>lee</i>
magia	<i>gvy</i>

Estilo de Vida e Educação

Como afirmei, o estilo de vida dos Arak é uma miscelânea de elementos roubados dos humanos e alterados para atender às suas próprias necessidades ou desejos. Suspeito que os mortais sejam tão fascinantes para os Arak porque, ao contrário deles, somos muito frágeis, nossas vidas se perdem tão facilmente. Um único erro — um lapso momentâneo de concentração — e essa vida se foi para sempre.

Uma lágrima, pequena estudiosa? Isso não faz bem ao objeto de sua culpa repentina e serve apenas para me irritar. Eu esperada mais resiliência em meus servos.

Devemos dormir e comer, e muitas vezes somos vítimas de doenças ou acidentes. Este destino iminente molda e dá sentido às nossas vidas. Em contraste, os Arak são imortais; apenas a luz do sol ou a necromancia podem destruí-los permanentemente. Outras “mortes” apenas os incomodam por um tempo, e eles ressurgem revigorados em um tempo e lugar diferentes. Em circunstâncias normais, suas vidas não podem ser perdidas e, portanto, não têm nenhum significado real. As nossas sim, e isso nos torna fascinantes. Assim, os Arak imitam os mortais para passar o tempo e tentar encontrar algum propósito em suas existências.

Fadas das sombras, como todos os feéricos, obtêm todo o sustento de que precisam de seus laços com a

terra; as energias sombrias que preenchem a Greta Sombria os sustentam completamente. No entanto, eles continuam a comer alimentos sólidos (geralmente frutas, embora o powrie e o teg tenham prazer especial em carne crua), apesar de não precisar deles, apenas pelo estímulo sensual que o sabor traz. Isso, acredito, é o estilo de vida Arak em poucas palavras. Eles vivem apenas para o prazer e só fazem as coisas que acham prazerosas. Para o alven, isso é jardinagem; para o teg, caça; para o fir, mexer em mecanismos de relojoaria e projetar dispositivos estranhos. Fadas Unseelie anseiam por atormentar os mortais não porque eles precisam se alimentar de sangue como os vampiros, mas simplesmente porque eles gostam de tortura, assassinato e caos. Embora não corram risco de exposição aos elementos, muitos constroem casas como nós, simplesmente porque apreciam o processo de criação, manutenção e depois assistem à sua decadência. Uma fada pode perseguir uma única atividade por um século, mas então parar sem hesitar no momento em que ela ficar entediada.

Os Arak também replicam nossas culturas por um motivo mais nobre: preservar os aspectos que apreciam da destruição nas mãos do tempo. Changelings são um exemplo claro — os Arak encontram pessoas de grande beleza, coragem ou talento e as levam para longe para preservar sua capacidade incomum por toda a eternidade. Incrivelmente, eles veem isso como uma recompensa, e não como uma maldição de uma existência infinita e vazia como metade de uma pessoa... outro exemplo de como sua visão difere tanto da dos mortais.

Atitudes em Relação à Magia

Os Arak são imersos em magia; faz parte de sua natureza, tanto um instinto quanto a respiração, e eles o usam livremente. Todos os Arak podem conjurar magias, geralmente com um nível moderado de proficiência, e alguns optam por estudar mais, expandindo seus talentos para níveis fenomenais. No entanto, eles não parecem se impressionar com a magia mortal. Talvez por fazer parte de sua natureza, o assunto não lhes interesse. Eles raramente transformam magos em changelings.

Magia na Greta Sombria

A Greta Sombria é permeada com energia do Plano das Sombras, aprimorando magias que usam essa energia e enfraquecendo magias baseadas em luz. Magias com o descritor de sombra ou que causam escuridão são conjuradas como se tivessem sido preparadas com o talento Maximizar Magias, embora não exijam espaço de magia maiores.

Magias que usam ou geram luz são muito mais fracas. Um conjurador tentando conjurar uma magia com o descritor de luz deve ter sucesso em um teste de Identificar Magias (CD 15 + nível da magia) ou a magia falha sem efeito. Lembre-se também que a área de efeito dessas magias é reduzida pela metade.





Religião

Fadas das sombras não adoram nenhum deus como um todo. Embora os Arak aceitem a existência de deuses, eles não acreditam que tenham qualquer poder sobre as fadas das sombras ou sobre qualquer lugar em suas vidas. O Crepúsculo era o deus deles e eles escaparam dele. Outros deuses pertencem aos mortais.

Algumas poucas fadas ocasionalmente adotam as armadilhas de uma religião, mas essa escolha é motivada mais pelo desejo de entretenimento do que pela fé. Em algum momento ou outro, os Arak adotaram inúmeras religiões, embora deuses solares como Belenus ou o Senhor da Manhã sejam compreensivelmente evitados.

A Rainha Aranha: Os Arak insultam completamente apenas uma religião: o culto da Rainha Aranha. Apenas os mais decadentes e dementes adoram essa deusa, e quando são descobertos por sua transformação em zell-drow, são impiedosamente expulsos das Terras Verdes. Os ritos cruéis da Rainha Aranha e a solidão causada por seu isolamento levam essas criaturas à loucura, e elas se tornam uma ameaça tanto para os mortais quanto para os imortais. Meu cativo powrie nunca ouviu falar de alguém quebrando a Lei de Arak, mas alguns chegam mais perto do que até mesmo os powrie se sentem confortáveis.

O culto da Rainha Aranha tem muito pouca hierarquia; todos os seus sacerdotes são considerados iguais aos olhos da igreja. A única exceção é a alta sacerdotisa, que fala pela própria Rainha Aranha. No entanto, a Rainha Aranha é a patrona da ganância, do engano e do despeito. O assassinato, mesmo do sumo sacerdote, é uma forma legítima – se não desejável – de ganhar poder mundano e avanço na igreja. Pelos ditames da igreja, se alguém matar outro sacerdote, pode reivindicar todos os bens da vítima (incluindo congregações). Em vez de celebrar os mártires, o culto da Rainha Aranha celebra assassinos de coração frio, aqueles que mentem e trapaceiam para progredir e aqueles que buscam seu próprio prazer às custas dos outros.

Druídas: Muitos, especialmente os teg e alven, têm uma reverência druídica pela natureza, mas essa reverência não é personificada como um deus e a adoração não é organizada em igrejas. Os druidas feéricos são ideologicamente divididos em três facções. Os alven e os poucos portune que se tornam druidas favorecem a primeira, que tem um aspecto essencialmente benevolente. Eles veem o mundo natural como uma espécie de jardim; as plantas devem ser induzidas a crescer e produzir frutos para alimentar os animais, que prosperam até que eles, por sua vez, nutram as plantas. As fadas, de acordo com esta facção, são cuidadoras. Seu dever é garantir que o ciclo da vida continue sem problemas por toda a eter-

A Igreja da Rainha Aranha

Símbolo: Uma aranha viúva-negra estilizada.

Tendência: Caótico e Mau.

Ministério: Aranhas, decadência, tortura, despeito, ganância, engano.

Domínios: Animais, Mal, Ganância (consulte o *Book of Vile Darkness*), Dor (consulte o *Book of Vile Darkness*), Enganação.

Armas Prediletas: Rede, navalha.

Os clérigos da Rainha Aranha rezam por suas magias à meia-noite. Eles fascinam os mortos-vivos e frequentemente adquirem níveis de assassinos, ladinos e envenenadores da corte (consulte **Ravenloft Gazetteer IV**). Os cultos de adoração são raros, pois espera-se que os fiéis mostrem devoção por suas ações e não por assistir aos cultos, mas todos os fiéis devem orar a noite toda na noite de solstício de inverno, a Noite de Reverência.

Observe que regras especiais se aplicam aos adoradores Arak da Rainha Aranha; veja a classe de prestígio zell-drow nas Notas Anexas.

Dogma: O prazer é o único objetivo que vale a pena perseguir e deve ser buscado incessantemente e sem pensar nas consequências. Pegue o que quiser. As demais criaturas não importam; eles existem apenas como objetos ou obstáculos para sua satisfação. Se são obstáculos, devem ser tratados com severidade, e lidar com eles é em si uma fonte de prazer. Assassinato, decepção, ódio e dor são todas formas de arte, e a Rainha Aranha favorece aqueles que as dominam. As aranhas, que vivem apenas para si mesmas e matam seus parceiros uma vez satisfeitas, são os animais perfeitos. Você deve ser tão egoísta, enganador e sádico quanto elas. A Rainha Aranha ajuda aqueles que se ajudam.

nidade, o que inclui tomar medidas para impedir que qualquer espécie domine.

De acordo com a primeira facção, o mundo é como uma grande máquina bem lubrificada, com cada peça girando em sincronia. A segunda, entretanto, sustenta que a natureza não tem estrutura ou ordem; o estado natural do mundo é o caos, e qualquer coisa que tente impor ordem sobre ele não é natural e, portanto, deve ser eliminada. Essas fadas, que incluem sátiros, teg e alguns muryan e alven, tentam remover a ordem do mundo. Essas ações frequentemente os colocam em conflito com feéricos mais ordeiros e com mortais. Eles não fazem nenhuma tentativa de preservar o equilíbrio das espécies; eles acreditam que a própria vida é valiosa, não que a diversidade seja.



O Herói da Greta Sombria

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

Raças: Os Arak são obviamente a raça dominante da Greta Sombria, mas são bastante poderosos e potencialmente são PJs cruéis. Os Mestres devem considerar cuidadosamente antes de permitir um PJ fada das sombras. No entanto, os Arak frequentemente pegam amantes mortais e sequestram pessoas de todas as raças, e a Greta Sombria é o lar de várias raças que são adequadas para PJs. Veja o **Van Richten's Guide to the Shadow Fey** para personagens meio-Arak e feéricos. Calibans podem ser usados para aqueles mortais sequestrados e distorcidos em formas mais agradáveis aos olhos feéricos.

Classes: Rangers e druidas são comuns porque o apreço feérico pela natureza é passado para os mortais pelos feéricos que os criaram; da mesma forma, todos os feéricos amam enigmas e música, então os mortais que desejam treinar como bardos são encorajados. Mortais com sangue feérico geralmente encontram sua herança incomum manifestada nas habilidades do feiticeiro. Como os Arak não adoram deuses e zombam da magia aprendida, magos e clérigos são raros, embora os sith às vezes criem necromantes. Os poucos mortais criados pelos muryan tornam-se guerreiros ou bárbaros; os powrie criam ladinos e os brags criam monges.

Perícias Recomendadas: Acrobacia, Adestrar Animais, Atuação (encenação, comédia, dança, oratória, canto, instrumentos de cordas, instrumentos de sopro), Cavalgar, Conhecimento (arcano, engenharia, fadas, história, natureza, os planos), Cura, Diplomacia, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Identificar Magias, Intimidar, Natação, Ofício (relojaria, pedreiro), Operar Mecanismos, Ouvir, Profissão (agricultor, pescador, jardineiro, guia, curandeiro, fitoterapeuta, pastor, caçador, servo), Saltar, Sobrevivência.

Talentos Recomendados: Legado Ancestral, Lutar às Cegas, Gélido, Esquiva, Imunidade Sobrenatural Maior, Resistência Sobrenatural Aprimorada, Vontade de Ferro, Lunático, Poesia, Nove Vidas, Mente Aberta, Presságios, Empatia Etérea*, Ruivo, Foco em Perícia (qualquer perícia da lista), gesto de proteção (fada, morto-vivo).

Nomes Masculinos: Aen, Amiri, Arlen, Cedma, Eruera, Etui, Halea, Havisha, Iele, Jaiya, Joloht, Malu, Pono, Tama, Tipene, Turi.

Nomes Femininos: Alani, Aroha, Calliagh, Edena, Iriwa, Irianpor, Jaen, Leilani, Leyla, Mahuru, Marika, Omaka, Palila, Pania, Saenliss, Tama.

Grau de Rejeição na Greta Sombria

O grau de rejeição de mortais fornecem uma penalidade para os testes de Obter de Informações e Diplomacia ao interagir com nativos da Greta. Eles não se aplicam a jogadas de Atuação, Intimidar ou Blefar. As fadas não se preocupam com diferenças entre raças mortais ou habilidades estranhas e incomuns. Para eles, todos os mortais são iguais: animais de estimação inteligentes ou objetos com os quais se divertir.

A facção final é dominada pelo teg. Eles acreditam que a vida mortal inteligente é uma aberração e deve ser removida; apenas animais, plantas e imortais deveriam existir. Das três facções, eles são mais ativos na superfície, embora essa atividade seja sempre destrutiva e malévola. Eles atacam viajantes, devastam pequenas comunidades e estragam colheitas para punir os mortais. Matar gado e arruinar colheitas pode parecer incomum para os druidas, mas eles veem a destruição como baixas da guerra — as populações de plantas e animais se recuperarão, mas uma vez erradicadas, a vida inteligente não retornará.

O Reino



Loht e Maeve, os herdeiros gêmeos de Arak, o Erlking, e chefes das Duas Cortes, governaram a Greta Sombria nos últimos 5.000 anos. Na maior parte, eles governaram sem oposição; a única luta de poder que eu sou-

be em sua história foi há 4.400 anos e levou à criação de Keening. Agora, é claro, Loht e Maeve desfrutaram de mais quatro milênios para consolidar suas bases de poder, então qualquer tentativa de golpe seria ainda mais sangrenta que a anterior. Além disso, acho que as fadas passaram a acreditar que uma mudança de governo seria



impossível sem o derramamento de sangue Arak, e mesmo os mais famintos por poder não estão preparados para quebrar a Lei de Arak para depor os gêmeos.

Apesar de toda a minha pesquisa, não consegui identificar o verdadeiro governante. Em vez disso, encontrei um excesso de candidatos. Loht é uma escolha óbvia. Ele já tem uma posição de poder, que ocupa tiranicamente — mesmo aleijado, ele é o mestre absoluto da Corte Unselie. Talvez seu comando sobre eles seja um presente que vem de governar a Greta Sombria. Se eu puder ler o subtexto de sua batalha com Tristessa corretamente, alguns até suspeitam que ele executou a sacerdotisa, não Jozell. Se assim for, ele não apenas quebrou a Lei de Arak, mas também é vil o suficiente para implicar o chefe da corte de seu tribunal no crime para que ele possa escapar da punição. Toda essa especulação cria um caso convincente, mas de 740 CB a 751 CB, Loht também viajou pela superfície em busca da Regalia de Arak. Embora meu patrono possa me corrigir, acredito que o lorde do pavor não pode deixar seu reino. Assim, Loht não pode ser o verdadeiro senhor da Greta Sombria.

Quem, então, poderia ser? Outro candidato é o Crepúsculo, aparentemente ainda preso entre as dimensões no Portão de Obsidiana. No entanto, esta prisão é precisamente o motivo pelo qual o Feiticeiro-Demônio

não pode ser o governante da Greta Sombria: ele não está realmente *na* Greta e nunca esteve. Ele certamente é poderoso e maligno o suficiente para merecer ser, mas, novamente, o fato de que ele está efetivamente fora de seu reino — fora de nosso mundo, mesmo — significa que ele não pode ser o lorde do pavor. Este fato é tão convincente que eu o menciono apenas por completo e porque seu mal é tão grande.

Outra candidata é Maeve, embora eu acredite que ela seja menos provável do que minhas outras duas sugestões. Embora ela seja descrita como amoral, tempestuosa, perigosa e muitas vezes cruel, não acredito que ela seja má o suficiente para merecer seu lugar. Ela também aparentemente deixou a Greta Sombria no passado, embora, como meu cativo powrie não pudesse dizer para onde ela foi ou o que fez, ela possivelmente estava se escondendo na Greta.

Para concluir, minha pesquisa sugere apenas três candidatos que eu acredito que poderiam ser o lorde do pavor da Greta Sombria, mas todos os três (com a possível exceção de Maeve) deixaram o domínio em algum momento. Embora eu pessoalmente zombe da ideia, devo informar ao meu patrono que alguns arcanistas acreditam que a Greta Sombria é um domínio vazio, esperando um senhor com poder suficiente para reivindi-



cá-lo como seu. Este estado explicaria por que nenhum candidato óbvio para o verdadeiro senhorio pode ser encontrado. No entanto, eu pessoalmente acredito que a Greta tem um governante, embora bem escondido. Incluí detalhes sobre o enigma, incluindo meus três suspeitos, nas Notas Anexas.

Governo

A Greta Sombria é governada por uma aristocracia hereditária. Como já expliquei, os Arak são uma espécie incrivelmente diversa, dividida em numerosas Raças. Nove dessas Raças são particularmente comuns e influentes, compondo as Duas Cortes que regem a Greta. As nove raças são alven, brag, fir, muryan, portune, powrie, shee, sith e teg. Embora tecnicamente qualquer membro dessas Raças possa entrar no Palácio Malaquita (enquanto outras Raças não podem), apenas famílias particulares dentro das Nove Raças têm permissão para falar sem permissão. O governo é, portanto, separado em quatro níveis distintos: os governantes, Loht e Maeve; seus cortesãos, membros de famílias particulares dentro das Nove Raças; outras famílias nas Nove Raças; e as outras raças. Famílias nobres ganham o direito de falar em ambas as Cortes; em vez de serem círculos fechados, as Cortes são, na verdade, agrupamentos soltos e fluidos. Os verdadeiros políticos podem permanecer no tribunal o ano todo, mas a natureza muito diferente dos Dois Tribunais garante que apenas alguns o façam. A maioria das fadas acha o sabor da Corte adversária muito sombrio ou frívolo para seu gosto. Eu não conseguia descobrir por que apenas nove Castas foram selecionadas para o poder, ou por que essas Raças específicas. A maioria das fadas, no entanto, não tem interesse em política, então sua exclusão parcial ou total da Corte não os incomoda excessivamente; quase todos os brags, por exemplo, tiveram acesso aos Tribunais, mas raramente comparecem.

Cada Tribunal rege a Greta por meio ano (como aqueles na Greta o vivenciam). Durante este tempo, o governante da Corte reinante reside no Palácio Malaquita. A palavra do governante é lei e distribuída a todos os cantos do domínio por céleres e elementais do ar. Como qualquer governante, os gêmeos julgam criminosos, aprovam leis e decidem questões importantes. Nos dois dias do ano em que o palácio muda de mãos, Loht e Maeve mantêm a corte juntos. Quando Maeve está no poder, Loht medita em seu palácio escuro em Belivue. Um dia antes de ele retornar ao poder, seus padioleiros o levam até a beira do Precipício, onde ele passa horas examinando as Elevações Sombrias. Quando Loht está no poder, Maeve se diverte em seu castelo em Esmerth ou em trupes pelas Terras Verdes, parando para manter a corte onde quer que a fantasia a leve.

Aplicação da Lei

A maioria dos guardas são muryankin, os changelings de guerreiros cuja habilidade era tão grande que os muryan roubaram suas sombras e os incumbiram de defender a Greta Sombria. Mais raramente, os próprios muryan patrulham as Terras Verdes, procurando por intrusos para combater. Em tempos de emergência, os muryan cavalam pesadelos assombrados.

Patrulheiro Muryankin: Muryankin Com1; ND 1/2; Humanoide médio (varia); DV 1d10+2; PV 7; Inic +4; Desl 9m; CA 14, toque 14, surpresa 10; Atq Base +1; Agr +4; Atq +4 corpo a corpo (1d6+3/18–20, cimitarra); Ataque total +4 corpo a corpo (1d6+3/18–20, cimitarra) ou +5 à distância (1d8/x3, arco longo); AE Fúria (+4 For, +4 Con, +2 bônus de moral em testes de Vontade, –2 CA; como bárbaro de 3º nível); Tend CN; TR Fort +4, Ref +4, Vont +2; For 17, Dex 18, Con 14, Int 9, Sab 13, Car 12.

Perícias e Talentos: Saltar +7; Esquiva.

Pertences: Cimitarra, arco longo, flechas.

Patrulha Especial Muryan: Fada das Sombras Com1; ND 7; Fadas médias (fadas das sombras); DV 7d6+1d10+18; PV 43; Inic +5; Desl 9m; CA 21, toque 15, surpresa 16; Atq Base +4; Agr +8; Atq +8 corpo a corpo (1d6+4/18–20, cimitarra); Ataque total +8 corpo a corpo (1d6+4/18–20, cimitarra) ou +9 à distância (1d8/x3, arco longo); AE dança do desespero, aura minante, magias, habilidades similares a magia; QE visão no escuro 36 m, visão na penumbra, *transformação momentânea* (3/dia; nível de conjurador 5º), *evasão*, *esquiva sobrenatural*, *alterar forma*, vulnerabilidade à luz do dia (2d4 de dano / rodada), vulnerabilidade ao ferro frio, imunidade a eletricidade e madeira, redução de dano 10/mitral, resistência à magia 17; Tend. CN; TR Fort +4, Ref +10, Vont +6; For 18, Des 20, Con 14, Int 9, Sab 13, Car 15.

Perícias e Talentos: Acrobacia +13, Atuação (dançar) +7, Concentração +10, Esconder-se +13, Furtividade +13, Procurar +9, Saltar +12; Ataque em Movimento, Esquiva, Mobilidade.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/6/3; resistência base CD 12 + nível da magia; nível de conjurador 4º): 0 — brilho, globos de luz, mãos mágicas, pasmal, som fantasma, toque de fadiga; 1º — ataque certo, leque cromático, salto; 2º — esfera flamejante.

Habilidades Similares à Magia: 1/dia – *construção*, *velocidade*, *invisibilidade*, *passos sem pegadas*, *sono*. Nível de conjurador 12º.

Pertences: Cimitarra, arco longo, flechas.

Nota: Para detalhes sobre muryankin e muryans, veja *Van Richten's Guide to the Shadow Fey*.

As leis que os governantes criam são caoticamente aplicadas pelos muryan, que atuam como policiais e guardas da Greta Sombria. É comumente entendido que a maioria das leis, especialmente aquelas que brotam da Corte Seelie, são diretrizes ao invés de restrições absolutas. Espera-se que as fadas obedeçam quando os sith, shee ou muryan estão observando, mas de outra forma não precisam. (Claro, feys mais ordeiros, como o



portune e o sith, obedecem às leis de qualquer maneira). Essa atitude vem mudando nas últimas décadas. Loht sempre foi um tirano, embora quando ele governou em conjunto com Maeve ou sua atenção estava focada em abrir o Portão de Obsidiana, as ordens dele eram vistas com uma pitada de ceticismo. Agora, no entanto, ele está assumindo o controle total para evitar que o Crepúsculo ganhe influência nas Terras Verdes. Patrulhas de execução Muryan são muito mais comuns, e suas punições para aqueles que desobedecem suas leis estão se tornando mais severas. Os outros Arak estão aprendendo que Loht fala sério. Até agora, o descontentamento óbvio é raro, mas está se tornando mais comum e, com isso, Loht está constantemente confiando nos sádicos powrie como executores mais do que nos guardas muryan. Onde esse desenvolvimento levará é incerto, embora os poderes certamente aprovem sua crescente importância.

A Lei de Arak

A única lei que é sempre obedecida universalmente é a Lei de Arak. Antes de seu êxodo do Plano das Sombras, o Crepúsculo impiedosamente atormentou os Arak (como, ironicamente, muitos agora atormentam os mortais), prejudicando-os e colocando-os uns contra os outros por esporte. Pouco antes de Arak escapar do domínio do Feiticeiro-Demônio, o Erlking estabeleceu a lei que agora leva seu nome: nenhum elfo das sombras matará outro elfo das sombras. Esta Lei foi quebrada apenas uma vez em 5.000 anos. Enquanto os changelings podem guerrear para resolver as disputas de Arak, nenhum Arak matará outro deliberadamente. Mesmo aqueles que *prejudicam* outros Arak ou são *suspeitos* de assassinato (como o zellidrow) podem ser considerados culpados de quebrar a Lei.

A penalidade por quebrar a Lei de Arak é o exílio. Os suspeitos são arrastados até Loht ou Maeve e seus casos são ouvidos. Se forem considerados culpados, seus nomes são escritos em um pedaço de pergaminho e jogados na chama eterna no coração do Palácio Malaquita. Este ato alerta misticamente todas as fadas das sombras na Greta que o indivíduo é considerado culpado. A partir desse ponto, nenhuma outra fada jamais falará, tocará ou interagirá de qualquer forma com alguém que quebrou a lei de Arak. Esses ofensores tendem a se isolar nas regiões selvagens da Greta Sombria ou se exilar nos domínios vizinhos. Cortados de toda interação normal com sua própria espécie, esses criminosos geralmente ficam loucos por uma eternidade sozinhos com seus próprios pensamentos e são, via de regra, muito perigosos.

Refiro-me ao meu patrono do caso da aldeia de Vashpa em G'Henna. De acordo com registros contem-

porâneos, em 706 CB um “espírito minúsculo e de má aparência” apareceu. Sentava-se na praça da aldeia desde o anoitecer até o amanhecer todas as noites. Algumas testemunhas afirmam que ele chorava constantemente, mas esse detalhe pode não passar de romantismo, já que qualquer um que se aproximasse dele era horrivelmente massacrado após várias horas de tortura. Muitas vítimas foram encontradas empaladas na torre da igreja e estranguladas com seus próprios intestinos. O diabrete, que acredito ser Jozell, desapareceu depois de uma semana.

A Corte Seelie

Enquanto a Corte Unseelie é definitivamente má, a Corte Seelie não é exatamente “boa”. É dominado pelos shee e compartilha sua perspectiva amoral e hedonista. Os cortesãos Alven, portune e seelie fir também estão presentes. Eles têm uma atitude relativamente benigna para com os mortais; embora possam ser maldosos ou destrutivos, principalmente se ofendidos, no geral eles veem os mortais como interessantes demais para serem destruídos.

A Corte Seelie é basicamente um culto de personalidade dominado por Maeve, a Rainha das Fadas. Todo poder e influência irradiam dela. A Corte tem um código de etiqueta rigoroso, mas Maeve dá e recebe favores constantemente, então os círculos internos e externos da Corte estão mudando constantemente. As fadas buscam incessantemente favores e política para obter acesso à sua bela Rainha. Mesmo as tarefas mais ridículas e degradantes, como ser o Guardião do Pote Real, são disputadas com um fervor surpreendente. Todas parecem usar sua beleza como arma, mas Maeve aperfeiçoou a arte.

Como a Rainha é tão fundamental para a Corte Seelie, ela (como entidade) é compreensivelmente muito parecida com ela: apaixonada, tempestuosa e selvagem. A Corte frequentemente se envolve em banquetes, celebrações bardicas, torneios e caçadas — todos reinos de competição nos quais os participantes se esforçam para impressionar Maeve e conquistar seu favor. Às vezes, músicos, cavaleiros ou caçadores especialmente talentosos da superfície são convidados a comparecer, embora apenas os mais educados e discretos durem muito tempo. Alguns permaneceram como amantes de Maeve por décadas.

Apesar de sua sensualidade, Maeve é perfeitamente capaz de governar draconicamente quando precisa; sua palavra é lei tanto quanto a de Loht, e suas punições por desobediência podem ser tão cruéis, se não mais. Enquanto as punições de Loht geralmente são espancamentos físicos ou prisão, Maeve usa métodos psicológicos, brincando com os prisioneiros e enviando-os em buscas desesperadas para obter perdão. Assim, a dor de quem a



ofende dura muito mais do que a de quem ofende Loht. Ela não compartilha da paranoia de Loht em relação ao Crepúsculo; Embora ela esteja preocupada e planeje para o dia em que ele finalmente escape, ela não permite que essa possibilidade domine sua vida como Loht faz.

A Corte Unseelie

A Corte Unseelie é dominada pelos sinistros mas elegantes sith, mas os muryan, teg, unseelie fir e powrie também têm influência considerável. É muito mais ordenado e formal do que a Corte Seelie, já que Loht governa tiranicamente. Ele não tolera oposição, e sua crueldade fria e distante é lendária. Uma posição judicial incomum que Loht criou é o cargo de chicote. Os chicotes de Loht são atualmente Mohrg, líder dos muryan, e Malinda, sucessora de Jozell como líder dos powrie. Como o nome indica, esses dois são responsáveis por impor a disciplina e manter os membros do tribunal na linha. Ainda assim, as criaturas da Corte de Loht idolatram o Rei Aleijado de fala mansa. Muitos governantes teriam perdido o controle da Corte quando descobertos publicamente tentando libertar o maior inimigo de seu povo, e então sendo tão gravemente feridos que mal conseguem se mover. Em vez disso, Loht usou esses julgamentos para fundir sua Corte em uma força eficiente e vigilante, dedicada a se opor ao Crepúsculo. Os olhos de meu cativo quase brilharam quando ele falou sobre a silenciosa determinação de Loht em preservar a dignidade e a liberdade dos Arak.

Os feéricos Unseelie são bem conhecidos na superfície. Ao contrário dos Seelie, eles acreditam que os mortais são pouco mais que animais, e eles entregam seus caprichos mais cruéis a nós. Como todos os feéricos, eles são fascinados pelos mortais, mas seu fascínio é mais imparcial, como meninos brincando com insetos. Qualquer mortal azarado o suficiente para encontrar feéricos Unseelie na superfície ou na Greta será atormentado e então capturado ou morto, embora felizmente a tendência dos feéricos Unseelie de brincar de gato e rato com suas vítimas oferece uma oportunidade de fuga. Humanos definitivamente não são bem-vindos na Corte Unseelie.

Além de atormentar os mortais, a Corte Unseelie se ocupa em se opor ao Crepúsculo. Eles frequentemente enviam expedições as Descidas de Pedra para controlar o número de saugh (uma política que causou alguma discordância entre os sith), e alguns começaram a sequestrar estudiosos e arcanistas para encontrar uma maneira de fechar o Portão de Obsidiana para sempre sem causar mais danos as Regalias de Arak. Eles também procuram uma maneira de curar os ferimentos de Loht.

Economia

A Greta Sombria não possui uma economia como tal. Certamente não há comércio com reinos vizinhos. O pequeno comércio que ocorre internamente é geralmente organizado por escambo – uma entrega de frutas em troca de trabalhos em pedra, um favor ou um número específico de changelings ou plantas raras, por exemplo. Os contos sugerem que o palácio de Maeve em Esmerth foi construído pelos brags em troca de um único conto divertido. Se um indivíduo precisa de algo que não pode obter por meio de troca, a magia é usada para convocá-lo ou apenas é retirado de alguém que não o está usando. Muitos feéricos são muito relaxados sobre a posse de objetos materiais, embora outros sejam muito protetores de algumas coisas. Os Alven, por exemplo, são muito intolerantes com as pessoas que roubam frutas de suas roças.

Os Arak que precisam de coisas que só ou mais facilmente vêm dos mortais geralmente as roubam, embora alguns troquem trabalho ou favores pelo objeto. Outros usam *ouro de fada* para comprá-los. O ouro das fadas parece ouro puro até ser tocado pela luz do sol, quando se revela nada mais do que ossos, pedras, folhas mortas e sujeira. Todos os feéricos têm a habilidade de criar ouro feérico, mas os shee e os mercane são mais famosos por usá-lo. Aqueles que mantiverem seu juízo sobre eles, no entanto, podem ser capazes de trocar algum objeto valioso, como armas forjadas ou itens mágicos por algum exotismo que capture a fantasia do comerciante.

A Greta Sombria é um reino abundante: peles, grãos, carne, madeira e frutas de todos os tipos são facilmente obtidos (embora obtê-los sem provocar a ira das fadas é outra questão). As fadas usam tão pouco desses recursos que provavelmente permanecem inexplorados. Embora os brags faça uma pequena quantidade de pedreiras, a mineração parece totalmente desconhecida desde que o Flagelo destruiu a população humana, então quaisquer recursos minerais são completamente intocados. Registros de Arak indicam que a área já foi conhecida por suas pedras preciosas, ouro, prata e cobre.

Diplomacia

A Greta Sombria também não tem diplomacia organizada com seus vizinhos. Ela considera os reinos mortais com um olhar ávido e fascinado, enquanto eles, por sua vez, o veem com medo e desconfiança. Os Arak usam o mundo mortal para se manterem ocupados por toda a eternidade. Eles imitam nosso estilo de vida, roubam nosso gado e bens e nos perseguem por diversão. No entanto, tudo isso ocorre em um nível individual, não em nível estadual, e é o mesmo, independentemente de qual reino o Arak visita – os Arak tratam todos os



mortais da mesma forma. Apenas dois reinos merecem atenção especial.

Keening: Todos os Arak sabem quem governa Keening e seu destino, e eles a mantêm com um pavor supersticioso. Tristessa é quase uma força divina para eles, como as Fúrias míticas: mencioná-la ou reconhecer sua existência de alguma forma seria convidar seu destino. Eles também acham a umbra, a única sombra feérica morta-viva que existe, indescritivelmente perturbadora. Assim, embora Keening às vezes pese muito nas mentes dos habitantes de Greta Sombria, eles nunca falam sobre isso. Não tenho registro de nenhum Arak vivo que tenha viajado para Keening desde sua formação.

Tepest: Tepest é bem conhecido por seu ódio raivooso pelas fadas. Portanto, é irônico que a única Ruptura constante e facilmente atravessável leve a Tepest. Isso significa que Tepest também tem muito mais atividade feérica do que outros reinos. De sua parte, os Arak parecem cientes do ódio que os tepestani têm por eles, mas essa atitude os torna um alvo ainda mais tentador. Os shee, por exemplo, acham muito mais difícil convencer um tepestani a fazer algo por eles e, portanto, gastam uma quantidade desproporcionalmente grande de tempo tentando enfrentar o desafio.

Locais de Interesse



Enquanto a lenda creditada a Greta Sombria com qualquer número de locais estranhos, apenas alguns são consistentes o suficiente em sua representação para eu ter certeza de que são lugares reais. Eu incluo abaixo apenas aqueles locais para os quais encontrei testemunhas humanas ou que são mencionados consistentemente em três ou mais mitos não relacionados. Outros locais, como a Torre do Vento, o Templo das Estações ou o Labirinto de Ygmorgl podem muito bem existir fora da lenda, mas não estou confiante o suficiente para apresentar sua existência como fato.

Anvolee

Anvolee é a cidade mais ao norte da Greta Sombria e talvez uma onde os habitantes da superfície se sentiriam mais em casa. Consiste inteiramente em pequenas cabanas, forjas e oficinas, em cada uma das quais um changeling solitário trabalha em suas tarefas por toda a eternidade. Cada um desses edifícios são obras-primas criadas por carpinteiros e pedreiros changelings, cada um uma obra de arte ligeiramente diferente criada em uma tentativa de aperfeiçoar o ofício. Eles são feitos em todos os estilos vistos na superfície, justapostos de tal forma que os edifícios realçam a beleza de seus vizinhos. O efeito é aparentemente de tirar o fôlego e misterioso.

Os prédios de Anvolee são divididos por estradas de paralelepípedos e parques cheios de flores (cuidadas pelos alven e alvenkin). Fontes e riachos artificiais são comuns, mantendo o fluxo de água com delicados mecanismos criados pelos fir. No centro da cidade fica outro monumento feito de pinheiro, a Torre do Relógio. Apesar do nome, esta torre circular não é realmente um relógio. Em vez disso, ela é preenchida do chão ao teto com engrenagens de uma função conhecida apenas pelo seu projetista, um fir desleal que tem trabalhado nas máquinas desde a fundação de Anvolee. A tarefa do duende aparentemente está chegando ao fim, então o propósito que ele pode ter dado à sua torre será finalmente revelado. Quando não está mexendo em suas máquinas, o fir é o “chefe dos artesãos” ou prefeito de Anvolee.

O cenário para toda essa normalidade humana, no entanto, é uma enorme caverna construída em um dos enormes planaltos das Terras Verdes. No pico da caverna está pendurada uma bola de luz verde opaca que os Arak chamam de sol. Ao contrário do sol real, o sol de Anvolee nunca varia em posição ou brilho. Anvolee se aquece em um crepúsculo tingido de verde permanente, ligeiramente mais brilhante que o resto da Greta Sombria, mas nem perto da luz total. A luz é sustentada por um gwytone chamado Arlien, cujo título prolixo é Ela Que Mantém o Sol. Arlien vive em uma estalactite logo atrás do sol. Embora ela seja inegavelmente poderosa, os outros Arak acreditam que a exposição constante ao sol perturbou a gwytone, que ficou fascinada com todos os tipos de luz. Seus inimigos na Greta Sombria afirmam que sua loucura a levou a começar a tentar recriar a verdadeira luz do sol — um passatempo obviamente perigoso para um feérico das sombras. Esses oponentes, no entanto, não tiveram muito sucesso em remover Arlien de sua posição por dois motivos. A primeira é que ninguém mais está preparado para assumir o papel, e a segunda é que Arlien protegeu magicamente todas as portas que levam das Terras Verdes à caverna de Anvolee. Aqueles que desejam prejudicar Arlien não conseguem encontrar as passagens e, portanto, não podem entrar na cidade.

Anvolee parece ser o lar de cerca de 5.000 residentes, a maioria dos quais são changelings. Muitos dos changelings aqui foram grandes artesãos em vida e agora realizam seus ofícios para seus mestres feéricos, suas habilidades aprimoradas por séculos de experiência constante e compulsiva. Praticantes de praticamente todos os ofícios conhecidos no mundo superficial podem ser encontrados aqui — desde arranjos florais de Rokushima até alvenaria, tudo pode ser encontrado aqui. Um dos companheiros mortos de Jillivere descreveu um tecelão que usava uma técnica que só poderia ter sido a *otropa* de Arak, morta há muito tempo. Ourives, prateiros e



ferreiros. criam maravilhas de trabalhos em metal finamente gravados ou forjados, enquanto armeiros criam obras-primas de tamanha habilidade que supostamente podem cortar pedras sem ficarem cegas. Os marceneiros mestres produzem móveis e pisos de madeira elegantes, portas elaboradamente esculpidas e estatuetas de detalhes incrivelmente finos. Escultores confeccionam estátuas tão realistas que algumas, dizem, animam com personalidades próprias (embora, considerando o que aprendi na Lamórdia, devamos nos perguntar se isso é uma coisa boa). Os tecelões fiam os melhores tecidos e criam roupas para cada necessidade, desde os robustos kilts do muryan até os mais brilhantes cetins e veludos para os sith. Segundo a lenda, eles são tão experientes que podem tecer um tecido de qualquer substância imaginável, desde que seja fornecido em grandes quantidades.

Resumindo, Anvolee está repleta dos mais talentosos de muitas gerações de artesãos, cada um trabalhando para sempre para superar sua última conquista e aperfeiçoar o ofício. Só podemos imaginar como essa busca literalmente interminável pela perfeição é satisfatória para os próprios changelings. Pelo pouco que aprendi, suspei-

to que changelings retêm suas faculdades mentais após sua transformação de mortal em imortal, mas os próprios Arak parecem considerá-los como manequins mecânicos que existem apenas para servir às fadas. É uma grande ironia que os Arak tenham fugido do Plano das Sombras, onde o Crepúsculo os tratou como ferramentas e brinquedos, apenas para recriar aquela sociedade em seu novo reino com changelings como subclasse. Se alguns changelings, os guardiões dos parentes, recebem a tarefa de cuidar de seus companheiros, eu me pergunto quanto tempo levará até que alguém decida que a melhor maneira de proteger os changelings será acabar com os Arak?

Onde ficar em Anvolee

Como os changelings nunca descansam, há poucos lugares para os mortais ficarem em Anvolee. Algumas pequenas estalagens são mantidas para o benefício das fadas visitantes. Estas são todas excelentes, com quartos e comida de boa qualidade, e são gratuitas — os estalajadeiros changelings administram as estalagens porque foram criados para isso, não para gerar lucro. No entanto, as estalagens são frequentadas por feéricos que são pouco



receptivos a visitantes mortais. É claro que os changelings estão tão ocupados com suas tarefas que alguém poderia facilmente encontrar abrigo em um canto da oficina de um changeling e, desde que eles não precisassem de nada daquela área, eles nunca notariam sua presença.

Anvolee (cidade grande): Convencional; Tend. N; Limite de 3.000 PO; Ativos 750.000 PO; População 5.000; Misto (changelings 87%, brags 4%, alven 3%, outros 4%).

Figuras de Autoridade: Waelin (chefe), unseelie fir macho Esp10; Arshansaba (capitão da guarda), muryan fêmea Gue4.

Personagens Importantes: Arlien (Aquele que Mantém o Sol), gwytune fêmea Mag4; Barrone (Guardião dos Parentes), changeling macho.

Esmerth

Esmerth é um bastião da cultura shee e é o lar da Corte Seelie enquanto Loht governa do Palácio Malaquita. A cidade é construída em uma série de pequenas cavernas, não uma grande caverna como Anvolee, e artisticamente projetada para se fundir perfeitamente com a rocha natural. As delicadas torres e pináculos, os túneis labirínticos e os degraus sinuosos foram minuciosamente trabalhados para refletir as curvas naturais da pedra fluida e das estalagmites. Como tal, perder-se é excepcionalmente fácil.

Enquanto Anvolee ressoa com os sons de changelings trabalhando, mas está livre de conversas ociosas, Esmerth está repleta de música, poesia e a livre troca de ideias criativas. As cavernas principais são feitas para ecoar, então todos os lugares da cidade estão repletos dos sons da vida. Os sentidos estéticos da shee foram moldados por sua existência subterrânea e parecem apreciar ecos em particular. Bardos shee compõem trabalhos onde o eco é uma parte vital da performance, então cada prédio tem uma caverna de eco próxima para esta estranha arte. Edifícios também são construídos ao lado de piscinas profundas de água parada. Essas piscinas são, segundo a lenda, as lágrimas dos espíritos da terra encantados com a bela música da shee, e seus níveis variam de acordo com a quantidade de música na cidade, não com as estações do ano. Quando Maeve realiza seu grande baile antes de retomar seu trono no Palácio Malaquita, muitas das piscinas inundam. Nas profundezas da cidade, as piscinas se juntam a um vasto lago, criando uma rota secreta para os espiões de Maeve se moverem pela cidade. Os cursos de água também abrigam várias espécies de grandes predadores.

Esmerth é o lar do Palácio de Verão de Maeve, uma imponente torre de pedra que se ergue de um lago de água fria e parada. O palácio foi construído como um

reflexo da sagacidade, beleza e majestade da Rainha. Esquadrões de changelings transportam visitantes constantemente quando Maeve está presente, e lanternas de papel coloridas ficam penduradas em todas as janelas. Quando ela não está em casa, o palácio fica frio, vazio e silencioso. O nome Palácio de Verão é um nome impróprio, já que a Corte Seelie o habita quando a Corte Unseelie detém o Palácio Malaquita, e isso raramente coincide com a estação do verão. No entanto, os governantes da superfície têm palácios de verão e inverno, então Maeve os imita como as fadas copiam todas as nossas instituições.

Esmerth também é o lar de inúmeras faculdades bárnicas, cheias de músicos e artistas mortais atraídos para longe da superfície, assim como sheekins. Os visitantes podem conviver com alguns dos maiores compositores, poetas e intérpretes que o Núcleo já viu. As faculdades mantêm vastas bibliotecas repletas de partituras (muitas vezes, originais de valor inestimável) e instrumentos raros, mas não contêm nada sobre os próprios Arak. Embora os shee sejam os guardiões do conhecimento dos Arak, a história de sua raça é inteiramente preservada oralmente.

Onde ficar em Esmerth

Como Esmerth é o lar de um número surpreendentemente grande de artistas mortais vivos, a cidade é capaz de receber visitantes. Os colégios bárnicos fornecem comida básica e alojamento comunal (refeições medianas, quartos ruins), enquanto os shee ocasionalmente recebem mortais particularmente atraentes em suas próprias casas.

Esmerth (cidade pequena): Convencional; Tend. N; Limite de 800 PO; Ativos 60.000 PO; População 1.500; Misto (shee 58%, humanos 20%, elfos 6%, meio-elfos 4%, portune 2%, brag 2%, alven 1%, outros 7%).

Figuras de Autoridade: Rillien (prefeito), shee macho Brd4; Paolo di Rimini (chefe protetor), muryankin macho.

Personagens Importantes: Elizabeth Erilcrune (barda), humana Brd7.

Belivieue

Belivieue é a cidade macabra dos sith, um contraste sombrio e triste para a alegria de Esmerth. Como todas as cidades de Arak, Belivieue foi construída dentro de cavernas em um dos grandes planaltos que se erguem das Terras Verdes. Os edifícios se assemelham a montes de túmulos tanto por fora quanto por dentro, com portas formadas com três pedra megalíticas e paredes megalíticas. Eles são dispostos em fileiras retas com uma pedra em pé em cada interseção para os viajantes se orientarem.





Aqui e ali, cavernas menores contêm círculos de pedra ou fileiras de monólitos, e a terra ao redor do planalto de Belivue também abriga muitas dessas estruturas. Esses círculos são claramente destinados a ritos mágicos; ao passar por um, a companhia de Jillivere sentiu o súbito calafrio da magia maligna. Uma lenda falkovniana sugere que os sith usam os círculos para realizar ritos imundos em mortais capturados. Essas cerimônias extinguem a força vital do mortal e aprisionam sua alma no Plano das Sombras, transformando a vítima em uma sombra morta-viva que serve aos sith. Os sith são bem conhecidos por seu fascínio pela morte e pelos mortos-vivos e muitas vezes são servidos por sombras – dois fatos que parecem confirmar essa história horrenda. Outro sugere que os sith fazem suas casas apenas onde um humano foi enterrado vivo, o que dá a Belivue um elenco ainda mais sombrio.

Os sith são um povo sombrio com pouca utilidade para ostentação. Suas casas são silenciosas e espartanas, até mesmo sombrias para os padrões humanos. Em meio a maior coleção da racial no mundo, cada sith leva uma vida solitária e individual, servido apenas por changelings e sombras. Salas de reunião ainda maiores são destinadas a pequenos grupos e meditação silenciosa. Esses salões têm nomes como Salão do Silêncio, Salão da Memória, Salão dos Sonhos e assim por diante. O salão mais importante é o Salão dos Registros, localizado ao lado do

palácio particular de Loht. O Salão dos Registros é uma espécie de biblioteca, e sith com os distintivos coletes cor de mostarda dos bibliotecários se movem por ele em todas as horas do dia. No entanto, em vez de conter livros, o Salão dos Registros é uma vasta coleção de todas as diferentes maneiras pelas quais as vidas humanas podem terminar. Cada morte é retratada em um quadro terrível com um orbe mágico posto na frente. Aqueles que tocam o orbe experimentam as emoções e sensações da morte retratadas nesse “registro”. Os sith consideram o Salão uma novidade divertida e um valioso tesouro de informações. Os enviados dos powries e muryans ocasionalmente buscam acesso ao Salão dos Registros para melhorar suas habilidades nas artes de assassinato ou tortura. Espera-se que mesmo esses visitantes permaneçam em silêncio enquanto estiverem dentro da cidade. Os sith valorizam o silêncio da sepultura e não permitem perturbações em sua eterna contemplação dela.

A maior parte de Belivue é um sorvedouro do mal de grau um, embora em torno dos círculos de pedra seja de grau três e maculado por agonia e medo. Qualquer magia maligna conjurada nos círculos de pedra tem um nível de conjurador +1. O Salão dos Registros é um sorvedouro do mal de grau quatro.





Onde ficar em Belíviue

Belíviue é a maior coleção de feéricos Unseelie em toda a Greta Sombria. A cidade faz com que poucos visitantes sejam bem-vindos e, desses, nenhum é mortal. Quaisquer mortais encontrados aqui provavelmente seriam torturados, mortos e criados como sombras. No entanto, o Guardião dos Segredos me informou que um sith chamado Parishel possui uma visão menos dura dos mortais do que seus parentes. Parishel parece acreditar que os servos mortais são as ferramentas de que ele precisa para alcançar a posição de maior influência que deseja. Como tal, ele às vezes se esconde e cuida de aventureiros em troca de promessas de ajuda, informações e itens mágicos.

Belíviue (cidade pequena): Convencional; Tend. LM; Limite de 800 PO; Ativos 40.000 PO; População 1.000; Misto (sith 91%, muryan 3%, brag 2%, powrie 2%, outro 2%).

Figuras de Autoridade: Fahala (guarda do Salão), sith fêmea Lad5/Sty2; Utreya (capitão da guarda), muryan macho Bbr4.

Personagens Importantes: Tura (bibliotecária-chefe), sith fêmea Esp2; Thalta (espião da corte), powrie macho Ass6.

O Palácio Malaquita

O Palácio Malaquita representa a sede do poder de Arak desde logo depois que as sombras feéricas escaparam do Crepúsculo. Tanto Maeve quanto Loht julgam seus súditos neste edifício incomum.

O Palácio Malaquita é uma mansão, não um castelo — não tem parede cortina ou portão, e a terra ao redor não é patrulhada com mais frequência do que em qualquer outro lugar nas Terras Verdes. O imponente edifício foi construído para se assemelhar a um rosto humano malicioso, outro exemplo do fascínio perturbador que os Arak têm por nossa raça. No entanto, é mais bem trabalhado do que qualquer palácio que alguém encontraria na superfície. Pináculos finos, linhas graciosas, torres espidadas e esculturas delicadas fazem dela uma estrutura magnificamente bela. Por razões conhecidas apenas pelos Arak, o palácio também parece ter dezenas de milhares de anos: tudo é moldado como se tivesse sido erodido por séculos de vento, chuva e clima. O resultado é um edifício misterioso, mas bonito, onde o atemporal e o moribundo estão presos em um abraço íntimo. Desnecessário dizer que olhos mortais acham o efeito bastante perturbador.

O Palácio Malaquita é construído em torno de um poço central de cristal que percorre todo o edifício. Este poço infernal está cheio de um vermelho-sangue que queima continuamente e sem combustível. De acordo com uma lenda, este pilar de chamas é uma criatura de fogo elemental domesticada pelos Arak, cujo espírito agora habita o Palácio. Outra lenda sugere que o fogo representa o espírito das fadas das sombras, que foi aceito quando fugiram do Crepúsculo e continuará a queimar enquanto estiverem livres. Seja qual for a verdade, a chama torna o Palácio Malaquita visível a uma distância considerável. Contudo, as sombras da Greta parecem se ressentir da intrusão da chama, e o Palácio parece piscar dentro e fora da realidade enquanto as duas forças lutam, uma para revelar e a outra para esconder.

Dentro do palácio, os visitantes têm uma sensação incômoda de que o edifício está vivo e senciente, talvez confirmando a lenda de que o pilar de fogo é um elemental. Portas abrem e fecham sozinhas. As tochas ganham vida e se apagam ao acaso, as sombras se movem independentemente de seus donos e o chão estremece como uma fera sob os pés. Janelas de cristal se abrem para o poço de fogo em todas as oportunidades, de modo que o edifício é iluminado principalmente pela luz vermelha opaca. Este efeito apenas aumenta o aspecto sobrenatural do edifício.

O foco do Palácio Malaquita é obviamente a sala do trono, onde o Trono Dourado de Maeve e o Trono da Meia-Noite de Loht ficam lado a lado. Ambos os tronos são protegidos por uma magia terrível e, mesmo que alguém sobreviva a essas proteções, qualquer pessoa, exceto Loht e Maeve, encontrada sentada nelas é culpada de traição e exilada ou afogada no Poço que Morde (se não Arak). O Palácio também contém inúmeras galerias de arte, aposentos privados para altos membros de cada corte, jardins internos e suntuosos salões de festas. Fantasmas, sombras e servos invisíveis estão sempre à disposição para atuar como serviçais e guardas.

O Palácio Malaquita tem empatia etérea de grau dois, promovendo sentimentos de admiração e paz. Quando a Corte Unseelie está em residência, o Palácio também se torna um sorvedouro do mal de grau dois.

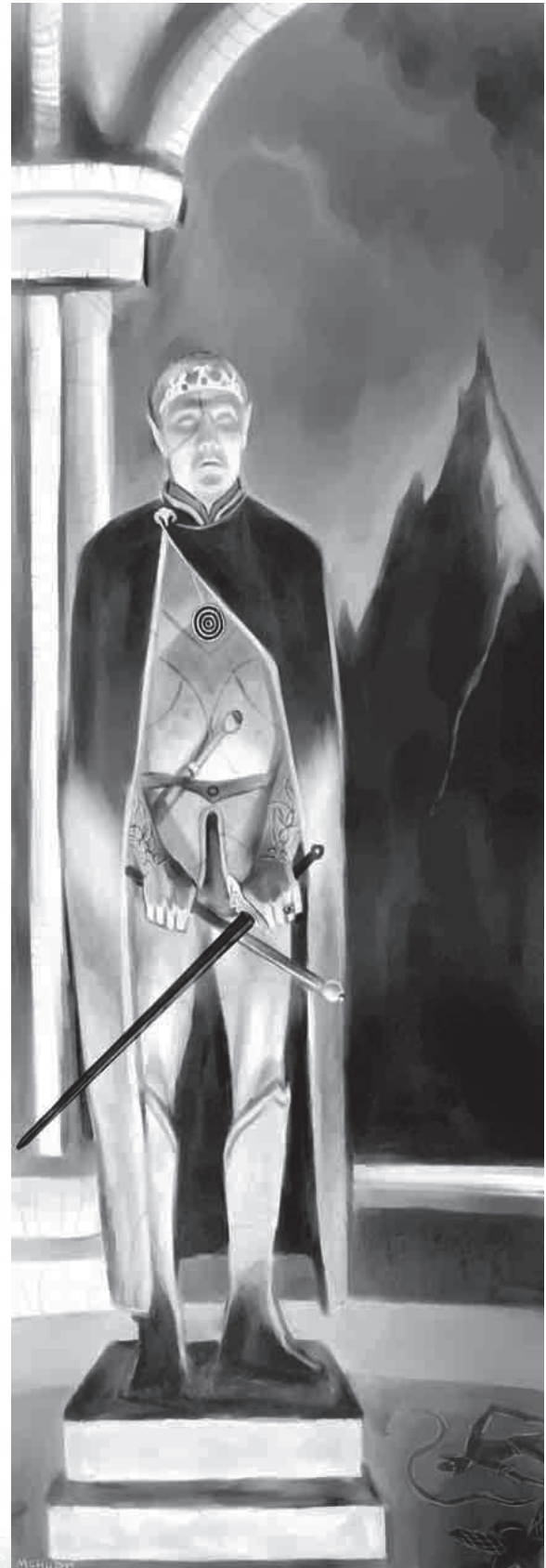


Tumba de Arak

Arak é a maior figura na história das fadas das sombras. Nenhuma outra pessoa é mais reverenciada ou afetou tão profundamente a pouca cultura original que os feéricos das sombras reivindicam. A raça e originalmente o reino carregavam seu nome, e a Lei de Arak protegeu os feéricos das sombras de disputas internas por milênios. Como tal, um fluxo constante de peregrinos que desejam honrar sua memória visita o Túmulo de Arak.

A Tumba de Arak fica na borda do Precipício, com vista para o Poço que Morde e marcando a fronteira entre as Fendas do Norte e do Sul. A estrutura maciça é feita inteiramente de mármore preto, polido para um acabamento espelhado, enquanto o design é saqueado de inúmeras culturas mortais. A base é uma gigantesca pirâmide escalonada, que se torna um arco abobadado sustentado por colunas de cariátides após uma elevação de cerca de dez metros. No interior, o piso é intrincadamente esculpido com representações de cada uma das Nove Raças. Uma representação gigantesca de Arak, o Erlking, com sua Regalia está bem no centro. Em um círculo ao redor do catafalco estão as palavras: “Eu era o caminho para as cidades da liberdade; eu era a morte da noite; Através de mim, os perdidos fazem sua passagem; O Inimigo finalmente derrotado”. Através das colunas ao sul, as Elevações Sombrias e o Portão de Obsidiana em seu pico são claramente visíveis, um lembrete para todos os visitantes de por que e como Arak morreu.

Consegui desenterrar um fato incomum sobre este edifício. De acordo com meu cativo powrie, o próprio Arak projetou a tumba pouco antes do êxodo do Plano das Sombras. Ele deu instruções precisas para cada aspecto de sua criação. Se isso for verdade, suspeito que haja mais na Tumba de Arak do que aparenta – um homem preparado para se sacrificar pelo bem de seu povo dificilmente perderia tempo projetando seu próprio monumento com tantos detalhes que teria algum outro propósito. O epitáfio parece sugerir que a Tumba é outro portal através do qual “os perdidos fazem passagem” ou alguma grande arma para destruir o Crepúsculo. Que este artefato esteja tão fora do meu alcance é muito frustrante. Eu gostaria muito de estudar o monumento e descobrir o que ele faz, se é que faz alguma coisa. Também me pergunto se Loht e Maeve sabem como usá-lo.



Um portal bem em frente à minha porta? Uma ideia interessante... e que pode valer a pena explorar se meu plano atual falhar em dar frutos.



O Portão de Obsidiana

O Portão de Obsidiana é o portal através do qual os Arak escaparam do Plano das Sombras. Também foi descoberto em 751 CB ter servido como prisão do Crepúsculo nos últimos 5.000 anos. O Feiticeiro-Demônio está preso no espaço extradimensional desde o momento em que Maeve fechou o Portão com o Crepúsculo dentro dele.

O Portão de Obsidiana está no topo das Elevações Sombrias desde a Grande Conjunção; antes disso, estava localizado em uma caverna nas profundezas da terra, abaixo da caverna que abrigava as Terras Verdes. O pico de Elevações Sombrias em uma extensão plana de pedra quebrada desprovida de vegetação. Em seu centro está uma grande cúpula de escuridão impenetrável — a aura de sombras que envolve o Portão e lhe dá o nome. A cúpula é presumivelmente projetada para proteger o Portão da exposição à luz solar; nenhuma luz pode passar em qualquer direção por ele, e mesmo as luzes mais brilhantes são reduzidas à intensidade doentia de um vaga-lume dentro dele. O longo contato corroeu as barreiras entre nossa realidade e o Plano das Sombras. As criaturas na área podem interagir totalmente com as do outro plano, embora não possam mudar de plano como tal.

No centro da cúpula, outro globo de sombra flutua no topo de uma escada em espiral. Este é o próprio Portão de Obsidiana. O Portão pode ser aberto ou fechado apenas por um ritual realizado com todas as nove peças da Regalia de Arak a até 30 metros do Portão. Quando o Portão foi aberto pela última vez, a *Coroa de Arak* foi lançada para dentro para selá-lo. Maeve acredita que a Coroa foi, portanto, destruída e o Portal selado para sempre, prendendo o Crepúsculo por toda a eternidade. Loht, no entanto, sabe que é possível bater de qualquer lado de uma porta: a *Coroa de Arak*, se estiver dentro, ainda está perto o suficiente para abrir o Portão se as outras oito peças do Regalia estiverem reunidas. Sei com qual das duas teorias concordo; o cinismo, sempre descobri, é uma virtude que nos protege do desespero quando o pior inevitavelmente ocorre. Para ser justa, acredito que meu prisioneiro powrie, que forneceu a maior parte das informações sobre a Rainha das Fadas, tinha uma opinião bastante baixa sobre a governante Seelie, então Maeve pode estar melhor preparada para a libertação do Crepúsculo do que eu lhe dei crédito.

Mesmo antes de descobrir que o Crepúsculo estava preso dentro do Portão de Obsidiana, a área foi evitada. Agora que a verdade é conhecida e o Arak percebe que o Feiticeiro-Demônio pode forçar sua mente entre as barras de sua jaula, as Elevações Sombrias são completamente evitadas. Apenas os saugh frequentam a área, e contos sombrios (esperançosamente sem fundamento)

sugerem que séculos de prisão aguçaram a vontade indomável do Crepúsculo para que ele possa influenciar qualquer criatura perto de sua prisão. Como tal, Loht declarou que visitar o Portão de Obsidiana é traição, punível com Exílio (se o traidor for Arak) ou execução (se não for). Eu suspeito que mesmo essas medidas, no entanto, não são suficientes para conter um demônio do poder do Crepúsculo.

O Jardim da Meia-Noite

O Jardim da Meia-Noite é um local de particular importância para os Alven. É um jardim formal cheio de topiaria, labirintos de sebes e canteiros de flores cuidadosamente dispostos. Tudo o que cresce nele é preto — alguns brilhantes, outros opacos, mas cada folha, caule e flor tem um tom de zibelina. A única exceção é uma videira que cobre quase todas as cercas vivas disponíveis, com pequenas flores brilhantes que parecem estrelas cintilantes contra o fundo preto.

Atravessar o Jardim leva mais de uma hora. Algum encantamento impede que os protetores do Jardim percebam os intrusos enquanto eles permanecem nos caminhos, então os viajantes que ficam nas estradas estão a salvo dos alven, alvenkin e guardiões como os capins-chicotes. Encontrar essas plantas perigosas é talvez o destino mais preferível para os intrusos, pois a morte que eles oferecem é pelo menos rápida e limpa. Por que os alven são tão protetores do Jardim é misterioso, mas sua ira contra os intrusos é incomparável e mostra que os feéricos Seelie são tão capazes de imensa crueldade quanto os Unseelie.

Aqueles que são capturados no Jardim pelos alven (ou aqueles que os insultam gravemente em outro lugar) são transformados nas sebes que compõem e moldam o Jardim. As criaturas transformadas ainda são inteligentes e capazes de sentir dor, e quando os alvenkins podam as cercas vivas, o ar se enche de gritos de misericórdia e choro, e sangue borbulha dos galhos cortados. Felizmente, seus gritos só podem ser ouvidos quando as sebes são recém cortadas. Como essas transformações não matam o alvo, o alven pode até mesmo torturar outros feéricos das sombras com aprisionamento no Jardim sem quebrar a Lei de Arak. Poucos estão preparados para arriscar a transformação, e assim os alvens podem viver em paz. Os alvens ocasionalmente sentem pena de seus cativos e reverterem a transformação, mas na maioria dos casos a mudança é eterna. Aqueles que são plantados em áreas particularmente importantes no Jardim são especialmente azarados. Eles estão condenados para sempre não por causa da gravidade de seus crimes, mas porque suas cercas vivas são particularmente importantes para a estética do Jardim, que é muito mais importante para o alven.

Procurando nas Areias Movediças

As Areias Movediças contêm tudo o que os Arak roubaram da superfície e depois abandonaram ou esqueceram. São um tesouro de raras obras de arte, engenhos mecânicos e segredos esquecidos, mas o constante movimento das areias e o esquecimento que provocam em todos os visitantes impede que grande parte destes segredos sejam engolidos da superfície das dunas.

Aqueles que procuram nas Areias uma classe bastante ampla de itens — espadas, por exemplo, ou estátuas — devem fazer um teste de Procurar CD 15 a cada 30 minutos. Um item é encontrado por ponto de sucesso, então um personagem que obtém um resultado de pesquisa de 20 procura nas areias por meia hora e encontra 5 espadas. Objetos mais específicos ou mais raros (espadas mágicas ou estátuas de uma era específica da história de um reino) aumentam a CD de Procurar para 30. Encontrar itens únicos aumenta a CD para 45. O Mestre deve se sentir à vontade para ajustar a CD em qualquer direção para contabilizar para objetos que os Arak são particularmente prováveis ou improváveis de terem abandonado aqui.

O movimento das areias é aleatório e contínuo, e os objetos parecem se mover por baixo delas por vontade própria. O que foi encontrado em uma duna de areia pode mudar completamente em questão de segundos. Assim, pesquisas especialmente completas não têm mais probabilidade de dar resultados positivos do que uma varredura superficial. Assim, os pesquisadores não podem escolher 20 em suas rolagens de Procurar, embora possam escolher 10.

As Areias Movediças protegem seus tesouros esquecidos roubando as memórias daqueles que viajam por elas. Ao entrar nas Areias e a cada meia hora depois disso, os visitantes devem fazer um teste de resistência de Vontade CD 17. A primeira falha indica que o personagem ficou *confuso*; esse efeito persiste até ele deixar as Areias, quando volta ao normal. Porém, o personagem nunca, se lembra do que estava procurando. Uma segunda falha no mesmo dia indica amnésia permanente; os personagens sofrem *enfraquecer o intelecto*. As memórias são roubadas antes que eles possam encontrar o que estavam procurando.

Areias Movediças

Como já mencionei antes, os Arak são como pássaros-gatos culturais, roubando tudo e qualquer coisa que lhes agrade. No entanto, eles também são caprichosos e se cansam rapidamente de muitas dessas bugigangas roubadas. O objeto é então abandonado nas Areias Movediças, lar de tudo o que está perdido.

As Areias Movediças são um desperdício de deserto nas Terras Verdes. Como o nome indica, a área é composta por dunas de areia que se deslocam e se movem como ondas no oceano. Seu movimento constante expõe as centenas de tesouros perdidos escondidos sob suas su-

perfícies: antigas estátuas, navios, estranhos dispositivos mecânicos, os corpos de amantes descartados e qualquer outra coisa amada e deixada pelos seres feéricos podem ser encontrados aqui. Os tesouros ficam expostos por apenas algumas horas, no máximo, antes que as areias os engulam novamente. Alguns Arak acreditam que as areias escondem muito mais do que as posses abandonadas das fadas das sombras; eles afirmam que *tudo* o que está perdido pode ser encontrado em algum lugar nas Areias Movediças. No entanto, classificar as dunas constantemente onduladas é quase impossível. A própria areia conspira para frustrar as buscas e guarda seus segredos para si.

Pensamentos finais



medida que a queda continua a progredir, encerro minha pesquisa sobre a Greta Sombria. Pretendo alugar uma carruagem de volta à costa para começar minha pesquisa no Mar Noturno e suas ilhas antes que o inverno chegue e impeça viagens fáceis.

Ao todo, estou bastante aliviada por encerrar esta pesquisa. Tentar descobrir qualquer tipo de verdade sobre a Greta Sombria é uma missão repleta de frustração; ofuscação, verdades conflitantes e estupidez deliberada escondem qualquer esperança que eu tinha de descrever a Greta em algo que se aproxime dos detalhes aos quais estou acostumada. Após seis semanas de intensa pesquisa, sondando as mentes dos camponeses em busca de lendas, devorando textos acadêmicos e entrevistando criaturas estranhas e repugnantes, estou convencida de que um reino feérico sobrevive sob a névoa oculta da Greta Sombria e que esse reino já foi Arak. Além dessas afirmações, não posso dizer nada com certeza. Não consigo descobrir quem realmente governa a Greta Sombria, os nomes de mais de uma dúzia ou mais dos nobres mais importantes, nem mesmo como os feéricos das sombras realmente vivem. Depois de buscas intermináveis ao longo do perímetro leste da Greta, ainda não consegui encontrar a entrada da Ruptura. Não consigo ver como uma estudiosa deve trabalhar nessas condições; poucos fatos são ocultados por muito medo e confusão. Eu suspeito que outros que não possuem meus talentos para encorajar as pessoas a falarem teriam sido muito menos bem-sucedidos. Também não tenho dúvidas de que elas — as impostoras de Van Richten, por exemplo — fazem mais esforço para esconder a escassez de fatos do que minha soberba acadêmica exige, e o público ingênuo consumirá qualquer mito que elas disfarçam como verdades apoiadas por evidências em seus livros. Que assim seja. Meu patrono sabe em quem deve depositar sua fé.

Cumprimentos,

S



Notas Anexas: Apêndice do DM

*Pelos caminhos luminosos e sombrios da noite,
Parece-me que eles retornam mais uma vez,
Aqueles grandes observadores de estrelas dos tempos antigos,
Os solitários, os serenos, cujo olhar imóvel,
Nas antigas margens orientais do tempo,
Sonhavam com os girantes filhos da luz,
Os terríveis segredos da noite da Terra.
— Wilfred Campbell, “O Observador do Céu”*



Esta seção oferece novo material de jogo para o Dungeon Master incluir em sua campanha. Se você é um jogador, deve parar de ler agora.

A Igreja do Legislador



As informações aqui expandem as descrições anteriores da Igreja do Legislador fornecidas no *Ravenloft Player's Handbook* e no *Ravenloft Gazetteer I*.

Mito e História da Origem

As verdadeiras origens da Igreja do Legislador estão perdidas em uma névoa de mitos e dogmas, e provavelmente também em uma história falsa. Os estudiosos podem afirmar com confiança apenas que a Igreja já estava firmemente entrincheirada em Nova Vaasa quando a terra emergiu das Brumas em 682 CB. Proclamações escritas e proibições de oficiais da Igreja podem ser rastreadas até este ano, e registros de terras vizinhas mostram pela primeira vez referências à “Fé de Ferro” nesta época. Antes disso, a única fonte existente de informações históricas sobre a Igreja é a própria Igreja, e não é surpresa que a Igreja ofereça uma visão otimista de suas ações e realizações passadas.

A Igreja afirma que foi a *primeira* fé e continua sendo a única fé *verdadeira*. Ela traça suas origens para uma terra conhecida como *Torverden* (“Mundo Justo”), o mundo de onde os nova vaasis afirmam que suas terras vieram originalmente. Segundo a Igreja, *Torverden* foi criado pelo Legislador ao longo de três dias. No primeiro dia, o Legislador criou a própria terra; no segundo, Ele criou a vida sobre ela, incluindo os primeiros homens e mulheres; no terceiro, Ele criou os Céus, para fornecer a Ele um trono do qual supervisionaria sua criação. Deste trono, o Legislador selecionou um homem, que se destacava dos demais por sua força de propósito e senso de justiça, para ser Seu intermediário e executor de Sua Divina Vontade. Ele chamou este homem de *Førstregel* (“Primeiro Governante”), então sussurrou Seu próprio Nome Sagrado no ouvido de *Førstregel*. Ao ouvir o Nome do Legislador, *Førstregel* tornou-se iluminado. *Førstregel* registrou sua nova compreensão do Legislador e Sua Vontade em dois textos sagrados chamados *A Verdade do Ferro* e *Os Grilhões de Bronze*. O Legislador fez de *Førstregel* o rei do Primeiro Povo e chefe da Igreja, e *Torverden* era um paraíso de unidade e lei.

Naturalmente, uma queda em desgraça era iminente. Após a morte de *Førstregel* na idade madura de 500 anos, o Código do Legislador, conforme estabelecido em *A Verdade do Ferro*, ditou que seu filho mais velho, *Tilbyde*, ascendesse ao trono vago. Infelizmente, 36 dos

outros filhos de *Førstregel* se rebelaram contra essa lei sagrada. Por causa de seu egoísmo perverso, *Torverden* foi dilacerada pela guerra e pelo derramamento de sangue, e o Primeiro Povo tornou-se surdo e cego à Vontade do Legislador. Como está registrado no terceiro texto sagrado da Fé, *Os Julgamentos Negros*, o povo “poluiu suas mentes com ensinamentos de rebelião e desobediência. Eles poluíram suas almas com oferendas a espíritos servis e deuses imaginários. Eles poluíram seus corpos com homens, mulheres e animais do campo. Assim, a pureza foi abandonada para sempre”. O Primeiro Povo desceu à degeneração e iniquidade, culminando no assassinato de *Tilbyde* e sacrifício ao falso deus *Mytteri*. Com este trágico crime, o Legislador aprovou o Primeiro Julgamento, separando terras e nações, confundindo a fala e amaldiçoando o Primeiro Povo com formas decadentes para combinar com suas almas corrompidas. Ao fazer isso, Ele proclamou: “Eu os julguei pela primeira vez. Deve acontecer mais duas vezes. Depois virá o fim.”

Depois do Primeiro Julgamento, o Primeiro Povo não era mais um povo. Eles foram divididos em numerosas nações, culturas e raças. De acordo com a Igreja, cada raça recebeu uma forma para corresponder a seus crimes. Aqueles que “se superaram” foram amaldiçoados com formas atrofiadas e se tornaram anões, gnomos e halflings. Aqueles que “davam ouvidos às falsas doutrinas e não tinham forças para resistir” foram amaldiçoados com orelhas pontudas e corpos delicados, tornando-se elfos. Os verdadeiramente perversos receberam as formas horríveis de goblins. Aqueles que se tornaram humanos como os conhecemos hoje foram considerados os mais próximos da retidão. Eles perderam um pouco da beleza e força do Primeiro Povo, mas não foram amaldiçoados com desfigurações óbvias.

O mundo transformado passou a ser conhecido como *Faldverden*, o “Mundo Caído”. *Faldverden* persistiu em conflito por milhares de anos, com os bolsões dispersos da Igreja tentando desesperadamente restaurar a ordem, a estabilidade e a adesão às doutrinas do Legislador para muitas nações. Com a Igreja enfraquecida e desunida, esta luta revelou-se impossível. Exceto por alguns bolsões isolados, o mundo permaneceu infiel e caótico.

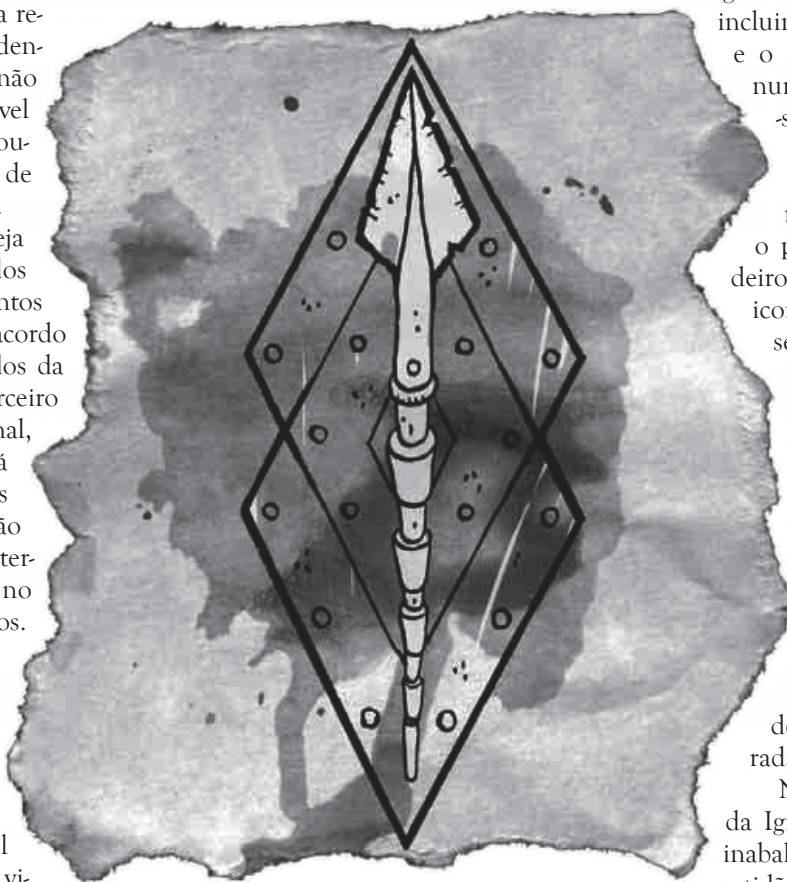
A ascensão de *Højplads*, amplamente registrada na história de Nova Vaasa, restaurou a Igreja do Legislador a uma posição de poder e destaque em *Faldverden*. Foi uma posição que a Igreja desfrutou por séculos, até o dia do Segundo Julgamento, quando, de acordo com as autoridades da Igreja, o Legislador arrancou Nova Vaasa de *Faldverden* e a lançou em *Falskverden*, o “Falso Mundo”, mais conhecido como *Ravenloft*. Exatamente qual crime levou ao Segundo Julgamento nunca foi determinado —



a Igreja simplesmente aponta para uma queda geral na permissividade e na liberalidade. Por que Nova Vaasa, única das nações de Faldverden, foi escolhida para sofrer esse destino também permanece inexplicável, mas a maioria dentro da Igreja acredita que Nova Vaasa foi a única nação que vale a pena salvar. Os outros países, eles acreditam, foram conjurados no Inferno dos Escravos, um submundo de labuta incessante para aqueles que desrespeitam sua posição de direito na vida.

A Igreja imediatamente tentou espalhar sua influência para outros domínios em Ravenloft, mas não obteve nenhum sucesso apreciável até o aparecimento de Hazlan, que aceitou a religião com surpreendente rapidez. A Igreja não teve sucesso comparável desde então e tem poucos seguidores fora de Hazlan e Nova Vaasa.

Os fiéis da Igreja vivem com medo dos próximos julgamentos do Legislador. De acordo com os textos sagrados da Igreja, haverá um Terceiro e depois um Juízo Final, quando o mundo será destruído e todas as almas indignas serão condenadas a uma eternidade de tortura no Inferno dos Escravos. Alguns dentro da Igreja acreditam que a Grande Conjuração foi o Terceiro Julgamento. Para esta facção, apenas o Julgamento Final aguarda. Esta não é a visão oficial da Igreja, que afirma, em vez disso, que o Legislador interveio para salvar o mundo da tentativa de Mytteri de destruí-lo.



Doutrina

A doutrina do Legislador é explicada em cinco textos sagrados: *A Verdade de Ferro*, *Os Grilhões de Bronze*, *Os Julgamentos Negros*, *Fé Carmesim* e *O Livro de Pedra*. *A Verdade de Ferro* estabelece princípios de governo e comportamento moral, enquanto os *Grilhões de Bronze* complementares detalham leis e punições. *Os Julgamentos Negros* oferecem uma pseudo-história mítica relacionando a criação e queda da humanidade, enquanto *Fé Carmesim* discute teologia e cosmologia. *O Livro de Pedra* é uma coleção de profecias, provérbios e alegorias. O próprio

Legislador tem muitos títulos, incluindo o Tirano de Ferro e o Imperador Divino, mas nunca é nomeado; afirma-se que, desde o Primeiro Julgamento, os mortais têm sido muito impuros para resistir a todo o poder e glória do verdadeiro nome do Legislador. A iconografia da igreja representa o Legislador como um poderoso guerreiro totalmente vestido em uma imponente armadura de placas, não revelando nenhum indício do ser que está por trás dela. Ele empunha uma lança de ferro em uma mão e um chicote de bronze na outra. As imagens que fogem desse padrão são consideradas heréticas e destruídas.

No cerne das crenças da Igreja está uma dedicação inabalável à ordem e à lei e à retidão da ordem estabelecida.

A Igreja sustenta que todo o mal vem de Mytteri, ou “Rebelião”, uma força malévola que muitas vezes é personificada como um anti-deus maligno. Mytteri é visto como uma malignidade niilista e solipsista que leva os indivíduos a destruir a ordem natural em nome do interesse próprio e da autossatisfação. A Igreja considera a rebelião contra a autoridade estabelecida um pecado mortal. Somente se o Mandato do Legislador for previamente revogado, um regime pode ser legalmente derrubado. Claro, a Igreja reivindica a capacidade exclusiva de reconhecer quando o Mandato é retirado.



Da perspectiva da Igreja, um bom governo é aquele de autoridade absolutamente centralizada, pois é dever do governo punir os ímpios e encorajar o comportamento correto. O governo *ideal* seria uma teocracia controlada pela Igreja, mas a própria doutrina da Igreja proíbe o clero de derrubar os regimes existentes para se colocar no poder.

A Igreja oficialmente vê a magia arcana como agente de Mytteri e, portanto, sua prática é punível com a morte na maioria dos casos. Ultimamente, este princípio causou um cisma severo dentro da Igreja, já que o ramo hazlani preferiria ver a proibição da magia arcana totalmente removida, e Pave Vatsisk silenciosamente ignorou todos os comandos para erradicar a prática de “bruxaria” dentro da Igreja Hazlani. Deixando de lado suas opiniões pessoais, Vatsisk dificilmente pode perseguir conjuradores arcanos em Hazlan sem atrair a ira de Hazlik. Dada a notável crueldade do Mago Vermelho, Vatsisk provavelmente não pode ser convencido a seguir a linha oficial.

Uma segunda questão de discórdia dentro da Igreja diz respeito às aparências. Acredita-se que o Primeiro Julgamento seja persistente. Assim, os injustos ainda podem ser amaldiçoados com formas que correspondem às suas ações. Aqueles que sofrem de doenças desfigurantes são evitados, enquanto se acredita que maldições transformadoras, como vampirismo ou licantrópia, atingem apenas os supremamente perversos. Calibans são considerados maus desde o nascimento e são rapidamente condenados à morte. Este ponto de vista tornou a prática Mulan de tatuagem desconfortável para a Igreja Nova Vaasi. Da perspectiva nova vaasi, tatuagens ou outras modificações corporais equivalem a proclamar a degeneração de alguém. Essa diferença cultural estressa ainda mais as relações entre as duas metades da Igreja.

Hierarquia e Terminologia

A Fé de Ferro é organizada segundo linhas hierárquicas estritas. No topo da hierarquia está o *Himmelsk Naeve* (“Punho Divino”), a autoridade máxima sobre toda a Fé de Ferro, que reside em Kantora. O atual *Himmelsk Naeve* é Pieter Jergaar (humano Clr16). O *Himmelsk Naeve* é servido por dois *Paves*, um em Hazlan e outro em Nova Vaasa, cada um dos quais exerce a autoridade religiosa máxima dentro de seu respectivo domínio. Atualmente Stavroz Vatsisk (humano Clr12) é o Pave de Hazlan, enquanto Lod Ragnaar (humano Clr13) é o Pave de Nova Vaasa. Vatsisk desfruta de um grau muito maior de liberdade e impunidade do que Ragnaar, graças à sua distância comparativa da autoridade central da Igreja.

Abaixo de cada Pave estão os *arcebispos*, cada um dos quais recebe autoridade sobre uma região geográfica dentro de um domínio. Hazlan e Nova Vaasa hospedam, cada um, quatro arcebispos. Cada arcebispos é servido por um grupo de *bispos*, que por sua vez têm autoridade sobre vários *dommers*, que realizam a maior parte das funções administrativas dentro da igreja. *Kontors* presidem santuários individuais e realizam as cerimônias de adoração reais.

Existindo paralelamente à hierarquia da Igreja, existem quatro ordens reconhecidas, cada uma com um dever especial dentro da Igreja e responsável apenas pelo *Himmelsk Naeve* e *Paves* no desempenho desse dever. Os *Kunduktørs* (“Guardiões”) monásticos têm o sagrado dever de zelar pelos fiéis falecidos, agindo como zeladores dos túmulos e cemitérios dos santuários. *Kunduktørs* fazem votos de silêncio para não perturbar seus protegidos. Quando não estão cuidando diretamente dos mortos, eles estudam a natureza da própria morte, buscando entender as verdades ocultas desse julgamento final e lei universal. *Kunduktørs* hazlani originaram a heresia de que o Legislador morreu na Grande Conjuração, deixando nada além de uma concha vazia de ditames e títulos.

Os *Gudkædes* (“Correntes de Deus”) são uma ordem militar, encarregada da defesa da Igreja e da destruição de seus inimigos. Embora treinem constantemente, graças ao desuso, os *Gudkædes* inegavelmente ficaram um pouco mais moles e enferrujados do que eram no auge da ordem.

Os *Jernspørgsmålers* (“Inquisidores de Ferro”) são, como seu nome sugere, responsáveis por erradicar hereges e traidores dentro do corpo da Igreja. Os *Jernspørgsmålers* atuam como policiais, juizes e carrascos. Mesmo os inocentes não podem deixar de temer sua atenção, especialmente porque a maioria dos Inquisidores esconde sua participação na ordem.

Os *Didakti* (“Professores”) são uma organização ímpar que trabalha em estreita colaboração com a Inquisição de Ferro; como os Inquisidores, os *Didakti* mantêm sua afiliação em segredo. O dever da *Didakti* é eliminar os fracos e incertos dentro da Igreja, aqueles que ainda não se desviaram, mas correm o risco de fazê-lo. Os *Didakti* estudam a maldade e o mal como seu dever sagrado, e procuram tentar seus companheiros fiéis à apostasia e injustiça. Aqueles que sucumbem são entregues aos Inquisidores.



Adoradores

O Legislador

Símbolo: Uma lança de ferro amarrada em espirais de bronze.

Tendência: Leal e Mau ou Leal e Neutro. Aqueles de autoridade na hierarquia da Igreja são quase uniformemente de tendência Leal e Mau. Adoradores Leais e Neutros são muitas vezes vistos como “liberais” ou “permissivos” por seus pares e é improvável que subam nas fileiras da Igreja.

Domínios: Ligações, Morte, Mal, Ordem, Escrutínio, Guerra. O domínio de Ligações é exclusivo para clérigos do Legislador. A Ordem e Ligações são os domínios preferidos da maioria dos clérigos da Igreja. O domínio da Morte é popular entre os Kunduktørs, o domínio da Guerra é altamente favorecido pelos Gudkædes, o domínio do Escrutínio é comum entre os Inquisidores e o domínio do Mal é quase inteiramente a província de Didakti.

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

Os clérigos do Legislador rezam por suas magias ao meio-dia, quando a luz do dia os deixa totalmente expostos ao escrutínio do Legislador. Os serviços de adoração são realizados todas as noites nos templos do Legislador após o término do dia de trabalho. Os fiéis são obrigados a comparecer pelo menos duas vezes por semana. A Igreja observa muitos dias santos. Os dois mais importantes são o Dia da Penitência, celebrado no dia de Ano Novo, no qual os fiéis lamentam as falhas do ano anterior e se propõem a fazer melhor no ano seguinte, e a Festa do Ressurgimento, celebrada na primeira lua cheia de agosto. Este feriado marca o fim da Grande Conjunção em 740 CB e, mais importante, o fim do período de silêncio e retirada do Legislador durante aquele desastre. O dogma oficial da igreja credita ao Legislador o fim da Grande Conjunção, e o feriado é gasto em louvor, ação de graças e festa. Os clérigos do Legislador raramente adquirem níveis de multiclasse. Quando o fazem, na maioria das vezes é como guerreiro. Membros da Inquisição de Ferro ocasionalmente adquirem níveis de ladinos, focando em furtividade e espionagem ao invés de roubo ou desarmar armadilhas.

Classes de Prestígio



As propriedades e desafios exclusivos de cada domínio exigem diferentes áreas de especialização. Embora as classes de prestígio apresentadas abaixo possam aparecer em outros lugares, elas se sentem mais à vontade nos domínios do Núcleo oriental.

Inquisidor Tepestani

A Inquisição tepestani é dedicada a erradicar e derrotar a ameaça das maliciosas “fadas” e “pequenas bestas” que supostamente afligem o humilde povo de Tepest. Embora todo o clero que serve ao Alto Inquisidor Wyan se autodenomine Inquisidor, apenas alguns poucos realmente possuem o talento e a dedicação para se qualificar para esta classe. Seguindo um exigente regime de meditação e oração decretado pelo próprio Wyan, combinado com uma extensa experiência de primeira mão com as fadas, esses Inquisidores de elite se tornam inimigos temíveis dos Unseelie.

A Inquisição tepestani permanece jovem e, às vezes, sem foco como organização, então verdadeiros Inquisidores tepestani são excepcionalmente raros. Por enquanto, essa classe de prestígio é mais indicativa dos ideais da Inquisição do que de qualquer clero que se possa encontrar. Um personagem que avança nesta classe certamente chamará a atenção: a admiração de seus pares e a aversão às fadas.

Dado de Vida: d8.

Requisitos

Para se tornar um Inquisidor Tepestani, um personagem deve preencher todos os seguintes requisitos.

Raça: Devido aos preconceitos do clero tepestani, deve ser humano ou capaz de se passar por humano com sucesso indefinidamente.

Tendência: Qualquer não-mau.

Teste de Resistência de Vontade: +3.

Perícias: Conhecimento (natureza) 4 graduações, Conhecimento (religião) 8 graduações.

Talentos: Investigador, Vontade de Ferro.

Magias: Habilidade de conjurar *dissipar magia* como uma magia divina.

Especial: Deve ter tido um encontro pessoal com féricos malignos, deve ser treinado pelo clero tepestani e deve adorar uma divindade de tendência boa.

Ex-Inquisidores Tepestani: Um Inquisidor Tepestani que conscientemente e voluntariamente interage pacificamente com as fadas perde todos os níveis de magia e habilidades sobrenaturais do Inquisidor Tepestani. Ele não pode progredir mais como Inquisidora tepestani. Para recuperar suas habilidades e potencial de progresso, ele deve expiar suas ações conforme apropriado.



Perícias de Classe

As perícias de classe do Inquisidor Tepestani (e a habilidade chave para cada perícia) são Concentração (Con), Conhecimento (natureza) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Curar (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magias (Int), Obter Informação (Car), Ofício (Int), Procurar (Int) e Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia em Cada Nível: 2 + modificador de Int.

Características de Classe

Todas as habilidades a seguir são características da classe de prestígio Inquisidor Tepestani.

Proficiência em Armas e Armaduras: Inquisidores Tepestani não ganham proficiência com nenhuma arma ou armadura.

Resoluto (Sob): No 1º nível, as defesas espirituais de um Inquisidor Tepestani concedem a ele um bônus sagrado de +1 para todos os testes de resistência contra magias, habilidades similares a magia e habilidades sobrenaturais usadas por criaturas feéricas. Este bônus aumenta para +2 no 3º nível, +3 no 5º nível, +4 no 7º nível e +5 no 9º nível.

Expulsar ou Fascinar Fadas (Sob): Os Inquisidores Tepestani podem expulsar ou fascinar feéricos como os clérigos expulsam ou fascina mortos-vivos. O fato de um Inquisidor Tepestani expulsar ou fascinar feéricos é determinado do mesmo modo que ele expulsa ou fascina mortos-vivos. Um Inquisidor Tepestani que também tem níveis de clérigo ou paladino adiciona seu nível de Inquisidor Tepestani ao seu nível de clérigo (ou seu nível de paladino -2) para determinar seu nível efetivo em relação às tentativas de expulsar as fadas. Um feérico que atinge o status de Lorde Negro automaticamente ganha resistência de expulsão igual a +1 ou seu modificador de Carisma, o que for maior.

Magias por Dia: Um Inquisidor Tepestani continua avançando na habilidade divina de conjuração, bem como se concentrando em suas novas habilidades dentro da Inquisição. Assim, quando um novo nível de Inquisidor Tepestani é adquirido, o personagem ganha novas magias divinas por dia como se ele também tivesse ganho um nível em qualquer classe de conjuração divina a que pertencesse antes de adicionar essa classe de prestígio. Ela não ganha, no entanto, nenhum outro benefício de sua classe original (como maior chance de expulsar ou fascinar mortos-vivos). Isso significa que ele adiciona seus níveis de Inquisidor Tepestani ao nível de sua outra classe de conjuração e determina suas magias por dia de acordo.





Exemplo: Se Karbrey, um clérigo de 5º nível, ganhar um nível em Inquisidor Tepestani, ele ganha novas magias como se tivesse subido para o 6º nível como um clérigo, mas usa os outros aspectos de Inquisidor Tepestani na progressão de nível, como bônus base de ataque e testes de resistência. Se ele ganhar um nível como um clérigo, tornando-o um clérigo de 6º nível/Inquisidor Tepestani de 1º nível, ele ganha magias como se tivesse subido para o 7º nível como um clérigo.

No 1º nível, um Inquisidor Tepestani que conjura magias como um clérigo pode substituir um de seus domínios de clérigo pelo domínio de Escrutínio (veja abaixo), se desejar.

Detectar Magia Feérica (Ext): A partir do 2º nível, sempre que um Inquisidor Tepestani conjurar detectar magia, além de fazer um teste de *identificar magias* para determinar a escola de magia envolvida na aura, ele também pode fazer um segundo teste de Identificar Magias (a mesma CD para determinando a escola de magia). Se este segundo teste for bem-sucedido, o Inquisidor Tepestani pode dizer se o efeito foi ou não criado por uma fada.

Olhar de Ferro Frio (Sob): Começando no 4º nível, um Inquisidor Tepestani automaticamente desacredita todas as ilusões criadas por feéricos, independentemente de o feérico estar conjurando uma magia, ou usando uma habilidade similar a magia ou sobrenatural.

Perfurar o Véu (Sob): No 6º nível, um Inquisidor Tepestani ganha a habilidade de dissipar qualquer ilusão criada por uma criatura feérica, independentemente do feérico usar magias, habilidades similares a magia ou habilidades sobrenaturais. O Inquisidor Tepestani deve tocar uma ilusão criada por uma fada ou um feérico encoberto por uma ilusão (como se *transformação momentânea*), exigindo um ataque de toque corpo a corpo bem-sucedido. Se o ataque for bem-sucedido, o Inquisidor Tepestani então faz um teste de nível de conjurador como se estivesse conjurando *dissipar magia* contra o efeito de ilusão. Se ele for bem-sucedido neste teste, a ilu-

são é imediatamente dissipada. O Inquisidor Tepestani pode usar esta habilidade à sem limite diário.

Revelar o Trapaceiro (Sob): A partir do 8º nível, à vontade, um Inquisidor Tepestani pode forçar uma criatura feérica alterada de volta à sua forma verdadeira, independentemente do feérico ter mudado sua forma usando uma magia, ou habilidade similar a magia, sobrenatural ou extraordinário. O Inquisidor Tepestani deve fazer um ataque de toque corpo a corpo bem-sucedido contra o feérico. Se o ataque for bem-sucedido, o Inquisidor Tepestani faz um teste de nível de conjurador como se estivesse conjurando *dissipar magia* contra o efeito de metamorfose. A fada afetada não pode mudar sua forma novamente até que deixe a linha de visão do Inquisidor Tepestani.

Expulsão Perturbadora (Sob): No 10º nível, sempre que um Inquisidor Tepestani matar uma criatura feérica ou estiver a 9 metros de uma criatura feérica quando ela for morta, desde que o Inquisidor Tepestani possa falar, ele pode proferir uma breve oração como um livre ação, canalizando a ira espiritual para as fadas e espalhando sua forma e essência aos quatro ventos. A fada morta deve fazer um teste de resistência de Vontade bem-sucedido (CD 10 + nível do Inquisidor Tepestani + modificador Car do Inquisidor Tepestani) ou será *realmente* morta. Se o Inquisidor Tepestani desferir pessoalmente o golpe mortal, ele pode adicionar +4 à CD do teste de Vontade do feérico. Mesmo se o teste de Vontade for bem-sucedido, a essência da fada é tão dispersa pela expulsão que requer uma década por nível de classe do Inquisidor Tepestani para se recompor.

Exemplo: Karbrey, agora um clérigo de 5º nível/Inquisidor Tepestani de 10º nível com um Carisma de 15, aplica o golpe mortal em um afogado e profere uma expulsão perturbadora. O afogado deve ter sucesso em um teste de resistência de Vontade CD 26 ou será realmente morto. Se o afogado for bem-sucedido, sua essência ainda não poderá se recompor por um século inteiro.

Tabela 5 – 1: O Inquisidor Tepestani (Tiq)

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Testes de Resistência			Especial	Magias por dia
		Fort	Ref	Vont		
1º	+0	+2	+0	+2	Resoluto +1, Expulsar ou Fascinar Fadas	+1 nível de classe divina
2º	+1	+3	+0	+3	Detectar Magia Feérica	+1 nível de classe divina
3º	+2	+3	+1	+3	Resoluto +2	+1 nível de classe divina
4º	+3	+4	+1	+4	Olhar de Ferro Frio	+1 nível de classe divina
5º	+3	+4	+1	+4	Resoluto +3	+1 nível de classe divina
6º	+4	+5	+2	+5	Perfurar o Véu	+1 nível de classe divina
7º	+5	+5	+2	+5	Resoluto +4	+1 nível de classe divina
8º	+6	+6	+2	+6	Revelar o Trapaceiro	+1 nível de classe divina
9º	+6	+6	+3	+6	Resoluto +5	+1 nível de classe divina
10º	+7	+7	+3	+7	Expulsão Perturbadora	+1 nível de classe divina



Zelldrow

Os zelldrow são a Raça de Arak que se entregaram à adoração da Rainha Aranha. Depois que eles se juntam ao culto depravado, sua transformação é inevitável e, assim que se torna perceptível, os outros Arak os evitam. A maioria se retira para as áridas Descidas de Pedra ou foge para a superfície, onde às vezes introduzem mortais na religião hedionda da Rainha Aranha.

Dados de Vida: d6.

Requisitos

Para se tornar um zelldrow, os personagens mortais devem preencher todos os seguintes critérios. Todos os requisitos, exceto tendência e religião, são dispensados para zelldrow fada das sombras.

Tendência: Caótico e Mau.

Religião: A Rainha Aranha.

Bônus Base de Ataque: +4.

Perícias: Blefar 4 graduações, Esconder-se 4 graduações, Furtividade 4 graduações.

Especial: Os mortais devem ser introduzidos no culto em uma cerimônia vil durante a qual o induzido deve matar um ser inteligente.

Perícias de Classe

As perícias de classe do zelldrow (e a habilidade chave para cada perícia) são Acrobacia (Des), Blefar (Car), Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Identificar Magias (Int), Intimidar (Car), Mensagens Secretas (Sab), Observar (Sab), Ofício (Int), Ouvir (Sab), Prestidigitação (Des), Sentir Motivação (Sab), Saltar (For), Usar Cordas (Des).

Se um zelldrow selecionar o domínio Enganação, Disfarces (Car) e Esconder-se (Des) também são perícias de classe.

Pontos de Perícia em Cada Nível: 2 + modificador de Int.

Características de Classe

Todas as habilidades a seguir são características da classe de prestígio zelldrow.

Proficiência em Armas e Armaduras: Zelldrow é proficiente com todas as armas simples, além da besta de mão, sabre, espada curta e porrete. Eles são proficientes com armaduras leves e médias e com escudos (exceto escudos de corpo).

Raça (Ext): Todos os feéricos das sombras que adoraram a Rainha Aranha devem ter pelo menos um nível nesta classe de prestígio; não existem adoradores Arak não-zelldrow. Quando o primeiro nível nesta classe de prestígio é alcançado, um Arak não é mais considerado

um membro de sua Raça anterior. Ele perde todas as habilidades que vêm de sua Raça, exceto magias, formas alternativas, imunidades e fraquezas especiais. Além disso, torna-se de tamanho Médio (se já não for). Sua pele fica preta como breu e seu cabelo branco como osso; seus olhos e unhas tornam-se azul meia-noite. Ele sofre 1d6 pontos de dano por rodada quando exposto à luz do sol; em áreas sombreadas, esse dano é reduzido em -1, para um mínimo de 1 ponto de dano por rodada.

Aura (Ext): Zelldrows tem auras poderosas de caos e maldade, como um clérigo de seu total de Dados de Vida.

Magias: Zelldrows conjuram magias divinas, que são extraídas da lista de magias de clérigo. Eles ganham magias de bônus para altas pontuações de Sabedoria. Personagens que já conjuram magias de clérigo ganham novas magias por dia como se também tivessem adquirido um nível de clérigo. Personagens que não conjuram magias de clérigo antes de atingir o nível zelldrow, conjuram magias como um clérigo de nível igual ao seu nível zelldrow. Nenhum deles recebe outros benefícios da classe de clérigo, como a habilidade aumentada de expulsar mortos-vivos.

Como outros clérigos, zelldrows ganham magias de domínio. Eles podem escolher dois domínios de clérigo da lista a seguir: Animais, Mal, Ganância*, Dor* e Enganação.

*Consulte o *Book of Vile Darkness*.

Conjuração Espontânea: Zelldrows podem converter magias memorizadas em magias de *infligir* do mesmo nível ou inferior, como fazem os clérigos malignos.

Habilidades Similares à Magia: No 1º nível, o zelldrow ganha as seguintes habilidades similares à magia: *escuridão*, *fogo das fadas*, *globos de luz*. No 7º nível, eles adquirem *dependência**, *detectar magia*, *levitação*, *trapacear**. No 9º nível, eles ganham *discernir mentiras*, *enfeitiçar pessoas*, *sadismo**, *sugestão*. Cada um deles pode ser usado uma vez por dia, como um feiticeiro de nível igual ao total de Dados de Vida do zelldrow.

*Consulte o *Book of Vile Darkness*, da Wizards of the Coast.

Olhar Enervante (Sob): No 1º nível, qualquer oponente que encontrar o olhar de um zelldrow é abalado por 2d4 rodadas. Este é um ataque visual de efeito mental com alcance de 9 metros. As vítimas podem fazer um teste de Vontade (CD 10 + 1/2 dos Dados de Vida de zelldrow + modificador de Car de zelldrow) para evitar o efeito.

Usar Veneno (Ext): O zelldrow é treinado nas artes do veneno e no 2º nível nunca se arrisca a se envenenar ao aplicar uma substância tóxica a uma arma.



Resistência à Magia (Ext): No 3º nível, um zeldrow ganha resistência à magia $10 + 1/2$ DV + modificador de Sabedoria. Ele também adiciona um bônus profano de +4 à CD do teste de resistência de qualquer magia que use para detectar falsidades, como *discernir mentiras*.

Resistência a Veneno (Ext): No 4º nível, um zeldrow ganha +2 de bônus racial em testes de resistência contra veneno e drogas. No 5º nível, torna-se imune a todos os venenos de insetos e não pode se tornar viciado em drogas.

Apático (Ext): No 6º nível, um zeldrow ganha Apático como um talento bônus.

Patas de Aranha (Sob): Ao atingir o 6º nível, um zeldrow pode conjurar *patas de aranha* três vezes por dia. Esta é uma habilidade sobrenatural, mas de outra forma age como a magia.

Alterar Forma (Sob): No 7º nível, o zeldrow ganha a habilidade de se transformar em uma aranha monstruosa entre tamanho Miúdo e Grande à sem limites como uma ação padrão. Essa habilidade é semelhante a magia de *metamorfose*, mas afeta apenas o zeldrow, e o zeldrow não recupera os pontos de vida perdidos quando se transforma.

Enganador (Ext): No 8º nível, o zeldrow ganha um bônus de +4 para duas das seguintes perícias: Blefar, Esconder-se, Furtividade ou Intimidar (a escolha do jogador). Uma vez escolhidas as perícia, os bônus não podem ser realocados.

Esquiva Sobrenatural (Ext): No 8º nível, o zeldrow retém seu bônus de Destreza na CA (se houver) mesmo se for pego de surpresa ou atingido por um atacante invisível. Ele ainda perde o bônus se imobilizado. Se o zeldrow já possuir essa habilidade devido a outra classe, ele ganha o benefício de Esquiva Sobrenatural Aprimorada como um talento bônus.

Transformação (Ext): No 10º nível, o zeldrow se transforma em uma criatura quimérica semelhante a um drider. A metade inferior de seu corpo torna-se semelhante à de uma aranha; ganha quatro pernas extras e um grande abdômen. Ele ganha uma velocidade de escalada de 4,5 metros e +8 de bônus racial nos testes de Escalar; ele sempre pode escolher 10 nesses testes, mesmo quando ameaçado.

Veneno (Ext): No 10º nível, um zeldrow adquire um ataque de mordida venenosa: Ferimento, Fortitude CD $10 + 1/2$ dos Dados de Vida de zeldrow + modificador de Con de zeldrow, 1d6 For/1d6 For. A CD de resistência é baseada na Constituição.

Teia (Ext): No 10º nível, zeldrow transformado pode tecer uma teia de seu abdômen. Um único fio é forte o suficiente para suportar o zeldrow e uma criatura do mesmo tamanho. Além de descer do teto e assim por



diante, ele pode lançar uma teia quatro vezes por dia. Isso é semelhante a um ataque com uma rede, mas tem um alcance máximo de 15 metros com um incremento de alcance de 3 metros e é eficaz contra criaturas Grandes ou menores. Uma criatura emaranhada pode escapar com um teste bem-sucedido de Arte da Fuga CD 20 ou se libertar com um teste bem-sucedido de Força CD 26.

O zeldrow também pode criar placas de teia pegajosa de até 3 metros quadrados. As criaturas que se aproximam devem ser bem-sucedidas em um teste de Observar CD 20 para perceber a teia; caso contrário, eles trope-

çam nela e ficam presos como se por um ataque da teia bem-sucedido. Tentativas de escapar ou arrebentar a teia ganham um bônus de +5 se a criatura presa tiver algo para andar ou agarrar enquanto se liberta. Cada seção de 1,5 m de teia tem 6 pontos de vida e redução de dano 5/—.

Um zeldrow pode se mover livremente através de suas próprias teias a uma velocidade de 4,5 metros e pode discernir com precisão a localização de qualquer criatura que toque sua teia.

Tabela 5 – 2: O Zeldrow (Zdr)

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Testes de Resistência			Especial	Magias por dia
		Fort	Ref	Vont		
1º	+0	+2	+0	+2	Raça, aura, habilidades similares à magia, olhar enervante	+1 nível de classe divina
2º	+1	+3	+0	+3	Usar veneno	+1 nível de classe divina
3º	+2	+3	+1	+3	Resistência à magia	+1 nível de classe divina
4º	+3	+4	+1	+4	Resistência a veneno	+1 nível de classe divina
5º	+3	+4	+1	+4	Resistência a veneno	+1 nível de classe divina
6º	+4	+5	+2	+5	Apático, patas de aranha	+1 nível de classe divina
7º	+5	+5	+2	+5	Alterar Forma, habilidades similares à magia	+1 nível de classe divina
8º	+6/+1	+6	+2	+6	Enganador, esquiva sobrenatural	+1 nível de classe divina
9º	+6/+1	+6	+3	+6	Habilidades similares à magia	+1 nível de classe divina
10º	+7/+2	+7	+3	+7	Transformação, veneno, teia	+1 nível de classe divina

Novas Magias



sta seção apresenta novos domínios de clérigo, magias e itens mágicos específicos do Núcleo oriental. Sob certas circunstâncias, os Mestres podem permitir que personagens de fora da região especificada tenham

acesso especial a essas magias.

Domínios Clérigos

O domínio do clérigo Ligações apareceu originalmente no *Ravenloft Gazetteer I*. Ele é repetido aqui para facilitar a referência.

Domínio de Ligações

Divindade: O Legislador

Poder Concedido: Você lança magias de Encantamento (Compulsão) com +1 no nível de conjurador.

Magias do Domínio de Ligações

- 1 **Comando:** Um alvo obedece a uma palavra de comando durante 1 rodada.
- 2 **Imobilizar Pessoas:** Paralisa uma pessoa durante 1 rodada/nível.
- 3 **Missão Menor:** Comanda um alvo de 7 DV ou menos.
- 4 **Imobilizar Monstros.** Como *imobilizar pessoa*, mas com qualquer criatura.
- 5 **Marca da Justiça:** Designa ação que causará uma *maldição* sobre o alvo.

- 6 **Tarefa/Missão:** Como *missão menor*, mas afeta qualquer criatura.
- 7 **Repulsão:** Criaturas não podem se aproximar do conjurador.
- 8 **Ordem:** Como enviar mensagem, mas você pode lançar sugestão.
- 9 **Prender a Alma:** Prende uma alma recentemente falecida para impedir a ressurreição.

Domínio do Escrutínio

Divindade: O Legislador, Inquisidores tepestani.

Poder Concedido: Obter Informações, Ouvir e Sentir Motivação são consideradas perícias de classe.

Magias de Domínio do Escrutínio

- 1 **Transformação Momentânea:** Muda sua aparência.
- 2 **Detectar Pensamentos:** Permite captar pensamentos superficiais.
- 3 **Clariaudiência/Clarividência:** Ouve ou enxerga à distância durante 1 min/nível.
- 4 **Discernir Mentiras:** Revela mentiras deliberadas.
- 5 **Olhos Observadores:** 1d4 olhos flutuantes +1/nível espionam por você.
- 6 **Visão da Verdade:** Mostra todas as coisas em sua forma verdadeira.
- 7 **Vidência Maior:** Como *vidência*, só que mais rápido e com duração maior.
- 8 **Olhos Observadores Maior:** Como *olhos observadores*, mas usam visão da verdade.
- 9 **Discernir Localização:** Descobre o local exato de criatura ou objeto.





Domínio da Trama

Divindade: Hala.

Poder Concedido: Se você souber o verdadeiro nome do alvo de sua magia (seja uma criatura, objeto ou local) e invocar esse nome durante a conjuração, você impõe uma penalidade de -2 na resistência à magia do alvo e uma penalidade de -1 para seu teste de resistência contra essa magia, quando aplicável.

Magias de Domínio da Trama

- 1 **Passos sem Pegadas:** Um alvo/nível não deixa rastros.
- 2 **Zona da Verdade:** Indivíduos dentro do alcance não podem mentir.
- 3 **Mão Opífera:** Mãos fantasmagóricas conduzem o alvo até você.
- 4 **Localizar Criatura:** Indica a direção de uma criatura familiar.
- 5 **Transformação das Estações:** Torne-se mais velho ou mais jovem.
- 6 **Recompensa da Trama:** Use a Trama para conceder um *desejo restrito*.
- 7 **Controlar o Clima:** Altera o clima na área local.
- 8 **Antipatia:** A localização do objeto afetado pela magia repele certas criaturas.
- 9 **Sexto Sentido:** “Sexto sentido” adverte sobre o perigo iminente.

Magias

As seguintes magias são mais comumente encontradas no Núcleo oriental, embora seu uso possa ter se espalhado para outras terras. (Adp = adepto, Wch = bruxa; veja o *Livro do Mestre*).

Avízo Apodrecido

Use um cadáver para entregar uma breve mensagem.

Necromancia

Nível: Adp 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, G, M, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Um cadáver

Duração: Permanente até ser descarregada

Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)

Resistência à Magia: Sim (objeto)

Esta magia funciona como *boca encantada*, exceto que o conjurador usa um corpo morto para entregar a mensagem ao invés de uma boca ilusória. O cadáver fala com sua própria voz, então quanto mais degradado o corpo, menos inteligível será a mensagem quando falada.

Conjurar esta magia requer um teste de poder.

Componente Material: Uma moeda de ouro e algumas gotas de tinta, que são colocadas sob a língua do cadáver enquanto o conjurador sussurra a mensagem na boca do cadáver.

Foco: O cadáver de uma criatura que podia falar quando viva. A cabeça e o tronco devem estar praticamente intactos.

Bênção da Bruxa

Deformar as características de uma criatura.

Transmutação [Mal]

Nível: Fet/Mag 3, Wch 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Uma criatura viva

Duração: 10 min/nível

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Esta magia distorce grotescamente a carne de uma criatura viva, tornando-a semelhante a um caliban ou besta goblin. Essas deformidades aumentam o Grau de Rejeição do alvo em +1 para cada dois níveis de conjurador além do 3º (+1 no 3º nível, +2 no 5º nível, +3 no 7º nível, até o máximo de +9 no 19º nível). Eles também concedem ao alvo um bônus para testes de Disfarce igual ao dobro do aumento do GR (+2 no 3º nível, +4 no 5º nível e assim por diante) para evitar ser reconhecido.

A *bênção da bruxa* pode se tornar permanente com uma magia de *permanência*. Nível mínimo de conjurador 9º, 500 XP.

Componente Material: Sangue de porco, que deve ser espalhado no alvo.

Dica do Homem Morto

Transforme a parte do corpo de um criminoso em um dispositivo de alerta.

Necromancia

Nível: Clr 1, Fet/Mag 1, Wch 1

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Uma parte do corpo

Duração: Permanente até ser descarregada

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Você transfere o poder mágico de uma de suas magias de adivinhação atualmente preparadas para uma parte do corpo retirada do cadáver de um criminoso, como uma mão, dedo ou cabeça. Você deve conjurar a magia a ser imbuída imediatamente após conjurar a *dica do homem morto*. Qualquer magia de adivinhação com uma área de efeito de emanção ou alcance “curto” pode ser imbuída; isso inclui *detectar animais ou plantas*, *detectar caos*, *detectar magia*, *detectar veneno*, *detectar vidência*, *detectar portas secretas*, *detectar armadilhas*, *detectar mortos-vivos*, *discernir mentiras* e magias semelhantes. A primeira vez que o item “*dica do homem morto*” detecta o alvo da magia imbuída a até 18 metros de distância (como uma criatura com tendência caótico, uma porta secreta, mortos-vivos, uma tentativa de espionagem, e assim por diante), ele entra em violentos espasmos por uma rodada; uma mão



se contrai, um dedo sacode, os maxilares tremem e coisas do tipo. O alvo ainda recebe um teste de resistência para evitar a detecção, se a magia imbuída normalmente permitir. O item da *dica do homem morto* não indica o poder ou a localização do sujeito que detectou, apenas sua presença. Após uma única exibição, a magia se dissipa e a parte do corpo se decompõe rapidamente.

Conjurar esta magia requer um teste de poder.

Componente Material: Uma parte flexível do corpo colhida de um criminoso executado.

Frenesi de Sangue Negro

Transforme um goblin em um bárbaro monstruoso.

Transmutação [Mal]

Nível: Adp 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Um goblinóide vivo

Duração: 1 min/nível (ver texto)

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

O *frenesi de sangue negro* é um exemplo terrível do poder intenso, mas autodestrutivo, da magia das bruxas (megeiras). Esta magia foi supostamente criada pelas Três Bruxas de Tepest, que desde então a ensinaram aos adeptos dos goblins para suborná-los à obediência.

Esta magia afeta apenas goblinóides. À medida que o sangue contaminado se espalha pelas veias do alvo, ele fica maior e mais poderoso. O alvo ganha todos os seguintes benefícios: +4 pontos de vida temporários; +2 de bônus profano em Força, Constituição e Carisma; +3 de bônus de armadura natural; e +4 de bônus profano em testes de resistência contra medo e efeitos de medo. Se o tamanho do alvo for Pequeno ou menor, ele aumentará em uma categoria de tamanho.

Tal poder não vem sem custo. O alvo deve beber sangue quente do coração de um humanoide não-goblinóide recém-morto antes que a duração da magia acabe; fazer isso purifica o sangue do alvo, encerrando a magia. Se o alvo não beber o sangue do coração antes que a magia termine, o próprio sangue corrompido do alvo consumirá o goblin por dentro, infligindo 1 ponto de dano de Constituição por rodada (sem resistência). Quando a Constituição do alvo chegar a 0, seu sangue sai do corpo do goblin, resultando em uma morte horrível.

Conjurar esta magia requer um teste de poder.

Componente Material: O coração de um não-goblinóide recém-morto; um alvo deve beber do coração para receber os efeitos da magia. Um único coração não goblinóide pode fornecer sangue suficiente para quatro alvos, mas todas as magias devem ser conjuradas antes que o sangue esfrie (2d4+2 minutos após a morte da criatura).

Frenesi de Sangue Negro em Massa

Transforme vários goblins em bárbaros monstruosos.

Transmutação [Mal]

Nível: Adp 5, Fet/Mag 6

Alcance: Toque

Alvo: Um goblinóide vivo/nível

Esta magia funciona como *frenesi de sangue negro*, exceto que afeta várias criaturas. Conjurar esta magia requer um teste de poder.

Definhar

Apodrece 30cm cúbicos/nível de matéria que já esteve viva.

Transmutação

Nível: Adp 1, Clr 1, Fet/Mag 1, Wch 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 3 metros.

Alvo: 30 cm cúbicos/nível de matéria outrora viva

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)

Resistência à Magia: Sim (objeto)

Definhar envelhece matéria viva em um dia por nível de conjurador (portanto, um conjurador de 7º nível envelheceria o alvo em uma semana). Enquanto materiais bem preservados, como madeira e couro, podem não ser visivelmente afetados, materiais mais delicados, como alimentos ou cadáveres, se decompõem rapidamente. Muitos alimentos estragam em um dia. Envelhecer um cadáver efetivamente aumenta o número de dias que ele está morto em relação a magias como *reviver os mortos* e *reencarnação*.

Ovo de Cuco

Troque o feto de uma bruxa (megeiras) pelo de um humano.

Transmutação [Mal]

Nível: Fet/Mag 5, Wch 5

Componentes: V, G, XP

Tempo de Execução: 1 hora

Alcance: Pessoal e toque

Alvo: Você e uma humana

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Apenas as bruxas (megeiras) podem conjurar esta magia monstruosa, que usam para roubar bebês saudáveis e/ou descartar sua própria progênie indesejada. O *ovo de cuco* requer uma hora inteira de ritos profanos e pesados para ser concluído, durante o qual a bruxa deve manter contato físico ininterrupto com sua vítima, então a bruxa geralmente primeiro sequestra um alvo pretendido e usa poções para dormir ou magia para mantê-la indefesa durante todo o processo.

Para que o *ovo de cuco* tenha algum efeito, a bruxa, a mulher ou ambas as fêmeas devem estar grávidas. Se a



bruxa estiver grávida, então, após a conclusão da magia, seu filho ainda não nascido é transferido para o útero do alvo humano. Se a humana estiver grávida, então, após a conclusão da magia, seu filho ainda não nascido é transferido para o útero da bruxa. Se ambas estiverem grávidas, então, após a conclusão da magia, o nascituro troca de lugar. A transferência não prejudica nem a mulher nem o nascituro. Uma criança bruxa nascida de mãe humana é sempre mulher e parece normal, mas invariavelmente desenvolve uma tendência maligna à medida que cresce até a idade adulta. Essas mulheres se transformam em bruxas durante sua quinta década de vida (consulte **Denizens of Dread**). Uma criança humana deve fazer um teste de resistência de Fortitude CD 15 a cada semana que for carregada no útero de uma bruxa (teste de resistência +0) ou será irreversivelmente distorcida em um caliban. Em algum folclore, se a criança resiste a se tornar um caliban, certamente se tornará um poderoso feiticeiro.

Conjurar esta magia requer um teste de poder.

Custo de XP: 300 XP.

Permanência Perversa

Torne algumas magias permanentes, mas a magia pode ser desfeita pelo amor verdadeiro.

Universal [Mal]

Nível: Fet/Mag 4, Wch 4

Componentes: V, G, XP

Tempo de Execução: 2 rodadas

Alcance: Veja texto

Alvo, Efeito ou Área: Veja o texto

Duração: Permanente (veja texto)

Teste de Resistência: Nenhuma

Resistência à Magia: Não

Esta magia funciona como *permanência*, exceto que funciona efetivamente como uma maldição. *Remover maldição* pode suprimir temporariamente os efeitos da magia (consulte o Capítulo Três do **Ravenloft Player's Handbook**). Se qualquer humanoide realizar voluntariamente um ato de amor verdadeiro e altruísta em nome do alvo desta magia, a *permanência perversa* é imediatamente dissipada.

Conjurar esta magia requer um teste de poder.

Custo de XP: O mesmo que *permanência*.

Recompensa da Trama

Use a Trama para conceder um desejo restrito.

Universal

Nível: Wev 6

Componentes: V, G, FD, XP

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Veja texto

Alvo, Efeito ou Área: Veja texto

Duração: Veja texto

Teste de Resistência: Nenhum (veja o texto)

Resistência à Magia: Sim

A *recompensa da trama* funciona como um *desejo restrito*, mas é desgastante e tem várias restrições significativas. Primeiro, conjurar a *recompensa da trama* causa 1 ponto de perda de Inteligência no conjurador, e o efeito desejado deve ser expresso em não mais que sete palavras.

A magia depende da tapeçaria da Trama para a maior parte de seu poder, em vez da magia arcana sozinha, manipulando as infinitas interconexões do destino para alcançar seus objetivos. O conjurador geralmente consegue o que pede (dentro das limitações de um *desejo restrito*), mas os efeitos não se manifestam imediatamente. Em vez disso, uma série de coincidências ocorre nos próximos 1d6 dias para entregar os resultados pretendidos ao conjurador por meios naturais em vez de sobrenaturais. Assim, a *recompensa da trama* nunca é útil em situações de combate imediato.

Exemplos: Se um conjurador usar a *recompensa da trama* para conjurar um *relâmpago* em um alvo, esse alvo será “coincidentemente” pego do lado de fora durante uma tempestade e atingido por um raio em 1d6 dias. Se um conjurador usar a *recompensa da trama* para adquirir riqueza, ele pode receber uma herança ou tropeçar em um esconderijo de bens roubados em 1d6 dias.

Como acontece com todos os *desejos*, conjurar esta magia requer um teste de poder. Se o teste de poder falhar, os efeitos pretendidos são entregues de alguma maneira imprevisivelmente horrível.

Custo de XP: O mesmo que *desejo restrito*.

Transformação das Estações

Usando a manipulação da Trama, torne-se mais velho ou mais jovem adquirindo habilidades das estações.

Transmutação

Nível: Wev 5

Domínio: Trama

Componentes: V, G, FD, M (uma folha seca representando cada estação)

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 minuto por nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (inofensivo)

Com uma oração a Trama e uma oferta de folhas secas de cada estação, você se conecta ao poder místico da Igreja de Hala. A energia das estações flui através de você, alterando temporariamente sua aparência (de forma limitada, ainda é você, mas com leves mudanças) e concedendo-lhe certos benefícios.

Ao conjurar essa magia, você pode escolher um dos seguintes efeitos:

- *Renovação da Primavera:* Você assume a aparência e vitalidade da juventude. Você obtém um bônus de aprimoramento de +4 em seu atributo Destreza e ganha um bônus de aprimoramento de +4 nas jogadas de inicia-





tiva. Além disso, você ganha resistência 10 a ácido e se torna imune a efeitos de medo.

- *Vitalidade do Verão*: Você exibe a força da vida adulta no auge. Você recebe um bônus de aprimoramento de +4 em seu atributo Força e ganha um bônus de aprimoramento de +4 em testes de Agarrar, Derrubar e Empurrar, seja você o atacante ou o alvo. Além disso, você ganha resistência 10 a fogo e você ganha proficiência em todas as armas marciais, caso ainda não a possua.

- *Sabedoria do Outono*: Você incorpora a sabedoria da maturidade e da experiência. Você recebe um bônus de aprimoramento de +4 para Sabedoria e um bônus de aprimoramento de +4 em testes que envolvam observar, ouvir ou procurar. Além disso, você ganha resistência 10 a eletricidade e você ganha um bônus de +2 em todos os testes de resistência contra magias e habilidades que afetem a mente.

- *Resiliência do Inverno*: Você reflete a sabedoria da velhice e a resiliência. Você recebe um bônus de aprimoramento de +4 para Constituição e um bônus de aprimoramento de +4 em testes contra a morte. Além disso, você ganha resistência 10 a frio e você se torna imune a fadiga e exaustão.

Escolha um dos efeitos acima ao conjurar a magia. O efeito escolhido terá a duração da magia. No entanto, você não pode alterar o efeito escolhido depois de conjurá-lo.

Esta magia foi descrita no “Weave Domain”, **Ravenloft Gazetteer V**, embora nunca tenha sido escrita oficialmente pelos autores. Essa é uma versão criada para a versão portuguesa do tradutor.

Itens Mágicos

Os itens mágicos detalhados abaixo são encontrados no Núcleo oriental. Embora possam ser encontrados em outros lugares, o seu sabor é mais adequado àquela área quando os encontramos pela primeira vez.

Mãos de Poder

Esses talismãs horríveis também são conhecidos como *velas do homem morto*: mãos humanas colhidas de criminosos executados, com pavios costurados em seus dedos estendidos e fervidas em poções obscenas até que a carne se torne uma substância cerosa. Segundo alguns relatos, as irmãs Mindefisk criaram as primeiras *mãos de poder*, embora os segredos de sua criação tenham se espalhado por toda a Terra das Brumas. Somente as bruxas (megeras) podem criar *mãos de poder*, que estão entre os exemplos mais horríveis do poder destrutivo e consumidor da magia das bruxas. Itens mágicos relacionados, como a *mão da glória* ou a *mão do mago*, podem ser mais conhecidos, mas seu poder empalidece ao lado desses artefatos menores.

As bruxas costumam criar *velas do homem morto* a mando de outras pessoas de coração negro, invariavelmente exigindo preços terríveis por seus serviços — sejam itens mágicos consumidos em sua criação, atos rituais das trevas ou amostras do próprio sangue ou carne do peticionário.

Existem muitos tipos de *mãos de poder*; apenas alguns estão listados aqui. Todos compartilham certas propriedades comuns. Um usuário ativa uma *vela do homem morto* acendendo seus pavios (uma ação padrão que provoca





ataques de oportunidade). Uma vez acesa, uma *mão de poder* pode ser apagada apenas pela criatura que a acendeu ou por efeitos mágicos de vento ou água (como *criar água* ou *ciclone*). Quem acende a *vela do homem morto* recebe seu poder até que a mão seja apagada; ela não precisa manter a *mão* em sua posse. No entanto, todos os usuários de *mãos de poder* também estão sujeitos a terríveis maldições: a inevitável corrupção da magia das bruxas.

Mãos de poder não podem ser destruídas enquanto acesas. Quando apagadas, elas são suscetíveis a danos, mas sempre recebem testes de resistência (como a bruxa que os criou), mesmo se desacompanhados. Devido à estranha feitiçaria primordial usada em sua criação, *mãos de poder* não são detectadas como mágicas enquanto apagadas.

Cada *mão de poder* queima por um total de 13 horas. Ela pode ser apagada e reacendida mais tarde, mas não pode ser recarregada. Criar ou usar uma *mão de poder* garante um teste de poder, não incluindo o roubo de túmulo necessário.

Mão de Quatro Dedos: Também chamadas de *mãos do silêncio*, essas velas têm quatro dedos se curvando para fora como garras; o polegar é pressionado contra a palma da mão. A *mão* deve ser colhida de um criminoso que foi estrangulado ou afogado e deve ser cortada do cadáver com uma lâmina de prata na noite de lua nova. Para que seus poderes tenham efeito, o usuário deve acender a *mão* dentro de um edifício (como uma casa, pousada, fortaleza e assim por diante). Para cada pavio aceso, uma pessoa dentro da estrutura deve ter sucesso em um teste de resistência de Vontade CD 18 ou cairá no *sono*, como se fosse alvo de uma magia de sono, exceto que criaturas de qualquer DV podem ser afetadas. A *mão do silêncio* visa primeiro o “dono da casa”, seguido pelos ocupantes de importância decrescente na sucessão. O usuário nunca é visado. Para cada alvo que o usuário coloca para dormir, porém, ele fica sujeito a uma noite de *pesadelos*, conforme a magia.

Necromancia e encantamento (forte); NC 16°; Peso 0,5 kg.

Mão de Muitos Dedos: Os dedos dessas *mãos* estão bem abertos. A mão deve ser arrancada do corpo de um criminoso enforcado e cortada com uma lâmina de pedra em uma noite de neblina enquanto o cadáver ainda está pendurado na forca. A mão é então fervida no sangue ou icor de um extra-planar morto. Uma *mão de muitos dedos* auxilia apenas conjuradores divinos. Enquanto estiver acesa, seu usuário recebe +4 de bônus profano em testes de expulsar/fascinar; Foco em Magia (necromancia) como o talento; e uma aura contínua de *proteção contra o bem*, como a magia. A cada hora que a *mão* permanece acesa, no entanto, o espírito do usuário tem 10% de chance cumulativa de ser possuído por um espírito insano, como um odem. O espírito do usuário

se torna um geist, e ele deve ter sucesso em um teste de resistência de Vontade CD 18 para expulsar o espírito e recuperar seu corpo. Se o usuário falhar neste teste, ele deve encontrar outra maneira de recuperar seu corpo dentro de 24 horas ou seu espírito será consumido pelas forças das trevas do universo.

Necromancia (forte); NC 16°; Peso 0,5 kg.

Mão de Um Dedo: Os dedos da frente e do meio dessas *mãos* são estendidos e firmemente amarrados juntos; o resto é costurado em um punho apertado. A mão deve ser colhida de um criminoso que foi chicoteado ou espancado até a morte e cortada com uma lâmina de prata quente. A mão é então fervida em água do mar e pelo menos quatro *poções de heroísmo*. Enquanto acesa, seu usuário recebe um aumento de +5 em sua armadura natural, redução de dano 5/—, resistência a energia (todas) 5 e cura acelerada 5. Cada vez que o usuário sofre dano enquanto estiver afetado, no entanto, ela corre o risco de ser amaldiçoada. (% de chance = dano recebido), como a magia *rogar maldição*. Quando a vela é apagada, o usuário sofre 2d10 pontos de dano para cada período total ou parcial de 10 minutos em que a vela foi acesa (Fortitude CD 18 reduz metade).

Necromancia e encantamento (forte); NC 16°; Peso 0,5 kg.

Mão de Três Dedos: Os dedos polegar, indicador e anelar dessas *mãos* estão estendidos; os outros são enrolados na palma da mão e pregados no lugar. A mão deve ser colhida de um criminoso empalado por seus crimes, seja em uma estaca ou por armas perfurantes, e deve ser cortada com uma lâmina de bronze. A mão é então fervida em gordura produzida por conjuradores humanoides arcanos e pelo menos uma criatura com habilidades inatas similares à magia. Enquanto acesa, todas as magias arcanas conjuradas por seu usuário são automaticamente potencializados, aumentados, estendidos e ampliados, conforme os talentos. O usuário também ganha +4 de bônus profano em todos os testes de resistência contra magias e habilidades similares a magia. No entanto, com cada magias que o usuário conjurar, ele deve ter sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 18 ou sofrerá uma reação mágica, sofrendo todos os efeitos negativos da magia ou 2d8 pontos de dano se a magia for inofensiva. Quando a *mão* é extinta, o usuário deve ter sucesso em um teste de Vontade (CD 15 + horas consecutivas em que a mão queimou) ou será imediatamente reduzido a -1 pontos de vida pela reação explosiva, infligindo (1d4 x níveis de classe de conjurador do usuário) dano a todos criaturas vivas em um raio de 3 metros.

Necromancia (forte); NC 16°; Peso 0,5 kg.

Mão de Dois Dedos: O dedo mínimo e indicador dessas *mãos* se estendem como os ramos de uma varinha de condão; o resto é torcido. A mão deve ser colhida



de um criminoso deixado para morrer de fome, seja em uma cela ou forca, cortada com uma lâmina de osso afiado durante uma tempestade. A mão é então fervida na gordura de cadáveres humanoides que nunca receberam ritos fúnebres. Enquanto a *mão* estiver acesa, tanto ela quanto seu usuário se tornam etéreos, como a magia *passo etéreo*. Apagar a mão faz com que ela e o usuário se materializem novamente (mesmo que estejam dentro de um objeto sólido). Uma *mão de dois dedos* acesa também atua como um farol subconsciente para entidades malignas no Plano Etéreo, como mortos-vivos incorpóreos, aranhas interplanares e saqueadores etéreos. O usuário tem 10% de chance de ser atacado por tais criaturas (ND = nível do usuário) a cada hora que a *mão* estiver acesa.

Necromancia e encantamento (forte); NC 16°; Peso 0,5 kg.

Mão sem Dedos: Apesar do nome, essas *mãos* têm todos os dedos, que seguram firmemente uma vela grossa e preta feita de gordura extraída de homens mortos. A mão deve ser colhida de um criminoso que foi decapitado ou esquartejado, cortado com uma lâmina de ferro frio sob a luz da lua cheia. Enquanto acesa, seu usuário é afetado como se estivesse continuamente sob os efeitos de *velocidade*, *salto* e *patas de aranha*. No entanto, quando a *mão sem dedos* é apagada, o usuário deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 18 ou envelhecerá magicamente 1 ano para cada 10 minutos que a *mão* queimou. Além disso, o usuário automaticamente envelhece magicamente 1 ano cada vez que a *mão* é apagada (sem teste de resistência). Como um efeito mágico de envelhecimento, o usuário recebe apenas os efeitos negativos do envelhecimento, sem nenhum dos benefícios.

Necromancia e encantamento (forte); NC 16°; Peso 0,5 kg.

⚔ Regalia de Arak

A *Regalia de Arak* é uma coleção de nove artefatos principais criados a partir de materiais sombrios e fortalecidos pelos sonhos das fadas das sombras. Eles já pertenceram ao lendário herói cujo nome eles agora carregam. Após sua morte, eles foram divididos entre os senhores das Nove Raças. Estranhamente, algum capricho do destino frequentemente arranca os *Regalia de Arak* das fadas e os espalha pelo mundo da superfície. Talvez as Brumas tentem impedir que o Portão de Obsidiana reabra; talvez os artefatos estejam desesperados para escapar da Greta Sombria. Seja qual for a verdade, eles aparecem na superfície com frequência alarmante. As fadas, no entanto, relutam em se desfazer dos ícones de seu herói e sempre os pegam de volta daqueles que os “roubam”, com consequências terríveis.

Se todos os nove itens da *Regalia de Arak* estiverem a 30 metros do Portão de Obsidiana, um ritual pode ser

realizado para abrir o Portão. Outro ritual, ou jogar um dos itens no Portão, fecha-o novamente.

O Amuleto de Arak: Este pingente é feito de oito anéis concêntricos suspensos em uma fina corrente de prata. Os anéis alternam entre prata e obsidiana. O portador do *Amuleto* é imune a toda magia que afete diretamente a força vital, como magias com o descritor de morte, *recipiente arcano* e assim por diante. Na Greta Sombria, o portador também pode *invocar o aliado da natureza I-VIII* uma vez por dia cada nível, como um druida do nível mínimo necessário para conjurar as magias. O *Amuleto de Arak* está nas mãos dos brags.

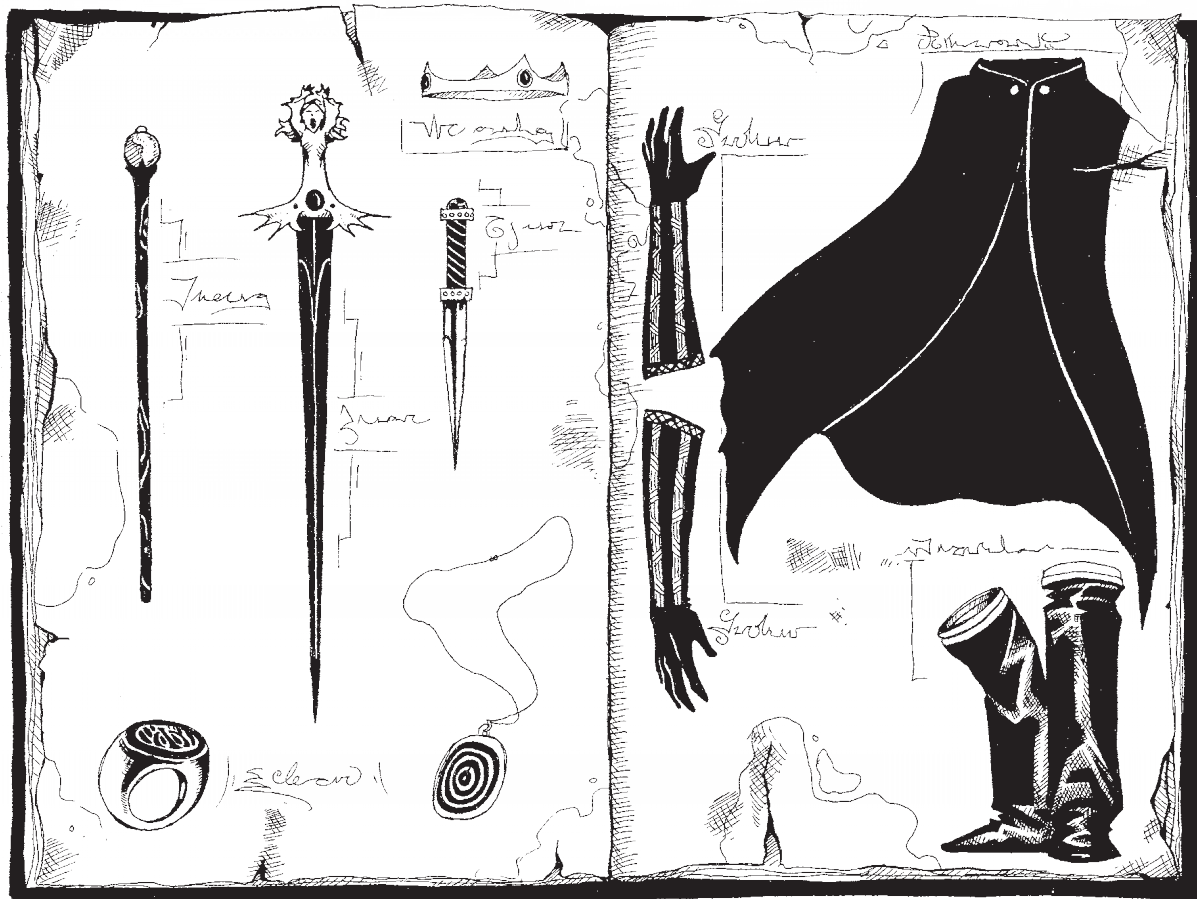
As Botas de Arak: São botas de couro preto até os joelhos, com faixas douradas no topo. Elas agem como *botas élficas* e *botas de velocidade*. O portador também é considerado como pesando apenas 2,5 kg para determinar quanta pressão ela exerce no solo (como se ela pode andar por superfícies com armadilhas sem dispara-las). As *Botas de Arak* pertencem a Mohrg, líder dos muryan.

O Manto de Arak: Além do fecho de prata, este manto é totalmente preto, como se feito de escuridão sólida. Quando usado, ele age como um *manto élfico* e um *manto do deslocamento maior*. Na Greta Sombria, o portador também pode conjurar *andar nas sombras* três vezes por dia, passando pelo manto. O *manto* pertence aos tegs.

A Coroa de Arak: A *Coroa de Arak* é uma delicada coroa de prata cravejada de opalas negras. Ele concede um bônus de aprimoramento de +4 ao Carisma do portador e permite que ele conjure magias de *enfeitiçar monstro* sem limites. Ele também tem os efeitos de um *anel de escudo mental*. Já foi usada por Maeve, mas agora está supostamente presa dentro do Portão de Obsidiana com Gwydion.

A Adaga de Arak: A *Adaga de Arak* é um fino estilete de mithril prateado, com cabo de couro preto. Uma grande pedra de sangue brilha no pomo. Fora da Greta, a *Adaga* funciona como uma *adaga do assassino do sangramento* +2. Ele ignora toda redução de dano, exceto épico. Dentro da Greta, seu bônus aumenta para +4. Além disso, a *adaga* pode ser usada para ataques furtivos (como a habilidade do ladino), causando +5d6 de dano. Se o portador já puder atacar furtivamente, os bônus de dano não se acumulam; use o que for maior. A *adaga* causa o dobro de dano a Gwydion (ou quádruplo, em um acerto crítico). Sem surpresa, a *Adaga de Arak* é empunhada por Malinda, a líder do powrie.

As Luvas de Arak: Essas luvas longas e justas são costuradas em couro preto macio. Um delicado padrão bordado adorna as pontas e os nós prateados cobrem as luvas do pulso ao cotovelo. As Luvas agem como *luvas de destreza* +4. O portador ganha um bônus de percepção de +10 para qualquer perícia que envolva destreza manu-



al, como Ofícios (relojaria), Abrir Fechaduras ou Pres-tidigitação, e leva apenas metade do tempo para criar dispositivos mecânicos complexos. As *Luvas de Arak* são usadas por Gurlar, o príncipe Seelie dos fir.

O Cetro de Arak: O *Cetro de Arak* é um bastão fino feito de mármore preto polido e incrustado com um orbe de mithril prateado. Uma opala é colocada no topo da esfera. Dentro da Greta, o *Cetro* atua como um *cajado de cura*. Pode ser usado até dez vezes por dia e tem cargas ilimitadas; fora da Greta, o número de cargas que podem ser gastas por dia cai para cinco. Além disso, o portador pode conjurar *detectar veneno* e *visão da morte* sem limites. O *Cetro* pertence aos portunes.

O Sinete de Arak: Este anel é feito de uma única peça de mithril prateado, com o símbolo do Erlking colocado na face em mithril preto. O *Sinete* concede +2 de bônus de sorte na CA e em todos os testes de perícia, habilidade e testes de resistência. Além disso, o portador pode conjurar *ampliar plantas*, *construção*, *falar com plantas*, *moldar madeira* e *passos sem pegadas* três vezes ao dia cada, como um druida de 15º nível. O portador ganha um bônus de percepção de +4 para perícias baseadas em Carisma ao interagir com plantas. A princesa do alven usa o *Sinete de Arak* como sua coroa.

A Espada de Arak: A *Espada de Arak*, a mais infame de todos os itens *Regalia*, é uma espada longa e esguia aparentemente forjada de mithril negro. O punho é cortado em marfim e esculpido para se assemelhar a um fantasma, que dizem ser a esposa de Arak, Finngalla. É carregada o tempo todo por Loht, príncipe dos sith.

Fora da Greta Sombria, a *Espada* atua como uma *Espada longa vorpal afiada* +2. Dentro da Greta, seu bônus aumenta para +4 e é classificada como uma arma +6 para superar a redução de dano. A *Espada* é tão afiada que ignora a dureza ao atacar objetos. O portador da espada ganha visão no escuro até 27m. Se ela já tiver visão no escuro, os alcances não se acumulam. Finalmente, a *Espada* causa o dobro de dano a Gwydion (ou quadruplica, em um acerto crítico).

Uma vez por dia, o portador da *Espada* pode conjurar as seguintes magias ao pronunciar suas palavras de comando: *cúpula de proteção contra vegetais*, *curar ferimentos críticos*, *dominar monstro*, *dança irresistível de Otto*, *globo de invulnerabilidade menor*, *reviver os mortos*, *invocar monstro IV*, *invocar aliado da natureza IV*, *visão da verdade*. As magias funcionam como se fossem conjuradas por um clérigo ou mago de 10º nível.



Maldições

Nas mãos dos feéricos das sombras, os *Regalia de Arak* não carregam nenhuma maldição. No entanto, o caso é muito diferente para outros seres.

Primeiro, os itens devem ser usados todos os dias. A *Espada* e a *Adaga* devem matar uma criatura; as magias do *Sinete*, *Cetro* e *Amuleto* devem ser usados, e assim por diante. Se não forem, a realidade do portador é corroída permanentemente em 1%. O portador gradualmente se torna cada vez mais transparente e intangível, aplicando a qualidade especial incorpórea quando chegar a 75% inexistente, e desaparecendo completamente da realidade quando o total atinge 100%.

Fora da Greta Sombria, a *Espada de Arak* carrega uma maldição diferente. A cada dia que o portador da *Espada* não a usa para matar uma criatura, ele ganha um bônus cumulativo de +1 em Força, Destreza e Constituição, mas sofre uma penalidade cumulativa de -1 em Inteligência, Sabedoria e Carisma. À medida que o portador fica mais forte, ele gradualmente se transforma em uma criatura distorcida e quase irracional, semelhante a um caliban ou ogro; se o portador ganhar +4 de Força, seu tamanho aumentará em uma categoria. Escravizada pela *Espada*, a criatura existe apenas para saciar a sede de sangue da lâmina. Se o portador for separado da *Espada* antes que qualquer um de seus valores de habilidade mental cheguem a 3, a transformação se reverte lentamente na mesma taxa em que progrediu, até que o personagem volte ao normal. Se qualquer valor de habilidade cair para 3, a transformação é irreversível, mesmo que o portador seja separado da *Espada*.

Além disso, qualquer um que não seja um feérico das sombras que usar um dos itens *Regalia* nunca o deixará fora de vista intencionalmente (sem teste). Se ele for separado do item, ele fará o que for preciso para recuperá-lo. A cada dia, ele deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD 20, -1 por dia de separação do item); a falha indica que ele degenera mentalmente, adquirindo uma obsessão perigosa e frenética para recuperar o item a todo custo. Mesmo que o teste seja bem-sucedido, ele ainda tenta recuperar o item, embora de maneira mais racional. Após cinco testes bem-sucedidos, a retenção do item é quebrada e o personagem volta ao normal. Se o personagem carregou todos os nove itens, ele nunca se recupera e permanece obcecado para sempre.

Meios de Destruição: As substâncias estranhas usadas para criar os *Regalia de Arak* os tornam imunes a danos físicos. No entanto, todos eles são parcialmente compostos de sombra. Eles podem ser destruídos se expostos à luz não filtrada do sol por sete dias consecutivos, por pelo menos 10 horas por dia. Além disso, se retornar ao Plano das Sombras, o material das sombras começa a vazar de volta para aquele plano. A cada hora, o item

perde um poder mágico. Por exemplo, a *Espada de Arak* perderia cada uma de suas magias, então sua habilidade de ignorar a dureza e superar a redução de dano, e assim por diante. Quando o último poder decai, o item evapora. Observe que o *Manto de Arak* é protegido dessa drenagem enquanto seu portador usa seu poder de *andar nas sombras*.

Novos Monstros



Esta seção apresenta monstros conhecidos por vagar pelas terras do Núcleo oriental.

Arak, Gwytune

Dados de Vida:	Fada média (Fada das Sombras) 4d6 (14 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	17 (+1 Des, +3 deflexão, +3 sorte), toque 17, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+2/+1
Ataque:	Chifre +1 corpo a corpo (1d6-1)
Ataque Total:	Chifre +1 corpo a corpo (1d6-1)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Magias
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, alterar forma, redução de dano 10/ cobre, sorte, vulnerabilidade à luz solar
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +5, Vont +7
Habilidades:	For 9, Des 13, Con 10, Int 18, Sab 17, Car 14
Perícias:	Blefar +9, Concentração +7, Conhecimento (arcano) +11, Identificar Magias +11, Ofício (qualquer) +11, Profissão (marcenaria) +10
Talentos:	Ignorar Componentes Materiais, Foco em Perícia (Conhecimento [arcano]), Foco em Perícia (Identificar Magias), Foco em Magia (qualquer escola), quaisquer 3 talentos metamágicos
Ambiente:	Colinas, florestas e planícies temperadas (a Greta Sombria)
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	6
Tesouro:	50% de moedas; padrão de bens; dobro de itens
Tendência:	Geralmente leal e neutro
Progressão:	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+1

A figura de olhos dourados e chifres, vestida com vestes incrustadas de símbolos, gesticula com as mãos, que brilham com a aura da magia, permitindo que um pequeno dardo crepitante voe infalivelmente para seu alvo.



Gwytune tem entre 1,5m e 1,65m de altura. Eles têm feições enrugadas, membros finos e dedos longos e hábeis como macacos-aranha. No entanto, eles também têm chifres de carneiro e olhos dourados de cabra. Entre seus chifres cresce uma espessa cabeleira ruiva. Sua pele tem um tom lilás muito fraco. Gwytune sempre usa longos mantos de lã, geralmente pretos ou cor de ferrugem e cobertos com símbolos de cobre.



POZAS'04

Gwytune são os arcanistas e magos dos Arak. Esses feéricos das sombras excepcionalmente raros são obcecados com o acúmulo de magia arcana. Eles não se alinham com nenhuma das Duas Cortes, preferindo uma vida de atividades acadêmicas.

Combate

Gwytune são bastante fracos em combate físico. Seu único ataque real é chifrar ou bater com seus chifres, mas sua falta de força física prejudica até mesmo esse ataque. No entanto, eles são mestres nas artes arcanas e dependem da magia para evitar ou dominar os oponentes.

Magias: Gwytune aprende e prepara magias como magos, usando Inteligência para determinar CDs de testes de resistência e magias adicionais. O número de magias que eles podem conjurar por dia é de um nível de conjurador igual ao dobro de seus Dados de Vida (ou seja, 8º nível para gwytune padrão).

Alterar Forma (Sob): Gwytune pode assumir as formas de cabras e ovelhas. Eles podem ficar até 12 horas por dia nesta forma, mudando entre formas quando quiserem, desde que não excedam o limite diário. Gwytune podem falar inteligivelmente em forma de carneiro.

Sorte (Sob): Gwytune recebe +3 de bônus de sorte na CA e pode rolar novamente uma falha no teste de resistência uma vez por dia.

Vulnerabilidade à Luz Solar (Ext): Gwytune sofre 1d4 pontos de dano a cada rodada em que são expostos à luz solar direta. Filtrar a luz do sol, por meio de um pano grosso, por exemplo, reduz o dano em -1, para um mínimo de 1 ponto por rodada.

Personagens Gwytune

A classe favorecida de um gwytune é mago. Os níveis se acumulam com suas habilidades naturais de conjuração para determinar quantas magias eles podem conjurar por dia. (Por exemplo, um gwytune de 4 DV com 2 níveis de feiticeiro teria o mesmo número de magias por dia que um feiticeiro de 10º nível). Eles preferem classes de prestígio acadêmicas, como o mestre do conhecimento.





Avanc

Dados de Vida:	Besta Mágica Enorme (Aquático) 8d10+32 (76 PV) +2
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	6m (4 quadrados), natação 9m.
Classe de Armadura:	25 (-2 tamanho, +2 Des, +15 natural)
Ataque Base/Agarrar:	+8/+25
Ataque:	Mordida +16 corpo a corpo (2d8+13) ou golpe com cauda +15 corpo a corpo (1d12+13)
Ataque Total:	Mordida +16 corpo a corpo (2d8+13) ou golpe com cauda +15 corpo a corpo (1d12+13)
Espaço/Alcance:	4,5m/3m
Ataques Especiais:	Agarrar aprimorado, vórtice
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, empatia aquática, dependente da água, resistência ao fogo 10
Testes de Resistência:	Fort +10, Ref +8, Vont +3
Habilidades:	For 28, Des 14, Con 19, Int 10, Sab 12, Car 14.
Perícias:	Esconder-se +8*, Natação +17, Observar +4, Ouvir +4
Talentos:	Ataque Poderoso, Arrebatador, Foco em Arma (mordida)
Ambiente:	Aquático temperado
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	6
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre neutro e mau
Progressão:	9-15 DV (enorme)
Ajuste de Nível:	—

Este horror reptiliano atravessa a superfície do lago, medindo seis metros da cauda ao focinho. Assemelha-se a um cruzamento enorme e monstruoso entre um crocodilo e um peixe. Seis membros curtos com barbatanas impulsivam a criatura através da água. Uma barbatana óssea percorre o comprimento de suas costas até o final de sua cauda longa e plana. Suas mandíbulas longas e estreitas estão cheias de presas em forma de agulha. Seus olhos pretos e redondos são tão desumanos quanto os de uma víbora, mas brilham com uma inteligência maligna.

O avanc é um enorme monstro que se diz estar à espreita nas águas do Lago Kronov. Os pescadores tepestani afirmam avistá-lo várias vezes por ano. Nenhum o amaldiçoa por devorar sua captura,

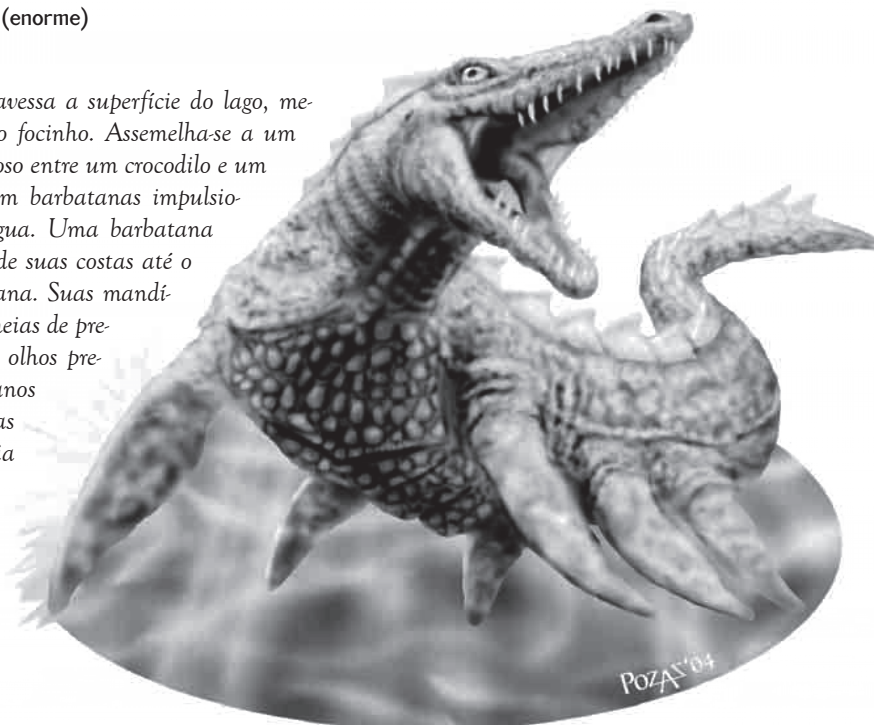
no entanto, por medo de que a “grande besta” os devore. A maioria dos avistamentos ocorre perto de Castelo Insular — mais um motivo para evitar essa rocha assombrosa. O avanc pode sair da água, rastejando sobre suas seis patas nadadeiras, mas nunca deixa de ver a costa.

Numerosas lendas cercam as origens do avanc, que perseguiu o Lago Kronov por muitos anos. Todos os tepestani concordam que o avanc era originalmente um homem mau que foi terrivelmente amaldiçoado por forças sobrenaturais. Contudo, quem ou o que o amaldiçoou permanece uma questão de disputa; reivindicações incluem um príncipe Unselie, a Dama do Lago, ou mesmo a monstruosa bruxa do mar que muda de forma, os contos folclóricos mais antigos afirmam ter vivido no lago.

O avanc fala silvestre e pode se comunicar com todos os crocodilos e peixes.

Combate

O avanc tem um apetite voraz, embora possa passar longos períodos entre as refeições. Quer tenha sido um homem ou não, seus pensamentos agora são totalmente consumidos pela fome. Ao caçar ao longo da margem do lago, ele fica perfeitamente imóvel em águas rasas ou lama, esperando que as vítimas se aproximem antes de avançar para atacar. Na água, ele sobe das profundezas para esmagar barcos antes de pegar nadadores em dificuldades. Sempre que o avanc agarra uma criatura em





suas mandíbulas, ele mergulha fundo para afogar sua vítima antes de retornar para os inimigos restantes.

O avanc pode devorar uma dúzia de criaturas Médias se tiver a chance. Uma vez cheio, ele se retira para o fundo do lago para dormir por uma semana por vítima devorada.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, o avanc deve acertar com seu ataque de mordida. Ele pode então iniciar um agarrar como uma ação livre sem provocar um ataque de oportunidade. Se vencer o teste de agarrar, o avanc prende seu oponente com suas mandíbulas.

Vórtice (Sob): Uma vez por dia, como uma ação de rodada completa, enquanto o avanc está totalmente submerso, ele pode se debater na água com tanta velocidade e violência que cria um redemoinho de 30 metros de diâmetro. Este redemoinho é semelhante a um tornado (consulte a Tabela 3-24 no *Livro do Mestre*), exceto pelo fato de afetar apenas objetos e criaturas dentro ou sobre a água. Os nadadores devem fazer um teste bem-sucedido de Natação CD 30 ou serão arrastados para o funil do vórtice; os velejadores devem fazer um teste bem-sucedido de Profissão CD 30 (marinheiro) ou terão sua embarcação virada. As criaturas sugadas pelo vórtice sofrem 4d6 pontos de dano por rodada. O vórtice continua enquanto o avanc continuar a se debater, até o bônus de Constituição do avanc em rodadas.

Empatia Aquática (Sob): O avanc pode comunicar conceitos simples com crocodilos e peixes. Pode ordenar que venham em seu auxílio, embora não sejam obrigados a fazê-lo.

Dependente da Água (Ext): O avanc pode sobreviver fora da água por 1 hora por ponto de Constituição; depois disso, corre o risco de se afogar.

Perícias: O avanc tem +8 de bônus racial em qualquer teste de Natação para realizar alguma ação especial ou evitar um perigo. Ele sempre pode escolher 10 em um teste de Natação, mesmo se estiver distraído ou em perigo. Ele pode usar a ação de correr enquanto nada, desde que corra em linha reta.

* O avanc ganha um bônus racial de +4 em testes de Esconder-se quando está na água. Além disso, ele pode ficar na água apenas com os olhos à mostra, ganhando +10 de bônus de cobertura em testes de Esconder-se.

Besta Goblin

O equivalente selvagem dos calibans, as bestas goblin são distorcidas no útero pela exposição a magia corrompida, maldições terríveis, poderosos sorvedouros do mal ou a aura corrupta das bruxas. Eles são conhecidos por muitos nomes, incluindo “bestas de sangue de bruxa” ou, simplesmente, “desgraçados”. Goblins são conhecidos por sua afinidade com essas criaturas retorcidas e às vezes os treinam para serem usados como montarias ou animais de guarda.

Bestas goblin são caricaturas sombrias de seus parentes naturais. Seus corpos são maiores, mais poderosos e estranhamente distorcidos. Algumas pessoas comentam que eles se assemelham a simples criaturas da natureza como esboçadas por um artista enlouquecido. Pior ainda, suas mentes estão impregnadas de astúcia maligna. Se as bestas goblin sobreviverem ao seu nascimento, elas “procriam normalmente”, produzindo mais de sua espécie maculada. Worgs são o exemplo mais notório de bestas goblins; esses lobos malévolos prosperaram e se espalharam por toda parte.

Exemplo de Besta Goblin

Este exemplo usa uma pequena aranha caçadora monstruosa como a criatura base.

Aranha Caçadora Goblin, Média Besta Mágica Média

Dados de Vida:	3d10+3 (19 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	12m (8 quadrados), escalar 6m.
Classe de Armadura:	14 (+3 Des, +1 natural), toque 13, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar:	+3/+5
Ataque:	Mordida +6 corpo a corpo (1d6+2 mais veneno)
Ataque Total:	Mordida +6 corpo a corpo (1d6+2 mais veneno)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Veneno, teia
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, sentido sísmico 18 m.
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +6, Vont +2
Habilidades:	For 15, Des 17, Con 12, Int 4, Sab 12, Car 6.
Perícias:	Escalar +11, Esconder-se +9, Furtividade+6, Observar +11, Ouvir +4, Saltar +12
Talentos:	Prontidão, Acuidade com Arma
Ambiente:	Florestas temperadas e subterrâneo
Organização:	Solitário ou colônia (2-5)
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	1/10 de moedas; 50% de mercadorias; 50% de itens
Tendência:	Neutro e Mau
Progressão:	4-7 DV (Grande); 8-15 DV (enorme); 16-31 DV (Gargântua); 32-62 DV (Colossal)
Ajuste de Nível:	+1 (grupo)



Do tamanho de uma criança, esse inseto inchado é todo pernas finas, juntas nodosas, presas que estalam e cores ber-rantes. Esta não é uma aranha; este é um pesadelo de uma aranha.

Combate

Veneno (Ext): Mordida, Fortitude CD 14, 1d4 For/1d4 For. A CD de resistência é baseada na Constituição.

Teia (Ext): As aranhas goblins geralmente tecem teias largas para capturar suas presas, seja entre as árvores de florestas densas ou nos túneis das cavernas onde elas se escondem. Ao contrário de seus parentes simples, as aranhas goblin frequentemente usam folhas e detritos para esconder melhor suas armadilhas, e moedas e outras bugigangas brilhantes para atrair vítimas gananciosas.

Um único fio de uma teia de aranha goblin é forte o suficiente para sustentar a aranha e uma criatura do mesmo tamanho. Uma criatura enredada em uma teia tecida por esta aranha pode escapar com um teste bem-sucedido de Arte da Fuga CD12 ou arrebatá-la com um teste de Força (CD 16 para arrebanar; 6 PV). As CDs dos testes são baseadas em Constituição, e a CD dos testes de Força inclui um bônus racial de +4.

Uma aranha goblin pode se mover em sua própria teia em sua velocidade de escalar.

Sentido Sísmico (Ext): Uma aranha goblin pode detectar e localizar qualquer criatura ou objeto dentro de 18m em contato com o solo, ou dentro de qualquer alcance em contato com suas teias.

Perícias: As aranhas caçadoras goblins têm +4 de bônus racial em testes de Esconder-se, +8 de bônus racial em testes de Escalar e Observar e +10 de bônus racial em testes de Saltar. Uma aranha goblin sempre pode escolher 10 em testes de Escalar, mesmo se estiver com pressa ou ameaçada. As aranhas goblins usam seu modificador de Força ou Destreza, o que for maior, para testes de Escalar.

Criando uma Besta Goblin

“Besta Goblin” é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer animal ou inseto (doravante referido como a “criatura base”). Ele usa todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura base, exceto conforme indicado aqui.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para besta mágica. Recalcule o bônus base de ataque, resistência e pontos de habilidade. Bestas goblin criadas a partir de insetos perdem a qualidade irracional, se aplicável. O tamanho pode aumentar devido a progressão (veja abaixo).

Dados de Vida: Mude para d10 e progrida a criatura base em +2 Dados de Vida.

Ataques Especiais: Igual à criatura base.

Qualidades Especiais: Uma besta goblin mantém todas as qualidades especiais da criatura base (exceto a qualidade irracional) e também ganha visão no escuro até 18 metros e visão na penumbra.

Habilidades: Aumente da criatura base da seguinte forma: For +4, Int +4, Sab +2, Car +4. Se a criatura base não tiver um valor de Inteligência, a besta goblin tem um valor de Inteligência de 4.

Perícias: Uma besta goblin tem pontos de perícia igual a (2 + modificador de Int) x (DV +3). As perícias da lista da criatura base são tratadas como perícias de classe, assim como Esconder-se, Furtividade, Observar e Ouvir. Outras perícias são interclasses. A besta goblin mantém todos os bônus de perícia racial da criatura base.

Talentos: As bestas goblins têm 1 + (1 para cada 3 DV) talentos, além de ganhar quaisquer talentos adicionais da criatura base. Se a criatura base tiver talentos, aplique-os primeiro antes de adicionar novos. Talentos comuns entre bestas goblins incluem Ágil, Duro de Matar, Esquiva, Prontidão, Rastrear, Sorrateiro e Vitalidade.

Ambiente: O mesmo que a criatura base.

Organização: Igual à criatura base.

Nível de Desafio: Igual à criatura base +1.

Tesouro: 1/10 de moedas; 50% de mercadorias; 50% de itens.

Tendência: Sempre mau (qualquer).

Progressão: Igual à criatura base.

Ajuste de Nível: -



POZAS'04



Flagelado

Os Flagelados são humanoides que foram mortos pela tempestade de areia que devastou Arak em 588 CB. Eles são encontrados apenas na vila de Marbh-Cathair em Keening, onde vivem em uma débil zombaria da vida. Fisicamente, os Flagelados se assemelham a cadáveres ambulantes em vários estados de decomposição. Flagelados não se comunicam com os vivos e geralmente não atacam a menos que sejam ameaçados. Eles acreditam ser criaturas vivas e defenderão suas casas e posses contra ladrões. Se um Flagelo for atacado, todos os Flagelados próximos atacarão a ameaça.

Exemplo de flagelado

Este exemplo usa um zumbi comum humano como a criatura base.

	Flagelado
	Morto-vivo Médio
Dados de Vida:	2d12+3 (16 PV)
Iniciativa:	1
Deslocamento:	9m (6 quadrados; não pode correr)
Classe de Armadura:	13 (-1 Des, +4 natural), toque 7, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+1/+2
Ataque:	Pancada+2 corpo a corpo (1d6+1) ou cutelo +2 corpo a corpo (1d6+1)
Ataque Total:	Pancada+2 corpo a corpo (1d6+1) ou cutelo +2 corpo a corpo (1d6+1)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Grito do flagelo, cria
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, apenas ações parciais, redução de dano 5/cortante, resistência a expulsão +2, características de mortos-vivos
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref -1, Vont +3
Habilidades:	For 12, Des 8, Con —, Int 10, Sab 10, Car 1
Perícias:	Profissão (quaisquer duas) +5
Talentos:	Foco em Perícia (Profissão [quaisquer duas]), Vitalidade
Ambiente:	Deserto temperado (Keening)
Nível de Desafio:	1
Tendência:	Sempre neutro e mau

Este cadáver mumificado e varrido pelo vento pode ter sido um açougueiro em vida. Ele ainda usa um avental de couro empoeirado e esfarrapado e segura um cutelo cego em uma das mãos.

Combate

Grito do Flagelo (Sob): Reflexos CD 12 para metade do dano.

Apenas Ações Parciais (Ext): Flagelados têm reflexos ruins e podem realizar apenas uma única ação ou

ação de ataque a cada rodada. Um Flagelado pode se mover até seu deslocamento e atacar na mesma rodada, mas apenas se tentar uma investida.

Criando um flagelo

“Flagelado” é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer zumbi humanoide (doravante referido como a criatura base). Tamanho e tipo permanecem inalterados.

Classe de Armadura: A armadura natural aumenta em +2.

Ataques Especiais: Um Flagelado mantém todos os ataques especiais da criatura base e ganha aqueles descritos abaixo.

Grito do Flagelo (Sob): Uma vez por dia, um Flagelado pode soprar uma rajada abrasadora de areia como uma ação padrão. Este ataque é um sopro que assume a forma de um cone de 9 metros. As criaturas pegas no cone recebem 2d6 pontos de dano. Um teste de Reflexo bem-sucedido (CD 10 + 1/2 DV do Flagelado + Modificador de For Flagelado) reduz o dano pela metade. O GR de um personagem é aumentado em +1 para cada 10 pontos de dano que ele recebe da habilidade de grito do flagelo. Este ajuste de GR é devido à cicatrização.



Pozas'04



Cria (Sob): Qualquer humanoide morto pela habilidade de grito do flagelo de um Flagelado torna-se um Flagelado em 1d4 rodadas. Aplique o modelo zumbi e depois o modelo Flagelado a tal criatura.

Qualidades Especiais: Um Flagelado mantém todas as qualidades especiais da criatura base e ganha as descritas abaixo.

Resistência a Expulsão (Ext): A resistência a expulsão aumenta em +2.

Habilidades: As mesmas da criatura base, exceto que o Flagelado tem a Inteligência original da criatura base enquanto vivo (geralmente 10).

Perícias: Ao contrário dos zumbis, os Flagelados não são irracionais e não perdem suas perícias.

Talentos: Ao contrário dos zumbis, os Flagelados não são irracionais e não perdem seus talentos. Além disso, eles ganham o talento Vitalidade.

Organização: Solitário, par, família (3-6) ou multidão (11-20).

Nível de Desafio: Igual à criatura base +1.

Tesouro: Padrão.

Progressão: —

Ajuste de Nível: —



Widderríbhinn

Widderríbhinn são fadas mortas-vivas, nascidas quando tais criaturas perecem por violência brutal ou magia poderosa. Eles apareceram pela primeira vez no Reino do Pavor após o Flagelo e começaram a ocorrer com maior frequência nos últimos anos. Widderríbhinn são atraídos para o Morro dos Lamentos, onde se submetem a Tristessa. Eles então servem como seus olhos e ouvidos em Keening e além, procurando perpetuamente por seu filho perdido, na esperança de que um dia eles sejam restaurados à vida.

Widderríbhinn aparecem como fadas fantasmagóricas formadas por névoa e sombra transparentes, sua estranha beleza apenas intensificada na morte. Eles falam arak ou silvestre, e ocasionalmente os idiomas de domínios próximos.

Exemplo de Widderríbhinn

Este exemplo usa um muryan como a criatura base.

Widderríbhinn Fada Morto-vivo Médio (incorpóreo)

Dados de Vida:	7d12 (45 PV)
Iniciativa:	+5
Deslocamento:	Voo 9m (6 quadrados) (perfeito)
Classe de Armadura:	18 (+5 Des, +3 deflexão), toque 18, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar:	+3/+3
Ataque:	Toque incorpóreo +8 corpo a corpo (2d6 ou 1d6) ou cimitarra +8 corpo a corpo (1d6/18-20) ou arco longo +8 à distância (1d8/x3)
Ataque Total:	Toque incorpóreo +8 corpo a corpo (2d6 ou 1d6) ou cimitarra +8 corpo a corpo (1d6/18-20) ou arco longo +8 à distância (1d8/x3)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Dança do desespero, aura minante, olhar da corrupção, aura sobrenatural, magias
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, alterar forma, imunidades, resistência à magias 17, redução de dano 10/ mithral, invisibilidade, resistência a expulsão +4, características de mortos-vivos, características incorpóreas
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +10, Vont +6
Habilidades:	For —, Des 20, Con —, Int 9, Sab 13, Car 17
Perícias:	Acrobacia +13, Atuação (dançar) +7, Concentração +10, Esconder-se +21, Furtividade +13, Observar +17, Saltar +12
Talentos:	Foco em Perícia (Profissão [quaisquer duas]), Vitalidade
Ambiente:	Qualquer
Organização:	Solitário ou casal
Nível de Desafio:	9
Tendência:	Qualquer mau
Progressão:	Por classe de personagem
Ajuste de Nível:	+2



Aparecendo da mesma forma que em vida, o dançarino levanta sua espada incorpórea e começa os passos de sua dança de espada mortal.

Criando um Widderribhinn

“Widderribhinn” é um modelo adquirido que pode ser aplicado a qualquer feérico (doravante referido como a criatura base).

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para morto-vivo. Não recalcule o bônus base de ataque, testes de resistência ou pontos de habilidade da criatura. Ele ganha o subtipo incorpóreo. O tamanho é inalterado.

Dados de Vida: Aumente todos os Dados de Vida atuais e futuros para d12.

Deslocamento: Widderribhinn tem um deslocamento de voo de 9 metros, a menos que a criatura base tenha uma velocidade de voo maior, com manobra perfeita.

Classe de Armadura: O bônus de armadura natural do widderribhinn, se houver, muda para +0. Ele ganha um bônus de deflexão igual ao seu modificador de Carisma ou +1, o que for maior. Se a criatura base tiver um bônus de deflexão na CA, o bônus aumenta nesse número. Se a criatura base normalmente usa armadura ou escudo, ela mantém a armadura ou escudo, que adquire a habilidade de toque espectral.

Ataque: Quaisquer ataques naturais possuídos pela criatura base são substituídos por um único ataque de toque incorpóreo que usa o maior bônus de ataque da criatura. Se a criatura base normalmente ataca com armas, essas armas são retidas e adquirem a habilidade de toque espectral. Como uma criatura incorpórea, um widderribhinn adiciona seu modificador de Destreza ao invés de seu modificador de Força em suas jogadas de ataque.

Dano: O toque incorpóreo de um widderribhinn causa 2d6 pontos de dano contra animais, fadas e plantas e 1d6 pontos de dano contra todos os outros tipos de criatura. A arma de toque espectral de um widderribhinn causa dano normal para uma arma de seu tipo. Como uma criatura incorpórea, as jogadas de dano de um widderribhinn não são modificadas pela Força.

Ataques Especiais: Ataques especiais que dependem do contato físico com um inimigo não funcionam. Todos os outros ataques especiais são mantidos. O widderribhinn também recebe os ataques especiais descritos abaixo.

Habilidades Fantasmagóricas: Um widderribhinn com um Carisma de 14 ou superior tem um ataque especial de fantasma retirado da seguinte lista: aura de desespero, olhar da corrupção, toque absorvente, mortalha de ébano, gemido aterrador, aparência horripilante, jogos mentais, toque paralisante, assassino fantasmagórico ou telecinesia. (Consulte *Livros dos Monstros*, Capítulo 1: Monstros de A a Z, “Fantasma” e *Ravenloft Player’s Handbook*, Capítulo Cinco: Horrores da Noite, “Fantasmas”, *Habilidades Especiais*). Quando apropriado, o “grau” do widderribhinn é 2.

Aura Sobrenatural (Sob): Animais a até 9 metros de um widderribhinn devem fazer um teste de Vontade bem-sucedido (CD 10 + DV de widderribhinn + modificador de Car de widderribhinn) ou entrarão em pânico por 5d6 rodadas. Os animais que tenham sucesso no teste estarão abalados enquanto estiverem a 9m do widderribhinn, embora não precisem refazer o teste novamente por 24 horas. Esta é uma habilidade de medo que afeta a mente.

Qualidades Especiais: As qualidades especiais que dependem do contato físico com um inimigo não funcionam. Todas as outras qualidades especiais são mantidas. O widderribhinn também ganha essas qualidades especiais descritas abaixo.

Invisibilidade (Sob): Um widderribhinn pode usar *invisibilidade* (3º nível de conjurador) como uma ação livre.

Resistência a Expulsão (Ext): Um widderribhinn tem +4 de resistência a expulsão.

Habilidades: Igual às criaturas base, exceto que o widderribhinn não tem valor de Força ou Constituição, e seu valor de Carisma aumenta em +2.

Perícias: Widderribhinn tem +8 de bônus racial em testes de Esconder-se, Ouvir, Procurar e Observar. Caso contrário, igual à criatura base.

Ambiente: Qualquer.

Organização: Solitário, tropa (3-6) ou conclave (11-20).

Nível de Desafio: Igual à criatura base +2.

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Qualquer mau.

Progressão: Igual à criatura base ou por classe de personagem.

Ajuste de Nível: +2.



Quem São os Condenados



Esta seção detalha os lordes negros dos domínios cobertos neste gazetteer, bem como outras personalidades notáveis. As informações apresentadas aqui têm precedência sobre as versões anteriores já detalhadas em

Secrets of the Dread Realms ou em outro lugar. As descrições do 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 descritas nos livros básicos de regras de D&D, 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.

Othmar Bolshnik, Príncipe de Nova Vaasa

Humano Aristocrata 6/Guerreiro 3: ND 8; Humanoide médio (humano) (1,8 m de altura); DV 6d8+3d10+27; PV 63; Inic +2; Desl 9m; CA 19, toque 12, surpresa 17; BBA +7; Agr +9; Atq +13 corpo a corpo (1d8+5/x3, *machado de batalha +3 do sangramento*); Ataque total +13/+8 corpo a corpo (1d8+5/x3, *machado de batalha +3 do sangramento*) ou +9/+4 à distância (1d8/19–20, *besta leve*); Tend. NM; TR Fort +5, Ref +3, Vont +6; For 14, Des 14, Con 16, Int 14, Sab 12, Car 10.

Perícias: Adestrar Animais +9, Avaliação +4, Blefar +6, Cavalgar +11, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +2, Conhecimento (local) +4, Conhecimento (nobreza e realeza) +7, Diplomacia +7, Intimidar +12, Observar +3, Ouvir +4, Sentir Motivação +9, Sobrevivência +3
Talentos: Combate Montado, Foco em Arma (*machado de batalha*), Investida Implacável, Investida Montada, Negociador, Persuasivo, Pisotear.

Idiomas: Vaasi*, balok, falkovniano.

Itens Pessoais: *Machado de batalha +3 do sangramento* ("Saliva de Cobra"), *corselete de couro batido +2 fortificação leve*, *escudo leve de madeira +1*, *anel de proteção +2*, *periapto da cicatrização*, *escarvalho da proteção*.

O príncipe Othmar é um homem grande, de 50 anos, com cabelos escuros encaracolados e olhos castanhos que alternadamente ardem de raiva e brilham de

orgulho e arrogância. Sua característica mais marcante é o enorme bigode, que é encerado em pontas finas que se estendem até ficarem niveladas com as orelhas. O bigode é cinza esfumado, criando um contraste marcante com o ruivo escuro de seu cabelo. Serve para cobrir parcialmente uma cicatriz que corre diagonalmente de sua bochecha esquerda e desce pelos lábios, dando-lhes uma aparência estranhamente cheia e enrugada. Ele se refere a ela como uma "cicatriz de batalha", mas na verdade ele a recebeu quando adolescente durante uma disputa de justa.

Othmar prefere roupas coloridas, e seu vestido ostentoso tornou-se uma espécie de assinatura. Amarelos e vermelhos são suas cores favoritas, e ele as usa para criar o contraste mais marcante possível. Ele nunca é visto sem seu gorro preto feito de pelo de gato comum. Todas as suas roupas são bordadas com a cobra e o machado Bolshnik.

Antecedentes

Nascido na poderosa família Bolshnik de Nova Vaasa em 708 CB, Othmar era o segundo filho de Kethmar Bolshnik, um dos nobres mais respeitados da história recente de Nova Vaasa. Kethmar era um dos poucos nobres com uma habilidade natural de andar na linha tênue entre a firmeza e a severidade exigidas pelo dogma da Igreja e a *nobreza obrigatória* e o respeito pelas pessoas que deveriam fazer parte do código de honra nova vaasi. Kethmar tentou instilar essa mesma habilidade em seus filhos, mas nenhum deles provou ser capaz de aprender a lição.

O filho mais velho, Talgaard, era uma criança perturbada e problemática, propensa a alucinações e acessos de violência. Kethmar rapidamente o colocou de lado, concentrando suas ambições em Othmar, que provou ser forte e inteligente quando criança. Infelizmente, Othmar também se mostrou indisciplinado e egoísta, com pouca capacidade de entender ou valorizar as necessidades dos outros. Kethmar fez o que pôde, fornecendo ao menino os mentores e conselheiros mais íntegros e capazes que ele pôde reunir, mas sem sucesso. A criança egoísta e cruel tornou-se um adulto egoísta e cruel.

Em 729 CB, quando Othmar tinha 21 anos, Kethmar tinha 58 anos e era o príncipe interino quando sua saúde de repente começou a piorar. Desesperado com o herdeiro que estava deixando para trás, Kethmar conspirou em seu leito de morte com Tristen Hiregaard e os chefes das outras famílias para nomear Tristen como regente durante o mandato de Othmar. Ele sabia que Othmar sem dúvida perceberia isso como um insulto grosseiro, já que tradicionalmente as regências terminavam quando o governante atingia a idade de 17 anos,

mas Kethmar não tinha intenção de permitir que seu filho mimado sentasse no trono sem supervisão.

O que Kethmar e os outros senhores não sabiam era que as falhas de Othmar iam muito além do egoísmo e do orgulho. Othmar cobiçava o poder, mas seu pai havia mostrado todos os sinais de viver cem anos, ameaçando “roubar” Othmar de décadas de liderança e controle. Determinado a não esperar mais, Othmar estava passando venenos indetectáveis para seu pai, comprados de uma ladra e pária Vistani conhecida como Chezna. Othmar lentamente assassinou seu pai sem remorso.

Quando ele descobriu que não receberia o poder ir-restrito que desejava, Othmar fervia internamente, mas exteriormente se submetia aos comandos do leito de morte de seu pai. Nos cinco anos seguintes, enquanto Tristen Hiregaard governava o país, Othmar fez seus próprios planos e preparativos. Com as fortunas incríveis de sua família, Othmar poderia secretamente comprar a lealdade da Guarda da Cidade de Kantora e o apoio da Igreja. Quando Hiregaard renunciou oficialmente no final de sua regência de cinco anos, Othmar anunciou que seu direito de governo havia sido usurpado de forma inadequada e que ele não deixaria o cargo de príncipe. Isso certamente teria resultado em uma ação militar das outras famílias, mas quando o Himmelsk Naeve emitiu um decreto rápido apoiando o direito de Othmar de continuar como príncipe, a oposição se viu paralisada. Os Hiregaards e Chekivs anunciaram relutantemente sua aquiescência, e os Rivtoffs e Vistins ficaram com pouca escolha a não ser entrar na linha. Desde aquele começo encorajador, Othmar aumentou sistematicamente seu poder. Ele pretende fundar uma dinastia contínua de Príncipes e, eventualmente, Reis, de Nova Vaasa.

Esboço Atual

A base do poder de Othmar é sua forte aliança com a Igreja do Legislador, que anuncia o apoio do Legislador às suas ações em troca das generosas doações de Othmar e da não interferência nas políticas da Igreja. No entanto, Othmar é esperto demais para manter todos os ovos na mesma cesta, e buscou outros caminhos de influência. Ele fez dos Bolshniks a maior potência militar em Nova Vaasa e, ao manter laços estreitos com os Hiregaards e Chekivs, tornou a revolta aberta uma proposta muito arriscada para as outras duas famílias. Ele também forjou alianças com vários bandidos saqueadores das planícies, concordando em não caçá-los enquanto eles concentrassem seus ataques nas propriedades de seus rivais. Sua manipulação dos bandidos saiu pela culatra apenas uma vez, quando ele tentou eliminar sua antiga aliada Chezna, Sangue-Felino para encobrir



seu crime. Os aventureiros mercenários que ele contratou para a tarefa falharam em trazer a rainha bandida, e desde então seus ataques agressivos têm sido um espinho em seu flanco. Ele não teme mais o que ela sabe, já que os crimes horríveis que ela cometeu como vingança a tornaram uma testemunha não confiável na melhor das hipóteses, mas ele ainda gostaria de ver essa ponta solta permanentemente amarrada.

Othmar também fez contato indireto com o senhor do crime Malken e estabeleceu acordos semelhantes com ele e com os bandidos. Em troca de uma redução nos lucros, Othmar garante que a Vigilância da Cidade de Kantora interfira o mínimo possível nas atividades de Malken. O que Othmar não sabe é que Malken também contactou os senhores dos bandidos, incluindo a Sangue-Felino, e o senhor do crime sabe tudo sobre as indiscrições passadas de Othmar. Se Othmar tentar trai-lo, Malken fará bom uso dessa informação. Malken garantirá que o primeiro a saber disso será seu alter ego, Tristen Hiregaard. Um conflito entre Hiregaard e Bolshnik prejudicaria os negócios de Malken a curto prazo, mas a morte e o caos resultantes poderiam valer a pena.



Combate

Othmar prefere lutar a cavalo sempre que possível, derrubando seus oponentes e golpeando impiedosamente com seu machado de batalha mágico *Saliva de Cobra*. Ele se preocupa com a honra e o cavalheirismo em combate apenas na medida em que isso o faz parecer bom; ele dispensa tais afetações imediatamente se elas o colocam em desvantagem. Contudo, ele raramente tem a oportunidade de enfrentar os oponentes pessoalmente, já que seu contingente de elite de Storkasketes impede que qualquer possível atacante se aproxime tão perto do Príncipe.

Covil

A residência principal de Othmar é o castelo da família, Jardim de Pedra, uma poderosa fortaleza construída na confluência dos rios Dnar e Vaughn Dnar. Jardim de Pedra tem uma forma de triângulo irregular, com paredes voltadas para sudoeste, noroeste e nordeste. Com os rios atuando como impedimentos naturais ao sudoeste e nordeste, a parede noroeste é de longe a mais fortificada. Quando não está em Jardim de Pedra, Othmar é mais frequentemente encontrado no Palácio do Príncipe em Kantora, embora prefira evitar o fedor da cidade sempre que possível.

Gwydion, o Feiticeiro-Demônio, o Crepúsculo, Lorde Negro da Greta Sombria

Extra-Planar Único Masculino (caótico, maligno, extraplanar): ND 40; Extra-Planar Colossal (7,2m de altura); DV 48d8+432; PV 648; Inic +7; Desl Om; CA —; BBA —; Agr —; Atq —; Atq total —; AE Subjugar, presença aterradora, habilidades similares à magia, modificar memória, possessão, criador das sombras, olhos fulminantes; QE Redução de dano 25/mágico, cura acelerada 10, mestre de itens, ações múltiplas, mente onisciente, maestria em mortos-vivos, resistência à magia 30; Tend. CM; TR Fort +35, Ref +29, Vont +35; For 40, Des 17, Con 28, Int 31, Sab 29, Car 30.

Perícias: Blefar +51, Concentração +51, Conhecimento (arcano) +61, Conhecimento (geografia) +51, Conhecimento (história) +51, Conhecimento (Ravenloft) +30, Conhecimento (religião) +51, Conhecimento (planos) +51, Diplomacia +51, Equilíbrio +28, Escalar +29, Esconder-se +41, Furtividade +50, Identificar Magias +60, Intimidar +60, Natação +30, Observar +50, Obter informações +60, Ofício (alquimia) +51, Ofício (venenos) +51, Ouvir +50, Procurar +51, Saltar +30, Sentir Motivação +50.

Talentos: Trespasar, Especialização em Combate, Corromper Habilidade Similar à Magia (*tempestade glacial*)*, Esquiva, Potencializar Habilidade Similar à Magia (*misseis mágicos*), Tolerância, Trespasar Maior, Magia Penetrante Maior, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Acelerar Habilidade Similar à Magia (*Raio Negro**), Acelerar Habilidade Similar à Magia (*nuvem profana*), Magia Penetrante, Ataque em Movimento, Ataque Giratório.

* Encontrado no *Book of Vile Darkness*, publicado pela Wizards of the Coast.

Idiomas: Abissal*, arak, balok, celestial, darkonês, dracônico, falkoviano, infernal, mordentiano, silvestre, tepestani.

Gwydion é um monstro além da compreensão. Felizmente, nenhuma criatura viu sua forma completa e indescritível por quase cinco milênios, conforme o tempo é contado na Greta Sombria, e a maior parte de seu corpo alienígena está permanentemente escondida nas sombras. Mesmo as fadas das sombras começaram a esquecer o horror de sua aparência contorcida. Quando Gwydion emergiu parcialmente pelo Portão de Obsidiana em 751 CB, o pouco que foi visto dele — uma coleção viscosa de tentáculos aparentemente independentes, mãos com muitos dedos, cascos fendidos, uma cauda pontiaguda e uma haste ocular assassina — foi mais do que suficiente para convencer espectadores que eles não desejavam ver mais. A imensa criatura maligna é um pesadelo gigante e vagaroso feito de carne.

História

Gwydion é um ser de poder horrível, mal além da compreensão. Sua história antes de sequestrar os ellefolk é, na melhor das hipóteses, incompleta. Sabe-se que ele era o mestre absoluto de um vasto reino no Plano das Sombras por milênios antes de decidir criar uma raça de servos, e que ele ansiava desesperadamente por poder e exigia respeito. Alguns Arak acreditam que ele foi gerado do próprio Plano das Sombras, onde alguma mancha corrompeu o próprio tecido planar, então Gwydion emergiu como pus de uma ferida. Outros acreditam que ele já foi o senhor de uma camada tenebrosa do Abismo, que se tornou tão poderoso que os outros Senhores Abissais se uniram para exilá-lo para a escuridão. De acordo com esta versão do conto, Gwydion fugiu para o Plano das Sombras determinado a nunca mais ser vencido, faminto pelo dia em que retornaria para punir aqueles que o expulsaram. Qualquer uma das histórias poderia explicar a raiva de Gwydion por ter sido enganado pelo rebelde Erlking e por que ele parecia estar preso dentro do plano que chamava de lar. A verdadeira motivação de Gwydion pode ser menos explicável para mentes menores; em todo caso, isso levou ao maior erro da existência do Feiticeiro-Demônio — sua armadilha dentro do Portão de Obsidiana.

Buscando criar um exército de servos, Gwydion atraiu os feéricos ellefolk para seu reino e os infundiu com a escuridão, transformando-os para sempre em feéricos das sombras. Gwydion nomeou seu líder, Arak, o Erlking, como seu senescal e eventualmente os dirigiu para criar um vasto portal planar através do qual Gwydion escaparia do Plano das Sombras e subjugaria novas terras e povos. Os feéricos das sombras obedeceram a



Gwydion por medo, construindo o Portão de Obsidiana ao longo dos séculos, mas secretamente conspiraram contra ele também.

Quando o Portão de Obsidiana foi finalmente concluído, Gwydion dirigiu seus exércitos através do portal, lançando sua invasão contra quaisquer mundos que estivessem além. Só lentamente os sentidos de Gwydion perfuraram as ilusões que os magos das sombras feéricas teceram ao redor do Portão. Gwydion agora via que a vasta hoste avançando pelo Portão não eram seus exércitos marchando, mas um êxodo em massa de toda a raça de feéricos das sombras, com o desafiador Erlking e sua prole guiando o caminho. Tão intensa era a raiva de Gwydion que ele abandonou todos os outros assuntos em seu reino, correndo para o portão para punir as criaturas em fuga que ele havia brutalizado por tanto tempo.

Dentro do túnel transdimensional, Gwydion encontrou Arak bloqueando seu caminho, usando seu Regalia. Arak travou uma valente batalha contra seu mestre, mantendo o Feiticeiro-Demônio sob controle enquanto seu povo corria para o outro lado do túnel. No final, apenas Arak e Gwydion permaneceram. Arak momentaneamente levou Gwydion de volta e correu para a saída, mas o Crepúsculo atacou com energia mágica, paralisando Arak a poucos metros da liberdade. Enquanto Gwydion corria em direção à saída, apenas Maeve teve a clareza de pensamento para agarrar os Regalia e puxá-los para fora do portal, selando o Portão de Obsidiana com Gwydion e seu pai ainda dentro. O Portão abriu um caminho para Ravenloft e, como Gwydion duelou com o Erlking, os Poderes das Trevas criaram um novo domínio para aceitá-lo: Arak.

Durante séculos, Gwydion lutou contra sua prisão, mas como ele havia usado sua própria centelha de vida para energizar o Portal, que era tão forte quanto ele. Gwydion permaneceu preso no nada entre as realidades. No entanto, seu mal era tão grande que conseguiu se infiltrar do Portão em Ravenloft, influenciando os eventos em Arak. Sua malevolência conduziu os drows com segurança para as Terras Verdes e encorajou os Unseelie a atormentar os habitantes da superfície. Isso ajudou Loht a assassinar Tristessa e deixou Jozell assumir a culpa. Estava sob a formação do Flagelo de Arak, o declínio da Corte Seelie, a desconfiança entre os gêmeos e uma centena de outros atos de maldade.

Durante a Grande Conjunção, Gwydion finalmente sentiu o controle do Portão sobre ele enfraquecer. Esforçando-se ao máximo, tentou escapar para outro plano. O demônio era tão poderoso que, embora não conseguisse alcançar a liberdade que desejava, conseguiu se libertar da prisão cuidadosamente construída pelos Poderes Sombrios. Por um momento, Gwydion experimentou a liberdade. Então a Conjunção entrou em colapso e ele



foi arrastado de volta ao mundo fraturado que havia criado.

A tentativa de fuga de Gwydion rasgou a estrutura planar de Ravenloft. Seu domínio se libertou de sua casa original e deslocou G'Henna e Markóvia. As Descidas de Pedra apareceram como um estranho reflexo das Terras Verdes, e as características outrora estacionárias do Norte da Greta começaram a mudar de posição, tentando encontrar a configuração certa que consertaria a ferida planar. O mais estranho é que a Greta Sombria não estava em harmonia com o resto do Núcleo — a Névoa das Sombras parecia uma crosta e as fronteiras do domínio permanentemente fechadas para conter o dano. Fraturas irradiadas através do semiplano.

Gwydion agora descobriu que poderia forçar sua mente na Greta Sombria. Ele enviou sonhos para Loht, fingindo que Arak ainda estava vivo e preso no Portão de Obsidiana, tendo expulsado o demônio. Quando Loht abriu o Portão, Gwydion o esmagou violentamente. Acreditando que não tinha nada a temer, Gwydion demorou a emergir do túnel extradimensional, dando a seus inimigos tempo para lançar a Coroa de Arak no portal. O Portão se fechou, cortando um dos tentáculos de Gwydion, e ele ficou preso mais uma vez. No entanto, parte de sua carne permaneceu na Greta Sombria, forne-



cendo uma porta para sua mente entrar no mundo físico. Gwydion recostou-se pacientemente para manipular o Arak para libertá-lo mais uma vez e selar o destino de todas as criaturas no mundo que Gwydion ainda deseja conquistar.

Esboço Atual

Gwydion é um ser alienígena de pura maldade, um tirano que esmaga todas as outras criaturas sob seus pés. Ele é paciente e manipulador, mas propenso a ataques violentos de raiva e rancor. Sua maldição é ser impotente apesar de todo o seu poder; os Arak vivem bem debaixo de seu nariz como um exemplo próspero de seu fracasso como déspota e de sua incapacidade de subjugarlos. A raiva e a inveja nascidas do orgulho ferido o atormentam. Ele tem vários esquemas separados para se libertar a qualquer momento, mas também usa suas habilidades simplesmente para causar dor e angústia.

Combate

Gwydion é poderoso demais para ser confrontado diretamente; se algum dia ele for libertado, será um dia negro para todos em Ravenloft. Mesmo preso no Portão de Obsidiana, ele é assustadoramente poderoso.

Ataques Especiais: *Subjugar (Sob):* Gwydion pode exigir a completa subserviência de qualquer um dentro do globo de escuridão ao redor do Portão de Obsidiana. Este é um efeito dependente do idioma que afeta a mente. A vítima deve ter sucesso em um teste de resistência de Vontade CD 23 ou servirá a Gwydion completamente por 10d10 dias. Esta habilidade não pode afetar feéricos das sombras.

Presença Aterradora (Ext): Entrar no globo das trevas requer um teste de resistência de Medo CD 24. Qualquer coisa observada pela mente onisciente de Gwydion também pode detectar a malevolência distante, embora até agora ninguém tenha percebido o que essa sensação significa.

Habilidades Similares à Magia: Andar nas sombras; assassino fantasmagórico; cegueira/surdez; círculo mágico contra o bem; círculo mágico contra a ordem; dominar pessoa; drenar temporário; escuridão maldita*; escuridão profunda; idiomas (pessoal); invasão mental*; invocar criaturas VIII; lentidão; metamorfose; misseis mágicos; murchar membro; ordem; palavra de poder, atordoar; palavra de poder, cegar; raio do enfraquecimento; sombras; sono; sugestão; tempestade glacial; toque vampírico; velocidade. CD = 20 + nível da magia. A CD de resistência é baseada em Carisma. Todos as magias têm efeito como se fossem conjuradas por um feiticeiro de nível 18, exceto que seu alcance é estendido para qualquer lugar na Greta Sombria.

*Encontrado no *Book of Vile Darkness*, publicado pela Wizards of the Coast.

Enquanto estiver preso, Gwydion pode usar apenas uma habilidade similar a magia por mês, escolhida na lista acima. Gwydion quer esconder quanta influência ele pode exercer, então nas raras ocasiões em que ele usa essas magias, ele o faz quando seu efeito não é notado.

Modificar Memória (SM): Gwydion pode conjurar *modificar memória* (CD 24), *sonho* (CD 25) e *pesadelo* (CD 25) uma vez por mês cada, como um bardo de 17º nível. Apenas feéricos das sombras podem ser afetados por essas magias. Gwydion tem controle total sobre as imagens que aparecem nos sonhos de sua vítima; eles não precisam ser uma mensagem simples.

Malevolência (Sob): O mal de Gwydion é tão grande que sutilmente encoraja o mal nos outros e desencoraja boas ações dentro da Greta Sombria. Por exemplo, aqueles que estão realizando uma busca moralmente correta serão atormentados por acidentes, mau tempo e criaturas ferozes, enquanto aqueles engajados no mal encontrarão a estrada muito mais suave. Embora este seja principalmente um dispositivo de interpretação de personagens, sintase à vontade para impor um pequeno bônus profano ou penalidade a ações na Greta Sombria que sejam particularmente boas ou más.

Criador das Sombras (Sob): Como uma ação padrão, Gwydion pode dar a qualquer fada silvestre em qualquer lugar da Greta Sombria o subtipo “fada das sombras” sem limite. Isso lhes dá as qualidades especiais sorte, visão no escuro 18 metros, visão na penumbra e vulnerabilidade à luz do sol. Veja o *Van Richten's Guide to the Shadow Fey* ou *Denizens of Dread* para mais detalhes. A fada pode tentar um teste de resistência de Fortitude CD 20 para resistir.

Olhos Fulminantes (SM): 1/semana — *adivinhação, blasfêmia, confusão menor, despedaçar, destruição, dissipar magia, doença plena, enfeitiçar pessoa, identificação, imobilizar pessoa, implosão, insanidade, mágoa*, moralidade desfeita*, nuvem profana, profanar, raio negro, reverter magia, rogar maldição.* CD = 19 + nível da magia. Essas magias têm efeito como se fossem conjuradas por um clérigo de nível 17, exceto que o alcance é de 30 metros do Portão de Obsidiana em qualquer direção.

*Encontrado no *Book of Vile Darkness*, publicado pela Wizards of the Coast.

Qualidades Especiais: *Mestre de Itens (Ext):* Gwydion pode usar qualquer item mágico, exceto aqueles que são de tendência boa ou ordeira.

Ações Múltiplas (Ext): Gwydion pode realizar duas ações equivalentes a movimento e duas ações padrão a cada rodada.

Maestria dos Mortos-Vivos (Ext): Gwydion pode controlar qualquer morto-vivo no domínio.

Mente Onisciente (Sob): Gwydion pode observar qualquer evento na Greta Sombria ou no Plano das Som-

bras a até 160 quilômetros do Portão de Obsidiana. Ele pode se concentrar em apenas um lugar de cada vez. Ele é considerado como tendo *visão da verdade* permanente e pode conjurar *detectar pensamentos* sobre qualquer criatura na Greta. Quando Gwydion se concentra em um lugar, aqueles presentes que obtiverem sucesso em testes de Observar CD 30 podem notar que a iluminação local diminui levemente.

Fechando as Fronteiras

As fronteiras da Greta Sombria estão permanentemente fechadas. Eles assumem a forma das Brumas de Sombra, que preenchem a Greta desde a superfície e permeiam a rocha ao seu redor. Qualquer um que entre na névoa perde 10% de sua corporeidade para cada 3 metros que viaja na névoa. Se ele voltar, ele recupera sua solidez; caso contrário, ele desaparece totalmente após 30 metros, para nunca mais voltar.

Sir Crísten Híregaard/Malken, Corde Negro de Nova Vaasa

Humano Guerreiro 10 (Trísten) ou Ladino 10 (Malken): ND 11; Humanoide médio (humano) (1,8m altura como Trísten; 1,72 de altura como Malken); DV 10d10+10 (10d6+10 como Malken); PV 79 (56 como Malken); Inic +7; Desl 9m; CA 21, toque 14, surpresa 18; BBA +10 (+7 como Malken); Agr +13; Atq +18 corpo a corpo (+14 como Malken) (1d8+9/19–20 [1d8+7/19–20 como Malken], *espada longa +4 defensora*); Atq total +18/+13 (+14/+9 como Malken) (1d8+9/19–20 [1d8+7/19–20 como Malken], *espada longa +4 defensora*) ou +14/+9 à distância (+11/+6 como Malken) (1d6+4/ x3, arco curto composto [+3 bônus de For] com flechas +1); AE ataque furtivo +5d6 como Malken; QE maldição ancestral, alma fraturada (mais evasão, esquiva sobrenatural aprimorada, mente escorregadia, sentir armadilha +3, encontrar armadilhas como Malken); Tend. LN (CM como Malken); TR Fort +9, Ref +7, Vont +6 (Fort +5, Ref +11 como Malken); For 17, Des 16, Con 12, Int 14, Sab 14, Car 18.

Perícias (como Trísten): Adestrar Animais +12, Cavalgar +8, Conhecimento (local) +6, Conhecimento (nobreza e realeza) +6, Diplomacia +8, Observar +6, Ouvir +6, Sentir Motivação +6, Sobrevivência + 6.

Talentos (como Trísten): Arquearia Montada, Ataque Poderoso, Combate Montado, Especialização em Arma (espada longa), Especialização em Combate, Foco em Arma (espada longa, mangual pesado), Iniciativa Aprimorada, Investida Montada, Reflexos em Combate, Saque Rápido.

Perícias (como Malken): Abrir Fechadura +10, Acrobacia +10, Adestrar Animais +8, Arte da Fuga +10, Avaliação +9, Blefar +12, Cavalgar +11, Conhecimento (local) +9, Diplomacia +11, Disfarces +11, Esconder-se +10, Falsificação +9, Furtividade +10, Intimidar +11, Mensagens Secretas +9, Observar +9, Obter Informações +11, Ouvir +9, Prestidigitação +10, Procurar +9, Sentir Motivação +9.

Talentos (como Malken): Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Reflexos de Combate, Saque Rápido.

Idiomas: Vaasi*, balok, darkonês.

Itens Pessoais: Couro batido +1, broquel +2, espada longa defensora +4, arco curto composto (+3 bônus de For), flechas +1, anel de proteção +1, cachecol de resistência +1 (como manto), colete da fuga.



Os poderes das trevas retardaram o envelhecimento de Sir Trísten Híregaard. Ele está quase completando um século de vida, mas parece ser 30 anos mais jovem e continua tão ativo quanto um homem com metade de sua idade. Ele é alto e musculoso, e sua pele escura é dura e enrugada como couro. Ele usa o cabelo comprido; antes preto como azeviche, agora está manchado de cinza. Ele encera as pontas de seu grosso bigode preto em pontas rígidas. Sir Trísten tem um comportamento severo, mas a compaixão pisca em seus olhos escuros. Trísten se veste com roupas soltas e confortáveis da nobreza nova vaasi. Ele costuma usar botas de montaria pretas altas sobre calças pretas, combinadas com uma camisa vermelha brilhante. Ele usa um lenço amarelo, bordados com cavalos vermelhos e pretos. Lenços adicionais, marcados com faixas diagonais de preto e vermelho, são amarrados em torno de seus braços. Ele veste armadura apenas quando espera problemas.

O alter ego de Trísten, Malken, dificilmente se parece com ele, mesmo possuindo uma altura diferente e uma constituição corcunda. O rosto barbeado de Malken é horrivelmente deformado e marcado por feridas, seus dentes são estreitos e afiados, e seu cabelo e sobrancelhas grossas são de um branco puro. A voz de Malken também muda, e ele frequentemente apimenta



seus comentários com obscenidades. Malken adapta sua moda a quaisquer esquemas em que esteja envolvido no momento. Ao se entreter com um assassinato simples, ele se envolve em uma capa escura. Ao lidar com subordinados, Malken favorece máscaras de animais exóticas e artísticas de papel machê.

Antecedentes

Tristen Hiregaard nasceu em 660 CB em um mundo forasteiro, no Reino de Vaasa. Ele era filho de Sir Romir Hiregaard, um cavaleiro aristocrático que lhe ensinou as artes da equitação e do combate. Romir também ensinou a seu filho os rígidos códigos de conduta de sua nação em relação ao campo de batalha e à interação entre nobres e camponeses.

Romir Hiregaard era um governante justo e um pai atencioso, mas era um marido insanamente ciumento, ficando furioso se apenas imaginasse sua esposa com outro homem. Quando Tristen tinha dez anos, Romir pegou sua esposa nos braços de outro homem. No calor da paixão, ele desembainhou sua espada e matou os dois. Só mais tarde ele descobriria que o homem era um tutor ensinando à esposa uma nova valsa para um baile que se aproximava. Com suas últimas palavras, a esposa de Romir o amaldiçoou. Daquele dia em diante, ele mataria qualquer mulher que amasse e qualquer homem que o contrariasse.

Incapaz de suportar seus crimes, Romir logo tirou a própria vida, e a poderosa maldição de sua esposa saltou para seu filho. A maldição dormiu pelos próximos cinco anos, até que Tristen se apaixonou pela primeira vez por uma camponesa que trabalhava como empregada em sua casa. Tristen assassinou a garota após o primeiro beijo. Como o jovem Tristen era o chefe de uma família nobre proeminente, o crime foi rapidamente abafado, mas deixou Tristen muito abalado. Apesar de sua natureza honesta e compassiva, e apesar do remorso que sentiu depois, no calor do momento ele *gostou* de matar a garota. Sem saber da maldição sobre sua cabeça, Tristen começou a duvidar de sua própria sanidade. Quando seis anos se passaram, Tristen havia assassinado mais nove mulheres. Desanimado, ele escolheu acabar com sua vida como seu pai havia feito.

Não era pra ser. Antes que Tristen pudesse se matar, as Brumas o levaram para um novo reino. Assemelhava-se a sua terra natal forasteira, mas foi sutilmente alterada. Foi um novo começo — era o domínio de Nova Vaasa. Os Poderes Sombrios concederam vida independente à maldição de Romir, criando um alter ego assassino. O alter ego de Tristen se autodenominou “Malken” em homenagem à taverna onde ele escolheu sua primeira vítima.

Tristen foi nomeado cavaleiro pelo príncipe Kethmar Bolshnik em 683 CB, e os dois homens logo se tornaram amigos. Enquanto isso, Malken ganhou a reputação de um sádico “Assassino de Assinatura”, rondando os becos de Kantora e escrevendo mensagens insultuosas para as autoridades com o sangue de suas vítimas. Sir Tristen tornou-se oficial da polícia da cidade de Kantora, liderando a investigação para caçar o assassino. Os jogos de gato e rato entre esses inimigos jurados cativariam as fofocas nova vaasi por décadas. Mesmo enquanto Tristen tentava novos métodos para prender o esquivo assassino, Malken expandia para crimes novos e mais elaborados.

Nas quase oito décadas que se passaram desde que Sir Tristen e Malken começaram seu duelo, Tristen cumpriu dois mandatos como Príncipe de Nova Vaasa, enquanto Malken estabeleceu um império criminoso generalizado nas favelas decadentes de Nova Vaasa. Tristen foi casado e viúvo duas vezes. Malken assassinou a primeira esposa de Tristen, Ailsa, e o filho que ela lhe deu, Ivar. Mais tarde, Tristen se casou com Katya Chekiw, um casamento político sem amor para fortalecer suas duas famílias. Malken ignorou Katya tanto quanto Tristen, e ela lhe deu quatro filhos. Os três mais velhos, Yorgi, Sasha e Myar, são todos de meia-idade. Katya morreu em 748 CB dando à luz seu quarto filho, Mikhail.

Em 729 CB, Kethmar Bolshnik morreu logo após assumir outro mandato. A pedido de morte de Kethmar, Sir Tristen serviu como regente do jovem príncipe Othmar. No entanto, quando seu mandato de cinco anos terminou e Tristen deixou o cargo de regente, o príncipe Othmar se recusou a abrir mão de seu título. Embora Sir Tristen não respeite Othmar Bolshnik como homem, ele sente que é seu dever como nobre servir a seu príncipe e, portanto, se recusa a participar das contínuas maquinações das outras famílias para remover Othmar do trono. Malken admira os métodos de Othmar e conhece seus segredos o suficiente para torná-lo altamente vulnerável a chantagens, então o senhor do crime secretamente apoia o regime ilegal de Othmar sempre que pode.

Ignorando a política o máximo que pode, o idoso Sir Tristen passou a maior parte dos últimos vinte anos mais uma vez focado na caça a Malken. Malken também parece estar voltando às suas raízes, perseguindo e matando as jovens romances de Sir Tristen.

Esboço Atual

Sir Tristen se aposentou de seu cargo de oficial chefe da polícia de Kantora, mas continua sendo uma figura política proeminente. Como o patriarca Hiregaard, ele controla e cobra tributo das fazendas ao longo do rio Vaughn Dnar e da cidade de Liara, bem como das pedreiras de Penhascos Koshka. Preso a rígidos códigos de



conduta nobre e aos éditos da Igreja do Legislador, Sir Tristen cobra cada cobre dos impostos que seus camponeses devem, embora, ao contrário da maioria das outras famílias, ele nunca recorra a métodos brutais de cobrança. Enquanto alguns plebeus aclamam Sir Tristen como um defensor do povo, outros o desprezam por seu apoio ao esmagador regime Bolshnik.

Apesar de seu casamento sem paixão com Katya, Sir Tristen sempre foi um conquistador de mulheres — até mesmo algo de um mulherengo, entretendo inúmeras aventuras amorosas ao longo de sua vida. Embora Sir Tristen trate suas amantes tão bem quanto se poderia esperar, Malken sempre teve um prazer especial em entregar uma morte arrepiante a essas mulheres. Mesmo as sobreviventes da atenção de Malken raramente escapam sem deixar cicatrizes duradouras.

Tristen sempre sofreu com as fúrias provocadas pela maldição de Romir, mas quando uma fúria ameaçou dominá-lo, ele mandou seus guardas trancá-lo em uma torre alta no Castelo Faerhaaven. Por meio desse método, Tristen acreditava ter sido capaz de evitar tragédias por quase 70 anos. Cerca de uma década atrás, no entanto, Sir Tristen finalmente fez a terrível descoberta de que ele e seu desprezado arqu-inimigo eram a mesma pessoa. Quando a fúria chegava, Sir Tristen se transformava em Malken, que poderia facilmente escapar do castelo para se envolver em seus crimes hediondos. Sir Tristen não tem memória de seu tempo como Malken.

Malken é o verdadeiro Lorde Negro de Nova Vaasa, não Sir Tristen. Ele despreza ter que dividir seu corpo com sua “metade mais fraca” e mantém o desejo impossível de se livrar de seu alter ego. Enquanto isso, ele se diverte igualando a vida de Tristen ponto por ponto: um crime para cada ato honroso, um assassinato para cada amor. Malken sabe que Tristen começou a pesquisar métodos arcanos para dissipá-lo, e ele sabe que Tristen não está nem perto do sucesso.

Combate

Sir Tristen é um guerreiro experiente, tendo passado a maior parte de sua vida como cavaleiro a serviço da linhagem Bolshnik. Ele se sente tão confortável lutando a cavalo quanto a pé. Ele é um combatente honrado, embora não seja tão ingênuo a ponto de esperar o mesmo de seus oponentes.

Malken, é claro, é totalmente o oposto. Ao atacar uma vítima indefesa, ele prefere estrangulá-la com as próprias mãos (causando dano de agarrar). Contra inimigos mais dignos, ele conta com veneno e truques ladinos. Se possível, Malken enviará seus subordinados para testar as capacidades dos oponentes antes de enfrentá-los pessoalmente.

Qualidades Especiais: *Maldição Ancestral (Sob):* Se Sir Tristen morrer, a maldição Malken passará para seu filho mais velho, Yorgi. Este novo “Malken” se adaptará à personalidade de Yorgi, e seu primeiro crime provavelmente será o assassinato da esposa de Yorgi. Se Yorgi morresse, a maldição seria transferida para Sasha, depois para Myar e depois para o pequeno Mikhail. Se todos os filhos de Sir Tristen morressem, a maldição passará para o mais velho de seus netos. Somente matando todos os descendentes masculinos de Sir Tristen, Malken — e talvez Romir — pode finalmente descansar.

Alma Fraturada (Sob): Quando Tristen é dominado pelo ciúme, ele involuntariamente se transforma em Malken como uma ação de rodada completa em 3d6 rodadas. Malken é idêntico a Tristen, exceto nos seguintes aspectos: classe, tendência, pontos de vida, bônus de ataque, testes de resistência, perícias e talentos. Malken se transforma novamente em Tristen como uma ação de rodada completa em 2d10 horas. Malken também pode reverter para Tristen à vontade, se desejar. Tristen também se transformará em Malken se for dominado por ódio ou raiva, como a causada por uma magia de *fúria*. Se Tristen for examinado com *visão da verdade*, ele aparecerá como Malken; inversamente, se Malken for examinado, ele aparecerá como Tristen. Quando Tristen/Malken muda de forma, ele recupera o dano como se tivesse descansado por um dia.

Covil

Sir Tristen e sua família moram no Castelo Faerhaaven, seu lar ancestral. O castelo está localizado a algumas horas de viagem a noroeste da cidade de Kantora.

Malken tem a reputação de possuir um covil que ele chama zombeteiramente de “Darkhaaven”. Diz-se que este labirinto de câmaras subterrâneas não tem localização fixa, aparecendo sob qualquer cidade nova vaasi sob o comando de Malken. Da mesma forma, diz-se que a organização exata do santuário de Malken se ajusta sutilmente para se adequar ao seu humor. Darkhaaven é um sorvedouro do mal de grau um, subindo para grau dois ou três com numerosas Máculas quando Malken está “entretendo convidados”, mas como o covil existe apenas quando Malken está ativo, muitas vezes ele volta ao grau um.

Fechando as fronteiras

Ao contrário da maioria dos Lordes Negros, Malken não pode selar seu domínio. A luta dentro de sua alma o impede de exercer sua influência sobre a terra.





Dama do Lago, Corde Negro do Castelo Insular

Sirine fêmea Barda 3: ND 7; Fada média (aquático) (1,5 m de altura); DV 4d6+3d6+28; PV 55; Inic +4 (+6 com *espada curta +1 ansiosa*); Desl 9m, natação 18m; CA 18, toque 18, surpresa 14; BBA +4; Agr +5; Atq +9 corpo a corpo (1d6+2/19–20, *espada curta +1 ansiosa*) ou +8 toque corpo a corpo (1d4 dano Int, toque); AE Magias, *canção encantadora*, *contra-canção*, fascinar, dano de inteligência, habilidades similares à magia; QE Conhecimento de bardo, música de bardo, deflexão, inspirar competência, inspirar coragem +1, visão na penumbra, toque calmante; Tend. CM; TR Fort +3, Ref +11, Vont +10; For 13, Des 18, Con 13, Int 14, Sab 16, Car 18.

Perícias: Atuação (dança) +19, Atuação (canto) +22, Atuação (instrumentos de sopro) +19, Blefar +14, Concentração +8, Conhecimento (natureza) +6, Cura +10, Esconder-se +14, Identificar Magias +6, Natação +8, Sobrevivência +10.

Talentos: Acuidade com Arma, Especialização em Combate, Esquiva.

Idiomas: Silvestre*, aquan, tepestani.

Magias Conhecidas de Bardo (Magias por dia: 3/2; teste de resistência CD 14 + nível da magia): 0 – *psamar*, *som fantasma*, *canção de ninar*, *consertar*, *ler magias*, *resistência*; 1º — *causar medo*, *hipnotismo*, *confusão menor*.

Itens Pessoais: *Espada curta +1 ansiosa*, *braçadeiras de armadura +1*, *anel de sustento*, *4 poções de cura de ferimentos leves*. Uma arma ansiosa concede ao seu portador um bônus de +2 na iniciativa, independentemente de estar sendo empunhada, e pode ser sacada como uma ação livre (consulte o *Arms and Equipment Guide*, publicado pela Wizards of the Coast).

A Dama do Lago é uma sirine (*Manual dos Monstros II*), um espírito da natureza que se assemelha a uma bela mulher humana. Como uma fada eterna e inconstante, no entanto, ela não tem aparência definida e pode alterar suas características como quiser. Há muito tempo atrás, em tempos mais felizes, ela geralmente aparecia como uma mulher delicada de porte aristocrático, com um leve tom esverdeado em sua pele e cabelos tão loiros que eram quase brancos prateados. Como prisioneira do Castelo Insular, no entanto, ela expressa seu tormento interior adotando cabelos esverdeados semelhantes a algas e a pele pegajosa de um tom branco-azulado dos afogados recentemente. Independentemente de sua forma, sua beleza ainda é evidente através da raiva e frustração que marcam seu rosto. Seus olhos são sua única característica imutável, sempre azuis e salpicados de ouro. Ela usa um elegante vestido leve.

Antecedentes

A história da Dama do Lago está envolta em mitos. Eras atrás, uma sirine surgiu espontaneamente das águas de um vasto lago na montanha. Ninguém, nem mesmo a própria Dama, se lembra de que terra aquele lago chamava de lar; a própria Dama acredita que foi o passado distante de Tepest. Durante séculos, ela serviu como guardiã do lago, observando indiferentemente enquan-

to os mortais esvoaçavam ao longo de suas margens. O ocasional mortal a procurava para prestar homenagem, mas na maioria das vezes eles simplesmente a deixavam em paz.

O Avanc era um vidente eremita que pescava na costa norte. Sozinho entre os mortais, o Avanc chamou a atenção da Dama e eles se apaixonaram profundamente. Eles estavam contentes em sua solidão, e sua alegria só aumentou quando a Dama revelou que estava grávida.

Um dia, logo depois, enquanto a Senhora estava no outro lado de seu lago, uma fada do mal veio ao Avanc, buscando orientação na busca de alguma tarefa terrível. O Avanc insultou o espírito das trevas, dizendo que se o mundo tivesse alguma justiça, as fadas nunca atingiriam seus objetivos. A fada vingativa amaldiçoou duramente o Avanc, transformando-o em um terror reptiliano. A Dama ficou horrorizada quando encontrou seu amante, mas logo entendeu que seu espírito gentil estava intacto, apesar de sua forma monstruosa. Ela prometeu restaurar o Avanc, de alguma forma, algum dia.

Naqueles dias, o aristocrático clã Demnach vivia no lago da Dama, em uma ilha grande o suficiente para abrigar sua pequena fortaleza. Embora o clã tenha diminuído ao longo das gerações, eles eram um povo virtuoso, melhor personificado pelo paladino Ione Demnach. Nos meses que se seguiram à transformação do Avanc, Ione ouviu muitas histórias sobre o “dragão do lago” e eventualmente viu o monstro escamoso por si mesmo. Supondo erroneamente que o Avanc fosse um predador brutal, Ione o procurou em águas rasas. O Avanc não conseguiu se comunicar com Ione, e o paladino matou a besta.

A Dama do Lago descobriu os restos mortais de seu amante no fundo de seu lago. Ela jurou vingança eterna contra os Demnachs, mas sabia que não poderia derrotar Ione sozinha. A Dama deixou seu lago, buscando fortalecer sua ira. Ela vagou pelas florestas até seus pés sangrarem, finalmente encontrando um bando de bruxas. Ela derramou seu ódio em uma canção venenosa, implorando às velhas perversas por sua ajuda e prometendo levar muitas vítimas até elas em troca. As bruxas se divertiram e conjuraram magias indiscrimináveis sobre ela.

O Coven informou à Dama que ela agora carregava as sementes da vingança dentro dela. A filha da Dama seria uma feiticeira de excepcional beleza e poder, mas ela queimaria toda a sua vida em um curto espaço de tempo. A menina, Katherine, logo nasceu e atingiu a idade adulta em poucos anos. Katherine procurou Ione e o seduziu dentro do Forte Demnach. Assim como a Dama havia planejado, a esposa de Ione os descobriu juntos e fugiu envergonhada. Enquanto ela chorava à beira do lago, a Dama apareceu para ela, oferecendo-se para acompanhá-la a um reino das fadas sob as ondas onde sua dor não



poderia seguir. A mulher pegou a mão da Dama. Ione Demnach encontrou sua esposa afogada no dia seguinte.

Katherine fugiu do forte tão rapidamente quanto sua juventude e beleza fugiam dela. Ela logo deu à luz ao filho de Ione, a quem a Dama chamou de Madchen. Madchen era um caliban desajeitado, parecido com um peixe, um bruto selvagem que crescia mesmo quando sua mãe definhava. A Dama o preparou para se tornar um recipiente de ódio. Um ano depois de Katherine ter seduzido Ione, a Dama enviou sua prole para destruir o último Demnach e todos que estavam em sua casa. Katherine, agora idosa e frágil, foi rapidamente derrubada pelas flechas dos guardas, mas Madchen se mostrou indiferente à dor. Ele atravessou paredes e despedaçou os guardas. No final, apenas Ione e Madchen restaram. Após um duelo amargo, Madchen foi morto e Ione ficou gravemente ferido.

Enquanto Demnach estava morrendo, a Dama entrou, docemente prometendo curar suas feridas com uma poção mágica feita com as águas de seu lago. Em vez disso, foi o último presente das bruxas. A poção impediria a morte de quem a bebesse, mas não curaria feridas nem aliviaria a dor. Depois que Ione bebeu, a Dama prometeu friamente ficar ao seu lado para sempre — para mantê-lo em eterna agonia.

Enquanto a Dama cantava sua vitória, Ione fechou os olhos e pensou em sua esposa. As Brumas subiram para engolir a ilha. Quando eles se separaram um momento depois, os arredores da Dama haviam mudado drasticamente. O Forte Demnach agora estava em total ruína, obviamente abandonado há muito tempo. Ione era pouco mais que ossos secos. A vingança da Dama foi negada para sempre e ela nunca poderia partir.

Esboço Atual

A Dama do Lago está presa sozinha na Castelo In-sular há quatorze anos. Ela é atormentada pelo tédio e consumida pela raiva e amargura. Incapaz de torturar Ione, ela tenta saciar sua necessidade de vingança contra qualquer um tolo o suficiente para se aproximar de sua prisão. Goblins, humanos, bruxas, feéricos: todos estão sujeitos à sua ira. A Dama entende pouco sobre os tepes-tani distantes que ela observa do outro lado da água, e eles entendem menos sobre ela.

Pior ainda, os Poderes Sombrios substituíram o Avanc. Quando o domínio da Dama se formou, outro vidente ofendeu um feérico das sombras — desta vez, o próprio Príncipe das Sombras — e foi novamente amaldiçoado terrivelmente, transformado-se em um monstro. Ao contrário do Avanc original, no entanto, esta besta é tão monstruosa em mente quanto em corpo. Não sente mais amor ou pena pela Dama do que por qualquer presa, mas nunca entra nas águas de seu domínio, em-



bora frequentemente patrulhe nas proximidades. Se este Avanc for morto, o destino conspirará para que outro homem ocupe seu lugar, e depois outro. Enquanto a Dama do Lago viver, um Avanc sempre rondará as águas do Lago Kronov. Somente destruindo a Dama do Lago a maldição pode ser suspensa e a humanidade do atual Avanc restaurada.

Combate

A maioria dos inimigos ouve a Dama do Lago muito antes de chegar às margens de sua ilha. Poucos a veem antes de morrer. A menos que ela tenha certeza de que os intrusos não podem prejudicá-la, a Dama permanece invisível, usando sua voz encantadora para quebrar o moral de seus inimigos ou atraí-los para seu poder. Ela se revela apenas quando seus inimigos foram reduzidos a simplórios indefesos, insultando-os e atormentando-os. Completamente *encantadas*, muitas das vítimas da Dama a elogiam alegremente, mesmo quando ela as deixa morrer de fome. Se pressionada, a Dama salta para trás com sua *espada curta +1 ansiosa*, a mesma espada empunhada por Ione Demnach. Se a batalha se voltar contra ela, a Dama geralmente recua para águas profundas ou se *metamorfoseia* em uma gaivota para fugir.



Ataques Especiais: *Canção Encantadora* (SM): Sem limites, a Dama pode cantar uma canção feliz que funciona como uma magia *enfeitiçar pessoa* (nível de conjurador 2º; CD 14 no teste de resistência), exceto que dura 11 horas e afeta todas as criaturas que a ouvem.

Dano de Inteligência (Sob): Qualquer criatura atingida pelo ataque de toque da Dama sofre 1d4 pontos de dano de Inteligência (ou 2d4 pontos em um acerto crítico).

Habilidades Similares à Magia: 1/dia — *invisibilidade aprimorada*, *metamorfose* (pessoal), *névoa*. Nível de conjurador 11º; resistência CD 14 + nível da magia. A CD de resistência é baseada em Carisma.

Qualidades Especiais: *Deflexão* (Sob): A Dama é cercada por uma aura invisível que lhe concede +4 de bônus de deflexão na CA.

Toque Calmante (Sob): Se desejar, a Dama pode usar seu toque para restaurar 1d6 pontos de dano de Inteligência causado por qualquer sirine.

Perícias: A Dama recebe um bônus racial de +8 em testes de Atuação.

Covil

O Castelo Insular é uma pequena crista de rocha que se ergue das ondas agitadas do Lago Kronov, sustentando apenas algumas árvores e os restos de um pequeno forte. Outrora um retiro elegantemente decorado, Forte Demnach agora abriga apenas a Dama e os restos mortais de algumas vítimas. Gaivotas e andorinhas-do-mar pousam no topo das paredes, seus gritos cacofônicos alertando a todos para ficarem longe. A Dama passa a maior parte do tempo nadando nas águas frias e claras do Lago Kronov. Sempre que ela tenta nadar a mais de 400 metros do Castelo Insular, no entanto, ela imediatamente se vê teletransportada de volta para o forte. Ela se retira para o forte sempre que deseja se esconder ou descansar. O Castelo Insular é geralmente um sorvedouro do mal de grau dois com uma Mácula de desespero. Quando um pescador encantado segue as canções da Dama e definha, no entanto, pode subir para o grau três.

Fechando as fronteiras

Quando a Dama deseja selar seu domínio, ela canta uma triste lamentação. As Brumas surgem do lago, girando e se contorcendo para confundir as criaturas que tentam escapar. O canto de sirine da Dama evoca todos os segredos e emoções ocultos dentro de criaturas inteligentes que tentam cruzar a fronteira. Se não voltarem, suas frustrações e tristezas os consumirão; todas essas criaturas ganham automaticamente o efeito de loucura *Ímpeto Suicida*. Este efeito de loucura não pode ser removido até que os afetados retornem à Castelo Insular.

Loht, Príncipe das Sombras, o Rei Aleijado

Sith macho Aristocrata 4: ND 10; Fada média (fadas das sombras) (1,8 m de altura); DV 11d6+4d8; PV 58; Inic -3; Desl 1,5m; CA 12 (toque 12, surpresa 12); BBA +3, Agr +6; Atq +18 corpo a corpo (1d8+7, 17-20/x2, *Espada de Arak*), ou +10 à distância (1d8+2, *besta leve* +2); AE velocidade cegante, aura de medo, magias, transformação momentânea (3/dia); QE visão no escuro 36 m, visão na penumbra, redução de dano 10/prata, imunidade a fogo e aço, sorte, dor, forma de sombra, vulnerabilidade à luz solar, resistência a magia 19; Tend. LM; TR Fort +6, Ref +7, Vont +17; For 17, Des 5, Con 10, Int 18, Sab 14, Car 21.

Perícias: Blefar +16, Cavalgar +3, Conhecimento(arcano) +11, Conhecimento(história) +10, Conhecimento (os planos) +11, Conhecimento (a Greta Sombria) +14, Decifrar Escrita +11, Diplomacia +16, Esconder-se +10, Furtividade +9, Identificar Magias +11, Intimidar +18, Leitura Labial +10, Observar +10, Obter Informações +13, Ofício (alquimia) +10, Ouvir +10, Sentir Motivação +14, Usar Instrumento Mágico +12.

Talentos: Foco em Magia (necromancia), Liderança, Magias sem Gestos, Magia Silenciosa, Negociador, Persuasivo, Vontade de Ferro.

Idiomas: Arak*, silvestre*, balok, darkonês, mordentiano, tepestani.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (conjuradas por dia: 6/8/7/7/17/5; CD de resistência 14 + nível da magia, 15 + nível da magia para magias de necromancia; nível de conjurador 12º): 0 — *detectar magia*, *globos de luz*, *ler magia*, *mãos mágicas*, *psamar*, *resistência*, *romper mortos-vivos**, *som fantasma*, *toque de fadiga**; 1º — *causar medo**, *detectar mortos-vivos*, *enfeitiçar pessoas*, *raio do enfraquecimento**, *toque macabro**; 2º — *comandar mortos-vivos**, *escuridão*, *mão espectral**, *toque do carniçal**, *vitalidade ilusória**; 3º — *imobilizar mortos-vivos**, *imobilizar pessoa*, *toque vampírico**, *visão arcana*; 4º — *criar mortos-vivos menor**, *praga**, *vidência*; 5º — *malogro**, *símbolo da dor**. * Magia de necromancia

Itens Pessoais: *A Espada de Arak*, *besta leve* +2, *manto de resistência* +2, *anel de proteção* +2.

Loht é um sith, uma raça mórbida e quieta de Arak.

Ele tem 1,80 metro de altura, com cabelos prateados caindo no centro das costas, mas sua delicada estrutura óssea e rosto anguloso o fazem parecer mais alto e ele pesa muito menos do que se poderia esperar. Ele se veste como um nobre das cortes de Borca de 50 anos atrás, vestindo uma túnica preta bordada, amarrada na cintura com uma faixa prateada e calças pretas justas. Um fecho de prata prende uma longa capa cinza e um chapéu tricorne cinza completa a roupa. Todas as suas roupas, até a capa, são feitas da melhor seda.

História

Loht e sua irmã Maeve são gêmeos, os primeiros filhos nascidos depois que os ellefolk foram transformados em fadas das sombras. Seu pai, Arak, o Erlking, ensinou-lhes muito sobre poder e liderança e incutiu em Loht um forte orgulho racial. Loht idolatrava seu pai e, quando chegou a hora, ele procurou ansiosamente pro-

var seu valor liderando o êxodo enquanto Arak travava uma ação de retaguarda contra Gwydion. Em vez disso, ele viu seu pai ser aniquilado e ficou chocado demais para fechar o Portão de Obsidiana e proteger seu povo. Ele tem se castigado por essa falha desde então. Considerando-se indigno de assumir o nome de rei, ele se tornou o Príncipe das Sombras na nova casa dos Arak. Sua auto-aversão pode ser outra razão pela qual as Duas Cortes se separaram: ele se ressentiu de Maeve por ter forças para salvar seu povo quando ele não o fez, e ele se despreza por ter ciúmes de sua irmã e não viver de acordo com o nome de seu pai.

O desespero e o ódio de Loht coagularam dentro dele por séculos, finalmente chegando ao auge quando o culto da Rainha Aranha desafiou seu governo. Após 500 anos de guerra brutal e a morte de inúmeros changelings, ele finalmente superou Tristessa. Com seu segundo em comando, Jozell, ele estacou Tristessa e seu bebê deformado na superfície do Morro dos Lamentos e a deixou para morrer na luz do sol. Jozell foi culpado pelo crime — a única vez que a Lei de Arak, proibindo feéricos das sombras de matar feéricos das sombras, foi quebrada — e Loht recuou para uma concha autodestrutiva e cheia de culpa.

Logo após a Grande Conjunção e a criação da Greta Sombria, Loht começou a ouvir a voz de seu pai em seus sonhos. A voz de Arak disse a ele que o Erlking estava preso dentro do Portão de Obsidiana, não morto, e que Loht era a chave para sua libertação. Preenchido com um novo propósito, o Príncipe empreendeu uma grande missão para reunir a *Regalia de Arak* e abrir o Portão de Obsidiana. Com a ajuda de um misterioso cavaleiro que revelou muitos dos segredos de Ravenloft para ele, Loht finalmente conseguiu arrancar a *Espada de Arak* de Tristessa e enganou aventureiros mortais para adquirir a *Coroa de Arak* de Maeve. Ele energizou a Corte Unseelie e abriu o Portal. Gwydion emergiu parcialmente, recompensando Loht quebrando todos os ossos de seu corpo, antes que os mortais o prendessem mais uma vez. Loht, agora chamado de Rei Aleijado, foi carregado em uma liteira de volta para as Terras Verdes. Ao longo das muitas décadas que se seguiram, ele se curou parcialmente e planeja se vingar.

Esboço Atual

Loht é um tirano, mas não um monstro. Ele é espirituoso, inteligente, capaz, experiente e um grande líder. De muitas maneiras, ele é uma figura admirável. Sua silenciosa determinação de destruir Gwydion e garantir o orgulho e a liberdade dos Arak uniu a Corte Unseelie em uma força poderosa em circunstâncias que teriam destruído muitos outros líderes. Finalmente entendendo que falhou com seu pai por não se tornar o verda-



deiro líder de seu povo, ele está determinado a fazê-lo. Loht sacrificaria a si mesmo e a todos os membros de sua Corte se isso garantisse a liberdade do restante dos Arak. Ele até quebraria a Lei de Arak novamente.

No entanto, os métodos de Loht são menos admiráveis. Ele considera os mortais com crueldade fria e distante; eles não significam nada para ele, exceto como bucha de canhão e servos. Ele pretende construir um vasto exército de changelings para destruir o Portão de Obsidiana, tornando-o um perigo considerável para o mundo da superfície. Ele também instruiu os arcanistas de sua Corte a tentar encontrar maneiras de resistir ao controle de Gwydion e de selar o corredor dimensional se o Portão não puder ser fisicamente destruído. Tendo sido enganado por Gwydion antes, ele agora é cauteloso ao ponto da paranoia. Mais pessoalmente, Loht procura curar seu corpo despedaçado para que possa entrar em campo contra Gwydion novamente. Ele não considera a purificação de uma morte transitória uma opção; muito de si mesmo seria deixado para trás.

Combate

Loht é um adversário perigoso. Sua obstinação não permite oposição a seus planos e ele esmaga aqueles que se interpõem em seu caminho. Fadas Unseelie dariam suas vidas para protegê-lo, e seus guarda-costas o cercam.



Embora ele não goste de combate e qualquer atividade física cause muita dor, ele é aterrorizante quando despertado.

Ataques Especiais: *Aura de Medo (Sob):* Sem limites, Loht pode projetar uma aura de medo. Os oponentes em um raio de 9 metros devem fazer um teste de resistência de Vontade CD 20 ou ficarão atordoados por 1 rodada. Se o teste de resistência de um inimigo for bem sucedido, ele não pode ser afetado por sua aura por um dia.

Qualidades Especiais: *Sorte (Sob):* Loht desfruta de um bônus de sorte de +3 na CA e pode rolar novamente uma falha no teste de resistência uma vez por dia.

Dor (Ext): Loht pode realizar atividade física intensa (como combate) por apenas 2 rodadas antes que a dor de seus ferimentos se torne muito forte, deixando-o enjoado por 2d4 rodadas. Embora Gwydion tenha causado esse ferimento, na verdade é a maldição de Loht por quebrar a Lei de Arak. Nenhuma magia de qualquer tipo pode curar adequadamente seus ossos, aliviar sua dor ou restaurar sua Destreza.

Forma de Sombra (Sob): Loht pode assumir a forma de uma sombra não mágica como uma ação padrão. Ele pode se mover e sentir o que está ao seu redor nesta forma, mas não pode fazer ataques. Ele prefere esta forma ao seu corpo sólido, pois permite que ele se mova livremente (com um deslocamento de 9 metros) e sem dor. Ao contrário da maioria dos sith, ele pode aparecer como a sombra de qualquer criatura que já tocou. Esta é a recompensa dos Poderes Sombrios por seu ato de escuridão final.

Vulnerabilidade à Luz Solar (Ext): A exposição à luz solar direta inflige 2d4 pontos de dano por rodada (sem teste de resistência). A cobertura sombreada reduz isso em 1 PV por rodada.

Maeve, a Dama Branca, Rainha das fadas

Shee fêmea Aristocrata 4: ND 10; Fada média (fada das sombras) (1,8 m de altura); DV 11d6+4d8; PV 58; Inic +7; Desl 9m; CA 19, toque 19, surpresa 16; BBA +3, Agr +2; Atq +12 corpo a corpo (1d6+1/19-20, *sabre +2*), ou +16 à distância (1d6+1, *arco curto composto +2 gritante* [+1 bônus de For]); AE *beijo fascinante*, *alterar-se* (3/dia; nível de conjurador 5°), flechas amaldiçoadas, armamento encantado, magias; QE visão no escuro 36 m, visão na penumbra, alterar forma, redução de dano 10/chumbo, sorte, imunidade a frio e madeira, vulnerabilidade à luz solar, resistência a magia 19; Tend. N; TR Fort +6, Ref +13, Vont +15; For 9, Des 17, Con 10, Int 19, Sab 15, Car 22. **Perícias:** Atuação + 24, Blefar +11, Cavalgar +9, Conhecimento (arcano) +10, Conhecimento (tradição feérica) +10, Conhecimento (natureza) +21, Conhecimento (os planos) +10, Conhecimento (a Greta Sombria) +21, Diplomacia +14, Identificar Magias +10, Observar +13, Sentir Motivação +15, Usar Instrumento Mágico +10.

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Foco em Magia (encantamento), Foco em Perícia (Conhecimento (tradição feérica)), Foco em Perícia (Conhecimento (a Greta Sombria)), Liderança, Musa, Negociador.

Idiomas: Arak*, silvestre*, balok, darkonês, mordentiano, tepestani.
Magias de Bardo Conhecidas (conjuradas por dia: 3/5/5/4/2; CD de resistência 16 + nível da magia, 17 + nível da magia para magias de encantamento [designadas com um asterisco (*)]); nível de conjurador 11°): 0 — *canção de ninar**, *detectar magia*, *globos de luz*, *ler magias*, *psamar**, *som fantasma*; 1° — *enfeitiçar pessoa**, *curar ferimentos leves*, *sono**, *transformação momentânea*; 2° — *cativar**, *detectar pensamentos*, *psamar monstro**, *sugestão**; 3° — *dissipar magia*, *missão menor**, *sono profundo**, *vidência*; 4° — *curar ferimentos críticos*, *dominar pessoa**, *modificar a memória**.

Itens Pessoais: *Sabre +2*, *arco curto composto +2 gritante* (+1 bônus de força) (como flechas gritantes), *anel de proteção +2*, *anel de resistência +2* (como manto).

Maeve é graciosamente alta e esbelta, e seu longo cabelo claro cai até os joelhos. Sua pele é branca como a neve e ela só usa roupas da melhor seda branca da moda Dementlieu atual. Os únicos salpicos de cor são seus grandes olhos âmbar, lábios rosados, um colar de safira e uma faixa de cetim azul que a marca como Rainha das Fadas, e o sabre preto ornamentado que ela sempre carrega. Embora seu rosto seja muito anguloso, ela é impressionante, comovente e perigosamente bonita.

História

A juventude de Maeve foi passada no Plano das Sombras sob a tirania do governo de Gwydion. Por ser filha do Erlking, ela levou uma vida bastante privilegiada e foi ensinada nas artes do governo. Ela e seu irmão gêmeo Loht eram os únicos feéricos das sombras que conheciam todos os detalhes do plano de fuga de Arak, e quando o êxodo chegou, ela liderou seu povo lado a lado com Loht.

A morte de Arak foi dolorosa para Maeve, mas transformou sua visão de uma adolescente despreocupada (embora tivesse então 424 anos) em uma adulta determinada. Ela governou os Arak enquanto eles esculpiam um novo lar para si sob as Serra do Infortúnio, durante o primeiro contato com as raças mortais que ela achava infinitamente fascinantes e durante as lutas de Loht com o culto da Rainha Aranha. Maeve trouxe a Corte Seelie intacta através dos horrores daquela guerra, mas a influência distante de Gwydion sobre a Corte Unseelie garantiu que seus próprios seguidores declinassem gradualmente até que, em 750 CB, ela fugiu para a superfície para evitar a captura, escondendo a *Coroa de Arak* para evitar que caísse nas mãos de Loht. Por um tempo, ela temeu que seu irmão tivesse enlouquecido, nunca percebendo o método por trás de seu comportamento. Maeve decidiu que seria político usar forasteiros para interferir no plano de Loht e permitiu que aventureiros mortais recuperassem a *Coroa*.

Depois que Loht foi aleijado e as maquinações de Gwydion reveladas no Portão de Obsidiana, a Corte Unseelie caiu em eclipse e Maeve retornou ao Trono Dourado em triunfo. Desde então, ela se concentrou em reconstruir sua base de poder e entreter-se com os mortais, mantendo um olho na Corte Unseelie e o outro nos Elevações Sombrias.

Esboço Atual

A aparência pálida de Maeve é combinada com um coração frio. Maeve não se importa com as emoções dos outros; ela nem mesmo acredita que os mortais *tenham* emoções verdadeiras. Quando Maeve acha os outros atraentes, sejam eles mortais ou feéricos, ela os entretém enquanto eles a divertem e depois os abandona tão alegremente quanto poderia deixar a mesa quando o jantar termina. Ela raramente usa sua beleza como uma arma, mas é tão bom que aqueles ao seu redor obedecem seus comandos de qualquer maneira, sem ganhar o mínimo de apreço por isso. Maeve é distante, egoísta, hedonista e fisicamente acessível, embora emocionalmente inatingível.

Apesar de sua demonstração de inconstância, Maeve é uma astuta juíza de caráter e, pelo menos, uma líder tão eficaz quanto Loht. Ela acredita que confrontar Gwydion é tolice, mas fez planos para levar seu povo para um local seguro caso ele escape, e ela observa seus cortesãos de perto para os agentes de Gwydion. Ela desconfia de Loht; sua paranoia e ódio pelos mortais são desagradáveis, e ela suspeita que ele e seus seguidores podem ser novamente influenciados por Gwydion sem perceber. Ela banuiu os Unseelie de sua corte, inadvertidamente empurrando muitas das criaturas malévolas para os reinos mortais acima. Embora ela não tenha má vontade em relação aos mortais, não a perturbaria descobrir que as criaturas fugazes sofreram danos.

Outra suspeita de longa data incomoda Maeve — que Loht pode ter tido mais a ver com a morte de Tristessa do que se pensava.

Combate

Como todos os shee, Maeve reluta em entrar em combate. Caso seus guarda-costas sejam vencidos, ela se defende primeiro com magia e depois com armas. Ela foge em forma de ave quando pressionada de perto.

Ataques Especiais: *Beijo Fascinante (SM):* O beijo de Maeve causa *enfeitiçar pessoas*, como a magia conjurada por um feiticeiro de 11º nível. Um teste de resistência de Vontade CD 21 anula.

Flechas Amaldiçoadas (Sob): As flechas de Maeve causam *desespero* (como a magia conjurada por um feiticeiro de nível 11) quando atingem suas vítimas, assim como seus outros efeitos. Um teste de resistência de Vontade



Maeve, a Dama Branca

CD 17 anula. Este efeito é uma habilidade de Maeve, não das próprias flechas.

Qualidades Especiais: *Alterar Forma (Sob):* Maeve pode assumir a forma de um cisne por até 12 horas por dia. Ela pode mudar sem limites, como uma ação padrão, permanecendo na forma de ave por até 12 horas em um período de 24 horas.

Sorte (Sob): Maeve desfruta de um bônus de sorte de +3 na CA e pode rolar novamente uma falha no teste de resistência uma vez por dia.

Vulnerabilidade à Luz Solar (Ext): A exposição à luz solar direta inflige 2d4 pontos de dano por rodada (sem teste de resistência) a Maeve. A luz filtrada, como através de roupas grossas, reduz o dano em -1 por rodada, para um mínimo de 1 ponto por rodada.

As Três Bruxas, Lordes Negros de Tepest

Laveada Míndefisk

Bruxa Annis Feiticeira 6: ND 13; Humanoide monstruoso grande (2,5m de altura); DV 7d8+6d4+65; PV 127; Inic +4; Desl 9m; CA 28, toque 15, surpresa 24; BBA +12; Agr +19; Atq +19 corpo a corpo (1d6+7, garra); Ataque total +19 corpo a corpo (1d6+7, 2 garras) e +14 corpo a corpo (1d6+3, mordida) ou +16 à distância (magias); Espaço/Alcance 3m/3m; AE magias, hediondo, agarrar aprimorado, mimetismo, rasgar 1d6+7,



dilacerar 2d6+10, habilidades similares a magias; QE visão no escuro 18 m, caldeirão da vida, alterar tamanho, redução de dano 2/concussão, familiar assombrado (coruja), inimigo da luz, faro aprimorado, resistência à magia 19, telepatia; Tend. CM; TR Fort +12, Ref +11, Vont +13; For 25, Des 18, Con 21, Int 16, Sab 17, Car 18. GR 8.

Perícias: Blefar +7, Concentração +10, Conhecimento (arcano) +12, Conhecimento (natureza) +5, Diplomacia +9, Disfarce +7 (+9 atuação), Esconder-se +9, Furtividade +7, Identificar Magias +9, Intimidar +8, Observar +10 (+13 nas sombras), Ofício (couro) +4, Ouvir +10, Sentir Motivação +6, Sobrevivência +7.

Talentos: Prontidão, Luta às Cegas, Preparar Poção, Magias em Combate, Criar Item Maravilhoso.

Idiomas: Tepestani*, dracônico, goblin, silvestre.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (conjuradas por dia: 6/7/6/4; CD 14 + nível da magia): 0 — *consertar, detectar magias, detectar venenos, ler magia, mãos mágicas, psmar, prestidigitação*; 1º — *umentar pessoa, causar medo, escudo arcano, servo invisível*; 2º — *invocar enxame, poeira ofuscante*; 3º — *relâmpago*.

Itens Pessoais: *Braceletes de armadura +3 (como braçadeiras), anel de proteção +2, xale de Carisma +2 (como manto), olho de bruxa, óleo de levitar, 3 poções de proteção contra o bem, bastão menor de metamagia (Fortalecer), varinha de invocar enxame.*

Leticia Mindefisk

Bruxa do Mar Feiticeira 10: ND 15; Humanoide monstruoso médio (1,45m de altura); DV 3d8+10d4+68; PV 122; Inic +4; Desl 9m, natação 12m; CA 22, toque 16, surpresa 18; BBA +8; Agr +12; Atq +12 corpo a corpo (1d4+4, garra); Ataque total +12 corpo a corpo (1d4+4, 2 garras) ou +12 à distância (magias); AE magias, olhar maligno, hediondo, aparência horripilante, mimetismo, habilidades similares a magias; QE visão no escuro 30 m, anfíbio, caldeirão da vida, alterar tamanho, familiar assombrado (sapo), inimigo da luz, resistência à magia 14, telepatia; Tend. CM; TR Fort +11, Ref +10, Vont +12; For 19, Des 18, Con 20, Int 12, Sab 15, Car 16. GR 7.

Perícias: Blefar +5, Concentração +9, Conhecimento (arcano) +11, Conhecimento (local) +5, Disfarces +5, Esconder-se +8, Identificar Magias +5, Natação +6, Observar +8, Ouvir +8, Sentir Motivação +4, Sobrevivência +5.

Talentos: Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Escrever Pergaminhos, Preparar Poção, Prontidão.

Idiomas: Tepestani*, silvestre.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (conjuradas por dia: 6/7/7/7/5/3; CD de resistência 13 + nível da magia): 0 — *marca arcana, detectar magias, romper morto-vivo, abrir/fechar, prestidigitação, raio de gelo, ler magias, resistência, toque da fadiga*; 1º — *toque macabro, identificação, névoa obscurecente, reduzir pessoa, sono*; 2º — *frenesi de sangue negro, cegueira/surdez, escuridão, esplendor da águia*; 3º — *dissipar magia, nevasca, lentidão*; 4º — *rogar maldição, tempestade glacial*; 5º — *metamorfose tórrida*.

Itens Pessoais: *Braceletes de armadura +3 (como braçadeiras), anel de proteção +2, xale de Carisma +2 (como manto), mochila de carga tipo I, olho de bruxa, 2 poções de presas mágicas, pergaminho de ver o invisível, varinha de lentidão.*

Corinda Mindefisk

Bruxa Verde Feiticeira 4: ND 10; Humanoide monstruoso médio (1,5 m de altura); DV 7d8+4d4+65; PV 131; Inic +4; Desl 9m, natação 9m; CA 21, toque 10, surpresa 20; BBA +11; Agr +16; Atq +16 corpo

a corpo (1d4+5, garra); Ataque total +16 corpo a corpo (1d4+5, 2 garras) ou +15 à distância (magias); AE magias, hediondo, mimetismo, habilidades similares a magia, fraqueza; QE visão no escuro 18 m, caldeirão da vida, alterar tamanho, familiar assombrado (víbora), inimigo da luz, mimetismo, resistência à magia 18, telepatia; Tend. CM; TR Fort +13, Ref +11, Vont +15; For 21, Des 18, Con 18, Int 16, Sab 20, Car 17. GR 7.

Perícias: Blefar +9, Concentração +8, Conhecimento (arcano) +9, Conhecimento (natureza) +8, Curar +9, Disfarces +6, Esconder-se +14, Furtividade+7, Identificar Magias +11, Natação +10, Observar +12, Ouvir +12, Sentir Motivação +7, Sobrevivência +6.

Talentos: Lutar às Cegas, Magias em Combate, Preparar Poção, Prontidão, Fortitude Maior.

Idiomas: Tepestani*, dracônico, goblin, silvestre.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (conjuradas por dia: 6/7/4; CD de resistência 13 + nível da magia): 0 — *raio de ácido, globos de luz, detectar magia, brilho, mensagem, ler magias*; 1º — *enfeitiçar pessoa, imagem silenciosa, invocar monstro I*; 2º — *padrão hipnótico*.

Itens Pessoais: *Braceletes de armadura +3 (como braçadeiras), anel de contramágica, anel de escudo mental, anel de proteção +1, xale de Carisma +2 (como manto), olho de bruxa, mão de glória.*

As irmãs Mindefisk podem assumir qualquer forma. Contudo, nenhuma forma realmente as agrada, pois elas sempre se veem como realmente são: velhas monstruosamente hediondas e miseráveis. Essas bruxas têm costas retorcidas com espinhos salientes; pele flácida e com verrugas; narizes pontiagudos; presas negras afiadas; e longas garras curvas que são duras como ferro. Eles usam roupas de retalhos roubadas (ou feitas) de suas vítimas. As Três Irmãs eram lindas em sua juventude, e sua feiura atual as atormenta.

A irmã mais velha, Leticia, tornou-se uma bruxa do mar e é a mais grotesca das três. Feridas abertas em sua pele amarela exsudam um líquido branco. Seus olhos têm íris vermelhas ao redor de grandes pupilas negras e ela chora lágrimas verde-amareladas. Seu rosto é distorcido por saliências ósseas e seu cabelo lembra algas marinhas podres. Seu físico é particularmente murcho e retorcido, e ela ginha como um sapo inchado.

A irmã do meio, Laveeda, tornou-se annis. Com mais de 2,5 metros de altura, mesmo com as costas curvadas, ela se eleva acima de suas irmãs. Sua pele brilhante e manchada é dura como ferro e tem a cor preto-azulada dos hematomas. Bolsas largas de carne pendem de seu corpo esguio. Suas presas são muito grandes para sua boca, deixando fios pegajosos de baba pendurados em sua boca aberta. Seus olhos são pequenos e negros, assim como suas lágrimas.

A irmã mais nova, Lorinda, tornou-se uma bruxa verde. Ela tem a pele marrom-esverdeada de um sapo. Seu cabelo preto nodoso lembra um emaranhado de trepadeiras, mas é oleoso ao toque. Seus grandes olhos laranja brilhantes têm fendas reptilianas como pupilas. Ela chora lágrimas cor de sangue.



Antecedentes

A história das bruxas começa com Holger e Rudella Mindefisk, camponeses que trabalhavam em um terreno desolado em um distante mundo forasteiro. Rudella era uma mulher supersticiosa e desesperadamente solitária; tanto o marido quanto os dois filhos eram rudes e mal-humorados e passavam a maior parte do tempo caçando ou trabalhando nos campos. O viajante ocasional passaria uma noite em seu celeiro, mas isso oferecia pouca trégua a Rudella. Quando Rudella expressou seu desejo por filhas, Holger jurou que abandonaria sua cama de casamento antes de adicionar tais “fracas” à sua família.

Uma noite, enquanto os homens dormiam, Rudella ajoelhou-se perto das brasas do fogo para cozinhar e orou ardentemente às fadas por filhas, pois ela acreditava que elas tinham muitos poderes. Ela repetiu seu apelo por três noites, e algo a ouviu. Na manhã seguinte, Rudella encontrou três meninas em uma cesta de vime à sua porta. As meninas estavam doentes no início, e Rudella se dedicou a cuidar delas, para grande desdém de Holger. À medida que as meninas cresciam sob os cuidados de sua mãe adotiva, a saúde de Rudella piorava. Ela faleceu dois anos depois, de alguma forma esgotada de sua vitalidade.

Após a morte de sua esposa, Holger tentou repetidamente se livrar de suas filhas indesejadas, muitas vezes deixando-as na floresta para os lobos. Uma vez, ele até as amarrrou em sacos e jogou no rio. No entanto, as garotas sempre voltavam, e Holger acabou se resignando com o fato de que nunca se livraria delas. Holger exigia que as irmãs limpassem a casa e preparassem as refeições, mas, fora isso, ele e seus filhos as ignoravam.

Com o tempo, as meninas se transformaram em jovens arrebatadoras, cada uma mais bonita que a outra. Deixadas por conta própria, elas frequentemente planejavam como um dia deixariam sua pequena fazenda patética para trás e obteriam uma vida de luxo. O que começou como devaneios logo se transformou em desejo sombrio.

Um dia, um rico viajante passou a noite na fazenda Mindefisk. As meninas viram sua bolsa quando ele pagou ao pai uma moeda de ouro por sua hospitalidade e souberam que seu momento havia chegado. Enquanto Holger e seus filhos estavam realizando tarefas, as meninas trabalharam juntas para assassinar o estranho. Em vez de se preocupar em enterrar o cadáver, elas o cozinham em um ensopado e o serviram aos homens desavisados. O plano provou ser tão eficaz que as irmãs continuaram a prática por vários anos, atraindo lentamente a atenção dos Poderes Sombrios.

Eventualmente, as meninas perceberam que nunca ganhariam dinheiro suficiente dessa maneira, então cada uma delas tomou a decisão independente de se-



duzir o próximo viajante e induzi-lo a levá-la para terras exóticas. Em pouco tempo, um nobre desonesto apareceu. Ele percebeu os motivos das garotas, mas não tinha intenção de levar nenhuma delas a lugar nenhum. Em vez disso, o libertino apenas atendeu às suas expectativas, desfrutando de seus favores enquanto as meninas enlouqueciam umas às outras de ciúmes. No final das contas, cada garota decidiu que preferia matar o homem do que ver uma de suas irmãs partir com ele. E assim elas fizeram. Enquanto as irmãs Mindefisk assassinavam o gigolô, as Brumas invadiram sua fazenda. As meninas se tornaram bruxas horríveis e lordes negros do novo domínio de Tepest.

Esboço Atual

As bruxas são criaturas reclusas, mais conhecidas pelos goblins de Tepest do que por qualquer habitante humano. De fato, os goblins carnívoros que vagam pelas florestas de Tepest são frequentemente culpados pelas predações das bruxas. As bruxas foram responsáveis pelo desaparecimento de muitos nativos e viajantes nas décadas desde que Tepest apareceu, pois se tornaram mestres da culinária canibal. As bruxas usam sua magia e truques para atrair as vítimas para jantar em sua cabana. Desde o estabelecimento da Inquisição tepestani, as bruxas também enfeitaram muitos homens ou mulheres para se



tornarem traidores para que pudessem mais tarde colher os cadáveres dos condenados para componentes materiais.

Pessoas cautelosas e capazes podem ocasionalmente barganhar com as bruxas, que são capazes de criar muitas bugigangas e talismãs mágicos exóticos. Contudo, as bruxas são imprevisíveis, e mesmo que optem por não devorar seus visitantes, muitas vezes exigem pagamentos estranhos e sangrentos por seus serviços.

As bruxas odeiam a juventude e a beleza acima de tudo e são profundamente ciumentas de qualquer pessoa apaixonada. Elas geralmente punem aqueles que possuem essas características simplesmente para sua própria satisfação maliciosa. O estratagema favorito das bruxas é sequestrar uma bela jovem noiva, assumindo sua forma para seduzir o belo jovem noivo antes de massacrar os dois. Por outro lado, enigmas e quebra-cabeças encantam as bruxas. Um oponente encurralado pode manter as bruxas afastadas por horas, entretendo-as com jogos de palavras inteligentes.

Combate

As três irmãs compartilham um apetite voraz, embora comam mais por prazer do que por sobrevivência. Cada bruxa pode devorar o corpo de uma criatura Média em 10 minutos (60 ações de rodada completa), usando suas presas e garras para arrancar a carne do osso. Ela pode devorar uma criatura grande em 240 rodadas, uma criatura pequena em 15 rodadas, uma criatura minúscula em 4 rodadas ou uma criatura diminuta em 1 rodada.

Embora as bruxas sejam fisicamente poderosas, elas preferem aterrorizar as vítimas por meio de magias e enganos. Cada irmã é uma oponente formidável por direito próprio, mas seu poder aumenta quando elas trabalham juntas.

Laveeda:

Ataques Especiais: *Habilidades Similares à Magia:* 3/dia — transformação momentânea. Nível de conjurador 14°. CD de resistência 14 + nível da magia.

Qualidades Especiais: *Faro Aprimorado (Ext):* Laveeda pode detectar a presença de qualquer humanoide em um raio de 800 metros pelo cheiro, independentemente da direção do vento. Ela pode até discernir o tipo do humanoide (por exemplo, humano, goblinóide e assim por diante). Caso contrário, esta habilidade é idêntica à habilidade de faro. Se Laveeda detectou um determinado indivíduo antes, ela reconhece automaticamente seu cheiro pessoal.

Leticia:

Ataques Especiais: *Olhar Maligno (Sob):* A CD para resistir aos efeitos do olhar maligno de Leticia é 18. As criaturas que sobrevivem, mas ficam atordoadas, permanecem atordoadas por 6 dias.

Aparência Horripilante (Sob): A CD de resistência para suportar a aparência horripilante de Leticia é 18.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia — transformação momentânea, névoa. Nível de conjurador 13°. CD de resistência 13 + nível da magia.

Lorinda:

Ataques Especiais: *Fraqueza (Sob):* A CD para resistir ao ataque de toque de fraqueza de Lorinda é 19.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — globos de luz, transformação momentânea, respirar na água. Nível de conjurador 13°. CD de resistência 13 + nível da magia.

Habilidades Comuns a Todas as Três Bruxas:

Ataques Especiais: *A Convenção:* A CD de resistência para as habilidades similares à magia da convenção das irmãs é 15 + nível da magia; nível de conjurador 12°. As irmãs podem usar essas habilidades independentemente da distância umas das outras, embora todas as três devam participar.

Quando as Três Bruxas estão todas a 3 metros uma da outra, elas compartilham suas magias de feiticeiro conhecidas. Por exemplo, Laveeda poderia usar um de seus próprios espaços de magias diários para conjurar *globos de luz*, uma magia conhecida apenas por Lorinda.

Hediondo (Ext): Se qualquer uma das irmãs olhar para seu reflexo em um espelho (independentemente de sua forma atual), ela verá sua verdadeira forma e o espelho instantaneamente rachará sem possibilidade de reparo. Este é um ataque visual com alcance de 9 metros, que as bruxas não podem suprimir. Espelhos não mágicos não recebem teste de resistência. Espelhos mágicos carregados recebem um teste de resistência como o personagem; espelhos com uma aura mágica “moderada” recebem um bônus de +2 no teste de resistência, e aqueles com uma aura “forte” recebem um bônus de +4. Artefatos são imunes. A CD desse teste de resistência é 10 + 1/2 do DV da bruxa + o modificador GR da bruxa.

Habilidades Similares à Magia: Sem limites — falar com animais, falar com plantas, idiomas, invisibilidade, névoa, passos sem pegadas, raio do enfraquecimento, som fantasma. Cada bruxa usa essas habilidades similares à magia compartilhadas no nível de conjurador listado acima.

Qualidades Especiais: *Caldeirão da Vida (Sob):* Se uma das Três Bruxas for morta, qualquer uma de suas irmãs sobreviventes pode restaurá-la à vida recuperando seu cadáver, colocando-o no volumoso caldeirão de ferro que elas mantêm em uma clareira perto de sua cabana e ferver o corpo em uma mistura especial de ingredientes repugnantes por 24 horas; as irmãs sobreviventes também devem gastar um total de 200 XP (muitas vezes dividindo entre elas). Se o processo for ininterrupto, a bruxa morta emerge viva e bem do lodo borbulhante. Se o processo for interrompido, as bruxas devem recomeçar o processo.





Famíliares Assombrados: Os familiares das bruxas foram distorcidos por suas auras corruptas; aplique o modelo de besta goblin à coruja de Laveeda, ao sapo de Leticia e à víbora de Lorinda, respectivamente. Esses miseráveis malignos não têm nome.

Inimigo da Luz (Ext): A habilidade de alterar tamanho das irmãs e habilidades similares à magias são automaticamente suprimidas na luz solar direta. As bruxas sofrem 1 ponto de dano para cada 10 minutos completos em que são expostas à luz solar direta.

Mimetismo (Ext): Todas as três irmãs compartilham a habilidade de mimetismo comum às bruxas verdes. Além disso, elas podem imitar as vozes de indivíduos específicos que ouviram. Isso dá às bruxas um bônus de circunstância de +4 para testes de Blefar e Disfarces ao usar seu mimetismo para enganar os aliados da pessoa que estão imitando. Uma bruxa deve fazer um teste de Vontade (CD 13 + número de minutos anteriores gastos falando) a cada minuto que ela imitar a voz de um indivíduo. Se a bruxa falhar neste teste, ela gargalha incontrolavelmente com uma voz horrível, se entregando.

Alterar Tamanho (Sob): As irmãs podem mudar de forma sem limites como uma ação padrão, assumindo a forma de qualquer humanoide Médio ou Grande ou humanoide monstruoso. Eles podem permanecer em qualquer forma pelo tempo que quiserem (mas veja inimigo da luz, acima) e podem imitar indivíduos específicos que observaram, mas sempre se veem em suas verdadeiras formas. As bruxas normalmente sequestram as vítimas que optam por substituir, submetendo a alma infeliz a exaustivos exames físicos para garantir que nenhuma marca distintiva seja esquecida.

Telepatia (Sob): As irmãs podem se comunicar telepaticamente umas com as outras a qualquer distância como uma ação livre. Enquanto uma bruxa assume o papel de tepestani, as outras duas Mindefisks normalmente interrogam a vítima sequestrada, transmitindo mentalmente as respostas da vítima para sua irmã.

Covil

As Três Bruxas residem em uma cabana tosca e apertada no coração do Bosque Maldito. Um caldeirão é sempre mantido borbulhando no fogo da lareira, ingredientes indescritíveis fervilhando dentro dele. As bruxas pregaram troféus terríveis de muitas de suas vítimas nas paredes, incluindo as peles curtidas de incontáveis tipos de criaturas. O chão do lado de fora da cabana das bruxas está cheio de ossos humanóides roídos e quebrados, tanto humanos quanto goblins. A cabana é geralmente um sorvedouro do mal de grau três, mas quando a convenção se reúne para realizar rituais poderosos, o grau pode ocasionalmente subir para quatro.

fechando as fronteiras

Quando as bruxas desejam selar seu domínio, uma forte tempestade surge nas fronteiras de Tepest. Os ventos fazem com que todas as criaturas de todos os tamanhos sejam arrastadas para longe (sem teste de resistência; consulte a Tabela 3-24 no *Livro do Mestre*), rolando ou soprando-as de volta de onde vieram, de volta para dentro ou fora de Tepest. Criaturas que de alguma forma conseguem resistir aos ventos ainda podem ser atingidas por granizo (causando 1 ponto de dano por rodada, sem teste de resistência) ou incineradas por raios (1 raio por minuto, cada um causando 1d8 x 1d10 pontos de dano de eletricidade, Reflexos CD 20 no teste de resistência por metade).

Tristessa, a Rainha das Lágrimas Negras, Corde Negro de Keening

Sith widderríbhinn fêmea, Clériga 4 (Rainha Aranha)/Zelldrow 6: ND 18; Morto-vivo médio (incorpóreo) (1,8 m de altura); DV 17d12; PV 163; Inic +9; Desl voo 9m (perfeito); CA 21, toque 21, surpresa 18; BBA +10; Agr +10; Atq +13 corpo a corpo (1d6, toque incorpóreo); Ataque total +13 corpo a corpo (1d6, toque incorpóreo); AE velocidade cegante, aura de medo, fascinar mortos-vivos, magias, habilidades similares à magias, conjuração espontânea, aura sobrenatural, olhar enervante (CD 22), uso de veneno, lamento; QE visão no escuro 36 m, visão na penumbra, aura, redução de dano 10/prata, sorte, imunidade a fogo e aço, *transformação momentânea* (3/dia, nível de conjurador 5°), resistência a veneno (+2 teste contra veneno, imunidade para veneno de insetos), patas de aranha (3/dia, nível de conjurador 6°), características incorpóreas, invisibilidade, rainha dos mortos, forma de sombra, vulnerabilidade à luz solar, resistência a expulsão +7, resistência à magia 21, características de mortos-vivos; Tend. CM; TR Fort +11, Ref +8, Vont +14; For —, Des 17, Con —, Int 20, Sab 17, Car 18.

Perícias: Arte da Fuga +10, Blefar +11, Concentração +11, Conhecimento (arcano) +11, Conhecimento (local) +10, Conhecimento (religião) +11, Decifrar Escritas +10, Esconder-se +23, Furtividade +15, Identificar Magia +11, Intimidar +11, Observar +19, Ofício (alquimia) +10, Ouvir +19, Procurar +18.

Talentos: Acuidade com Arma, Apático^B, Esquiva, Foco em Magia (necromancia), Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Mobilidade.

Idiomas: Abissal, arak*, dracônico, drow, élfico, silvestre, subterrâneo. **Magias de Clérigo por Dia:** 6/5+1/5+1/4+1/3+1/2+1; resistência CD 13+ nível da magia. **Divindade:** Rainha Aranha. **Domínios:** Mal (conjurar magias de Mal com +1 nível de conjurador); Enganação (Blefar, Disfarces e Esconder-se são perícias de classe).

Itens Pessoais: Nenhuma. Tristessa foi despojada de seus bens antes de sua execução.

Tristessa, mais conhecida simplesmente como Banshee do Morro dos Lamentos, é a widderríbhinn mais antiga e poderosa da Terra das Brumas. Sua aparência é a de uma feérica das sombras translúcida e distorcida, embora um forasteiro sem dúvida a tomaria por uma drow morta-viva à primeira vista. Ela é uma mulher humanoide esguia e graciosa com pouco mais de 1,80m



de altura, com pele negra como breu que brilha como o céu noturno. Ela tem orelhas pontudas e feições angulosas, mais pronunciadas que as de um elfo, sugerindo uma herança sobrenatural. Seus olhos e unhas são azul meia-noite. Seu cabelo longo e selvagem é branco como osso e se contorce como se ela estivesse debaixo d'água. Suas vestes negras enfeitadas com vermelho escuro e violeta também flutuam sobre ela em correntes fantasmagóricas.

O rosto de Tristessa é uma máscara de tristeza, suas feições retorcidas em agonia. Lágrimas espectrais escorrem por suas bochechas, e ela lamenta e soluça continuamente. Ela agarra um pacote vazio de pano branco ensanguentado contra o peito, às vezes balançando-o suavemente ou arrulhando e murmurando para ele como se fosse uma criança. Tristessa raramente fala com os vivos e, quando o faz, provavelmente grita em arak, sem se importar se está sendo compreendida.

Antecedentes

Em vida, Tristessa era uma feérica das sombras, uma donzela sith de beleza requintada e crueldade sem limites. No século VI CB, ela morava com seus parentes feéricos das sombras nas profundezas da superfície de Arak. Quando o forasteiro drow trouxe a adoração da Rainha Aranha para Arak em 577, Tristessa estava entre os primeiros e mais zelosos adeptos do culto. Impulsionada pela ambição e uma natureza perversa que refletia a própria Rainha Aranha, Tristessa rapidamente ganhou destaque no culto e eventualmente se tornou sua alta sacerdotisa.

Os seguidores da Rainha Aranha defendiam a decadência e o desvio que até mesmo a Corte Unseelie dos Arak considerava repugnante. Adeptos desrespeitavam a lei de Arak, e suas formas distorciam-se até que se assemelhassem a drows. Loht, o Príncipe das Sombras e governante da Corte Unseelie, sentiu-se ameaçado pelo crescente poder do culto. Ele começou uma campanha para suprimir a adoração da Rainha Aranha, mas encontrou resistência fanática. Tristessa liderou o culto em uma luta prolongada e amarga contra a Corte Unseelie. Embora incontáveis criaturas serviçais tenham perecido e a agitação consumisse o reino, ambas as facções obedeceram à Lei de Arak e se abstiveram de derramar uma gota de sangue feérico das sombras.

Enquanto o conflito se intensificava, Tristessa ficou grávida. Como ela não permitia que nenhum homem a tocasse, ela suspeitava que suas próprias relações blasfemas com demônios eram responsáveis pela gravidez. A criança nasceu uma abominação, uma fada distorcida com deformidades de aracnídeos. Embora seus companheiros cultistas insultassem a criança como um sinal

de desfavor da Rainha Aranha, Tristessa não sentia nada além de afeição por seu bebê. O amor materno e a compaixão floresceram em seu coração frio, e ela se agarrou cegamente à criança, desafiando sua fé.

Em 588 CB, logo após o nascimento do filho de Tristessa, a Corte Unseelie deu ao culto da Rainha Aranha uma derrota esmagadora e final. Para marcar sua vitória, Loht cometeu o pecado mais grave conhecido entre os feéricos das sombras. Violando a Lei de Arak, ele ordenou que Tristessa e seu filho deformado fossem estacados nas encostas do Morro dos Lamentos, para que o sol nascente os consumisse.

Tristessa e seu filho morreram em agonia, sua carne fervendo nos primeiros raios da aurora. Com os gritos lamentáveis de seu filho ecoando em seus ouvidos, os próprios gritos de Tristessa se tornaram uma maldição moribunda. De suas palavras, uma tempestade de areia ardente nasceu e varreu a superfície de Arak, eliminando todos os vestígios de vida. Este cataclismo, que a história lembra como o Flagelo de Arak, marcou o surgimento de Keening. Tristessa se ergueu como sua rainha morta-viva, e as Brumas levaram o Morro dos Lamentos para seu próprio domínio.

Esboço Atual

Sua própria morte e a perda de seu filho mergulharam Tristessa na loucura. A memória de seu passado e destino não é confiável, e ela parece existir em uma fuga flutuante. Sua ilusão mais persistente é que seu filho ainda está vivo e ela o perdeu por descuido ou foi levado por seus parentes traidores. Apesar de sua demência, Tristessa está longe de ser uma louca indefesa. Seu espírito ainda abriga uma centelha da sacerdotisa perversa e ambiciosa que ela já foi, e ela se deleita com terror, engano e conflito.

Tristessa foi a primeira widderribhinn em Ravenloft, e desde a formação de Keening, mortos-vivos feéricos apareceram em números crescentes. Quando se transformam em mortos-vivos, os widderribhinn são compelidos a viajar em direção a Keening. Assim que chegarem ao templo da Rainha Aranha nas profundezas do Morro dos Lamentos, eles serão obrigados a servir a Tristessa. Apesar da crescente hoste de widderribhinn que se reúne ao seu redor, Tristessa está apenas vagamente ciente desses asseclas. Quando ela os reconhece, ela os comanda como se fossem seus acólitos, exigindo que eles recuperem seu filho e destruam seus inimigos.

Embora os widderribhinn sejam criaturas selvagens e caprichosas, eles obedecem infalivelmente a Tristessa. Muitos imitam sua devoção à Rainha Aranha, embora não haja clérigos entre eles. Os Widderribhinn acreditam que foram amaldiçoados injustamente, e que se

Tristessa foi redimida e devolvida ao mundo dos vivos, eles também o serão. Para tanto, eles procuram Keening e os reinos circundantes incessantemente em busca de qualquer vestígio ou boato de seu filho, sem saber que sua tarefa é inútil. Eles também procuram em Keening por invasores vivos e matam alegremente qualquer Arak que encontrarem em outro lugar. Dadas as lembranças confusas do passado de Tristessa, os widderribhinn geralmente perseguem esquemas conflitantes que não fazem sentido para uma mente mortal. A corte dos mortos-vivos sob o Morro dos Lamentos começou a se assemelhar à de uma rainha louca e seus cortesãos desesperadamente devotados.

Criaturas vivas podem comprar uma passagem segura por Keening por 2d8 dias oferecendo a Tristessa uma criança humanoide viva com menos de um ano de idade. Na primeira noite que um grupo passa em Keening, eles devem oferecer a criança ao primeiro widderribhinn que encontrarem. Os mortos-vivos usam a telecinesia para trazer a criança até Tristessa sob o Morro dos Lamentos, assumindo que não é a própria Tristessa quem confronta o grupo. No entanto, esta criança substituta apenas aplaca Tristessa por um tempo. Sua alegria fugaz se transforma em raiva quando a criança morre de suas carícias mortas-vivas.

Combate

Tristessa responde de forma irregular à presença de criaturas vivas. Ela sempre pergunta sobre o paradeiro de seu filho, divagando e periodicamente explodindo em soluços. No entanto, qualquer encontro com Tristessa quase sempre termina em hostilidade, pois ela inevitavelmente ataca por confusão, raiva ou frustração. Ela é implacável e frenética na batalha, preocupada apenas em destruir tudo à sua vista.

Ataques Especiais: Testes de resistência contra as habilidades sobrenaturais de Tristessa têm CD 22.

Magias: Como um sith, Tristessa conjura magias de necromancia como um mago de 6º nível (CD de resistência 15 + nível da magia, 16 + nível da magia para magias de necromancia). Veja o *Van Richten's Guide to the Shadow Fey*, "Apêndice do DM" As raças.

Habilidades Similares à Magia: 1/dia – *escuridão*, *fogo das fadas*, *globos de luz*. CD de resistência 14 + nível da magia; nível de conjurador 17º.

Lamento (Sob): À noite, Tristessa pode soltar um lamento letal. Este ataque pode matar até dez criaturas vivas em um raio de 9 metros centrado em Tristessa, ou em um cone de 18 metros se estendendo dela, a seu critério. Um teste de Fortitude bem-sucedido anula o efeito. Tristessa pode lamentar uma vez por dia.



Qualidades Especiais: *Rainha dos Mortos (Ext):* Qualquer widderribhinn que entra no templo da Rainha Aranha sob o Morro dos Lamentos cai sob o domínio de Tristessa para sempre. A criatura obedece aos comandos de Tristessa sem falta e nunca pode voluntariamente tomar uma ação que possa prejudicá-la ou traí-la.

Forma de Sombra (Sob): A habilidade de forma de sombra de Tristessa simplesmente concede a ela +4 de bônus de circunstância em testes de Esconder-se em áreas de sombra e -4 de penalidade de circunstância em testes de Esconder-se em áreas muito iluminadas.

Vulnerabilidade à Luz Solar (Ext): Tristessa sofre 1d6 pontos de dano a cada rodada a que é exposta luz do sol direta. Um céu nublado, cobertura ou ocultação reduz esse dano em 1 ponto por rodada (mínimo 1). A cobertura total anula esse dano.

Covil

Tristessa é livre para vagar por qualquer lugar em Keening, mas geralmente ela fica perto do Monte Lamento, seja nas encostas da montanha ou nas antigas minas e tocas das fadas sombrias abaixo. Ela geralmente vagueia sozinha em sua tristeza, embora os widderribhinn estejam prontos para defender sua senhora a qualquer momento. Tristessa é frequentemente encontrada no templo da



Rainha Aranha, uma câmara cavernosa sob o Morro dos Lamentos onde os widderribhinn ainda veneram sua deusa pagã. Neste terreno profano há um poço de horrores, onde os zumbis de dezenas de bebês choram e lutam como almas condenadas. Estes são os filhos changelings de Tristessa, trazidos até ela por seus asseclas, mortos por seu toque corruptor e depois descartados em frustração como lixo. Devido ao manto de tristeza e devoção blasfema que paira sobre ele, o templo e seus túneis circundantes são um sorvedouro do mal de grau três.

Fechando as fronteiras

Quando Tristessa deseja selar seu domínio, um vento selvagem e uivante surge nas fronteiras de Keening. Os ventos fazem com que todas as criaturas de todos os tamanhos sejam sopradas para longe (sem teste de resistência), forçando-as a voltar ou sair de Keening. (Consulte "Aventuras" no Capítulo 3 do LdM.)

Wyan de Viktal

Humano Clérigo 5 (Belenus)/Inquisidor Tepestani 2: ND 7; Humanoide médio (humano) (1,77m de altura); DV 7d8+8; PV 42; Inic +0; Desl 9m; CA 11, toque 10, surpresa 11; BBA +4; Agr +4; Atq +5 corpo a corpo (1d6, foice de ferro fria obra-prima) ou +4 à distância (magias); AE magias, expulsão (mortos-vivos, feéricos); QE resoluto +1, detectar magia feérica; Tend. CB; TR Fort +8, Ref +1, Vont +13; For 11, Des 11, Con 12, Int 14, Sab 19, Car 16.

Perícias: Concentração +6, Conhecimento (natureza) +6, Conhecimento (religião) +10, Curar +10, Diplomacia +12, Identificar Magias +4, Obter Informações +10, Procurar +4, Sentir Motivação +11.

Talentos: Investigador, Negociador, Vontade de Ferro.

Idiomas: Tepestani*, vaasi.

Magias de Clérigo por Dia: 6/5+1/4+1/3+1/2+1; resistência CD 13 + nível da magia. **Divindade:** Belenus. **Domínios:** Bem (conjura magias de Bem com +1 nível de conjurador); Sol (Expulsão Aprimorada 1/dia).

Itens Pessoais: Foice de ferro fria obra-prima, bordão, braçadeiras de armadura +1, símbolo sagrado de ferro, 4 frascos de água benta, kit de curandeiro, livro de orações, cinco conjuntos de algemas de ferro fria obra-prima.

Wyan de Viktal está envelhecendo antes do tempo.

Seu rosto magro e constituição rígida o fazem parecer uma década mais velho do que seus 55 anos. Cabelos prematuramente brancos e encaracolados escapam de baixo de seu solidéu preto. Wyan ostenta um bigode e cavanhaque longos e grossos, ambos penteados em pontas rígidas. Seus olhos estão profundamente enrugados, olhando para tudo o que veem com atenção extasiada e profunda suspeita. Wyan raramente é visto sem suas vestes cerimoniais, uma capa parcial preta usada sobre uma túnica branca lisa. Ele habitualmente aperta um grande livro contra o peito quando aparece em público; embora o tomo seja geralmente seu livro de orações, ele o substitui pelos livros oficiais da Inquisição ao officiar os julgamentos.

Wyan exala uma aura de confiança inabalável em si mesmo e em seu clero, mas essa fachada é conhecida por quebrar. Quando Wyan recebe motivos para duvidar de si mesmo, ele cai em longos silêncios contemplativos.

Antecedentes

Wyan nasceu nos arredores de Viktal em 703 CB, filho de um madeireiro. Ele era uma criança curiosa, mas reservada; sempre que ficava intrigado, preferia ficar em silêncio e observar até que uma resposta se apresentasse a fazer perguntas. Sua educação foi rústica e normal, talvez porque o jovem Wyan atendeu a todos os contos de advertência de fadas, bruxas e bestas que sua mãe lhe contou na lareira.

Aos dezesseis anos, Wyan pegou o machado de seu pai. Ele prosperou como madeireiro e ganhou uma arrogância confiante em seus passos; dois anos depois, ele ganhou uma esposa, Dympna. Apenas um ano depois, Wyan voltou para sua casa rural no final de um longo dia para descobrir que goblins haviam aberto um buraco no telhado. Tudo de valor havia sido levado, e tudo o que restava de Dympna era um rastro de sangue seco onde algo havia sido arrastado para a floresta. Wyan assistiu de sua perseguição quando alcançou o primeiro dos ossos.

Foi um Wyan mais quieto e pensativo que se mudou para o coração de Viktal e se dedicou a um novo ofício: pescar no Lago Kronov. Nos oito anos seguintes, ele lentamente deixou sua dor para trás, desenvolvendo um lado contemplativo e espiritual no processo. Afinal, ele não foi o único tepestani a perder um ente querido para os espíritos sombrios da floresta. Em 730 CB, Wyan entrou para o clero e logo se casou com sua segunda esposa, Muirne. A filha deles, Lorelei, nasceu três anos depois, mas quando Muirne deu à luz um segundo filho em 737 CB, ela e a criança morreram durante o parto. Posteriormente, foi aceito que as deformidades monstruosas da criança causaram as complicações. Essa nova tristeza endureceu os olhos de Wyan, e seu cabelo logo mostrou seus primeiros fios grisalhos. Algumas pessoas notaram que Wyan agora liderava o sacrifício anual dos goblins com uma certa satisfação sombria, mas qualquer tormento que o consumisse, ele mantinha para si mesmo. Ele continuava se concentrando em cuidar de sua jovem filha e de seu rebanho em Viktal.

No verão de 740 CB, os domínios vizinhos de G'Henna e Markóvia foram grosseiramente substituídos pela Greta Sombria. Para Wyan, este evento foi a gota d'água — um ato de guerra. Ao longo de toda a sua vida — e se os contos fossem verdadeiros, ao longo dos tempos imemoriais — as fadas do mal haviam atormentado os mortais para seu próprio prazer, roubando uma vida



inocente de cada vez. Agora, presumiu Wyan, as fadas usaram sua estranha magia primitiva para roubar países inteiros de uma só vez: sua malícia se tornou insaciável. Wyan não iria mais cerrar os dentes e suportar essas injustiças; ele não permaneceria mais estoicamente calado enquanto seus parentes se enganavam acreditando que se esconder em suas casas poderia mantê-los seguros. Para salvar a própria Tepest, os tepestandi precisavam si-tiar as fadas.

Wyan rapidamente colocou seus planos em ação. No final do ano, Wyan organizou o clero no templo de Viktal em uma Inquisição neófito, dedicada a erradicar a doença das fadas e sua magia de Tepest e seu bom povo. Em uma década, a Inquisição de Wyan estava presente nas aldeias de Tepest, embora controlasse poucos assentamentos com tanta segurança quanto controlava Viktal. A Inquisição tepestandi matou dezenas de criaturas feéricas e mortais, e sua reputação se espalhou muito além das fronteiras de Tepest. Nem todos os rumores foram gentis, no entanto, e alguns chegaram aos ouvidos de Wyan. Espalhavam-se histórias de que os inquisidores de Tepest eram muito zelosos em seus objetivos e que pelo menos uma dúzia de inocentes haviam sido pegos na rede da Inquisição. Esses rumores atormentavam a mente de Wyan. Afinal, ele não poderia estar presente em *todos* os julgamentos, e alguns dos registros que ele examinou *indicavam* tendências perturbadoras: traidores condenados por nada além de fofoca; confissões forçadas que contradiziam fatos conhecidos; Inquisidores discutindo os detalhes de antigos contos populares. Wyan descartou suas preocupações, no entanto. Ele reconheceu que sua Inquisição não era perfeita, mas com certeza tinha feito muito mais bem do que mal.

Em 751 CB, as fadas atingiram o coração de Wyan mais uma vez. Lorelei tinha agora dezoito anos. Sua renomada beleza atraiu pretendentes de lugares tão distantes quanto Liara, mas Wyan não conseguia ver que sua impetuosa filha havia se tornado tão vaidosa e ciumenta quanto adorável. Lorelei afirmou que uma de suas amigas de infância, uma órfã com cicatrizes chamada Bryonna, havia se revelado como uma traidora, usando magia feérica para enfeitiçar seu pretendente. Wyan prendeu a garota, mas eventualmente uma verdade muito diferente foi revelada. Fadas malignas *estavam* envolvidas, mas Bryonna não era culpada de nenhum crime; foi Lorelei quem foi enfeitiçada por um violador para levar inocentes à ruína.

Os aventureiros trouxeram a verdade à luz e derrotaram o violador antes que Bryonna se machucasse, mas o feérico prejudicou a sanidade de Lorelei e deixou Wyan atingido por seu próprio núcleo. Apesar de toda a vigilância e labuta de Wyan, ainda assim um feérico quase



o enganou para executar pessoalmente um inocente. Enquanto Wyan guiava protetoramente a lenta recuperação de sua filha, ele voltou a seus velhos pensamentos. A total malícia dos feéricos foi claramente revelada, mas também as falhas na Inquisição de Wyan.

Esboço Atual

Os sete anos desde a prisão de Bryonna foram difíceis para Wyan. Lorelei é mais humilde agora e mais gentil. Alguns diriam que o violador fez de Lorelei uma pessoa melhor, mas também é verdade que ela vive na sombra de sua própria vergonha por suas ações imperdoáveis enquanto estava sob o domínio do violador. O violador diminuiu Lorelei, extinguindo o espírito ardente de sua juventude. Lorelei é um lembrete diário dos males que as fadas têm causado em Wyan, sua família e seu povo. Wyan está cada vez mais determinado a repelir as fadas, mas também foi forçado a abrir os olhos para o perigoso potencial da própria Inquisição. A Inquisição solidificou seu domínio sobre Tepest nos últimos anos, mas quanto mais poderosa ela se torna, mais difícil é controlá-la. Publicamente, Wyan ainda é muito admirado e inquestionável em seu papel como Alto Inquisidor, mesmo que sua idade crescente o atrase. Particularmente, Wyan entende que nem mesmo ele tem o poder de



parar sua Inquisição agora. Até Wyan poderia muito bem ser julgado se desafiasse a multidão frenética errada. Silenciosamente, Wyan faz o que pode para manter as manias sob controle e garantir que inocentes não sejam vítimas de seus seguidores. Ele teme que seus esforços nunca sejam suficientes.

Combate

Wyan nunca foi um oponente físico temível, então ele conta com seus consideráveis dons divinos para se defender. Wyan usa sua magia para expor, repelir e conter a traição das fadas, normalmente preparando magias como *dissipar magia*, *âncora dimensional*, *discernir mentiras*, *purgar invisibilidade* e *proteção contra o mal*, em vez de focar no poder ofensivo. Wyan está sempre acompanhado por pelo menos 1d4 Inquisidores tepestani (veja acima), que são rápidos em defendê-lo.

Ataques Especiais: *Expulsão (Sob):* Wyan recebe um bônus de sinergia de +2 em testes de expulsão. Ele expulsa mortos-vivos como um clérigo de 5º nível e expulsa fadas como um clérigo de 7º nível.

Covil

Wyan mora com Lorelei em uma casa de pedra de dois andares no coração de Viktal. Dois acólitos servem como ajudantes de Wyan durante o dia, voltando para suas próprias casas à noite. A casa de Wyan é luxuosa apenas em comparação com suas vizinhas; o interior é bastante humilde. O verdadeiro lar da Inquisição tepestani é o templo local próximo, um prédio de blocos de um andar de pedra pálida e musgosa. Todos os deuses do panteão tepestani são adorados aqui, com ênfase tradicional em Lugh. Ao contrário dos templos ao ar livre de Belenus, o interior do templo de Viktal é fechado e estritamente mobiliado. Além do salão principal, que é usado tanto para o culto quanto para os julgamentos, algumas salas dos fundos estão repletas do chão ao teto com os registros da Inquisição. Escadas toscas levam a um porão sem luz e mofado contendo um punhado de celas apertadas, onde os acusados são arrastados para aguardar suas audiências. As portas das celas são revestidas com ferro frio. O clero que trabalha no templo raramente permite que os visitantes vejam o acusado sem alguma forma de proteção mágica (como *proteção contra o mal*). O templo de Viktal geralmente tem ressonância etérea de grau dois, com esperança e medo sendo as máculas mais fortes. Quando um prisioneiro aterrorizado está sendo mantido aqui, ele pode subir para o grau três.

Markóvia

Domínia

Blausteín

Mar das Magoas

Moldent

Baía Hrdén

Baía Pernault

Rio Hrdén

Rio Musarde

Rio Hrdén

Rio Musarde

Rio Hrdén

Rio Musarde

Rio Hrdén

Rio Musarde

Rio Hrdén

Rio Musarde

Rio Hrdén

Rio Musarde

Camórdia

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

Lagoocino

Necropolis

Lago Stagnus

Lago Floresta

Lago Folha das Sombras

Lago Rubra Sombras

Lago Corvus

Lago Corvus

Lago Corvus

Lago Corvus

Lago Corvus

Lago Corvus

Lago Corvus

Lago Corvus

Lago Corvus

Lago Corvus

Lago Corvus

Lago Corvus

Lago Corvus

Lago Corvus

Lago Corvus

Lago Corvus

Lago Corvus

Lago Corvus

Lago Corvus

Lago dos Sonhos Perdidos

Cerra das Brumas

Rio Nézron

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Rio Vuchar

Vechor

Rio Nostru

Falésias de Vesamis

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Markóvia

Domínia

Blausteín

Mar das Magoas

Moldent

Baía Hrdén

Baía Pernault

Rio Hrdén

Rio Musarde

Rio Hrdén

Rio Musarde

Rio Hrdén

Rio Musarde

Rio Hrdén

Rio Musarde

Rio Hrdén

Rio Musarde

Rio Hrdén

Rio Musarde

Camórdia

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

Vechor

Rio Nostru

Falésias de Vesamis

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Markóvia

Domínia

Blausteín

Mar das Magoas

Moldent

Baía Hrdén

Baía Pernault

Rio Hrdén

Rio Musarde

Rio Hrdén

Rio Musarde

Rio Hrdén

Rio Musarde

Rio Hrdén

Rio Musarde

Rio Hrdén

Rio Musarde

Rio Hrdén

Rio Musarde

Camórdia

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

Vechor

Rio Nostru

Falésias de Vesamis

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Markóvia

Domínia

Blausteín

Mar das Magoas

Moldent

Baía Hrdén

Baía Pernault

Rio Hrdén

Rio Musarde

Rio Hrdén

Rio Musarde

Rio Hrdén

Rio Musarde

Rio Hrdén

Rio Musarde

Rio Hrdén

Rio Musarde

Rio Hrdén

Rio Musarde

Camórdia

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

Vechor

Rio Nostru

Falésias de Vesamis

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Liffe

Markóvia

Domínia

Blausteín

Mar das Magoas

Moldent

Baía Hrdén

Baía Pernault

Rio Hrdén

Rio Musarde



CHEGANDO ESTE ANO

Ravenloft

Máscara da Morte Vermelha
Outubro 2004

Legado do Sangue:
As Grandes famílias
Dezembro de 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

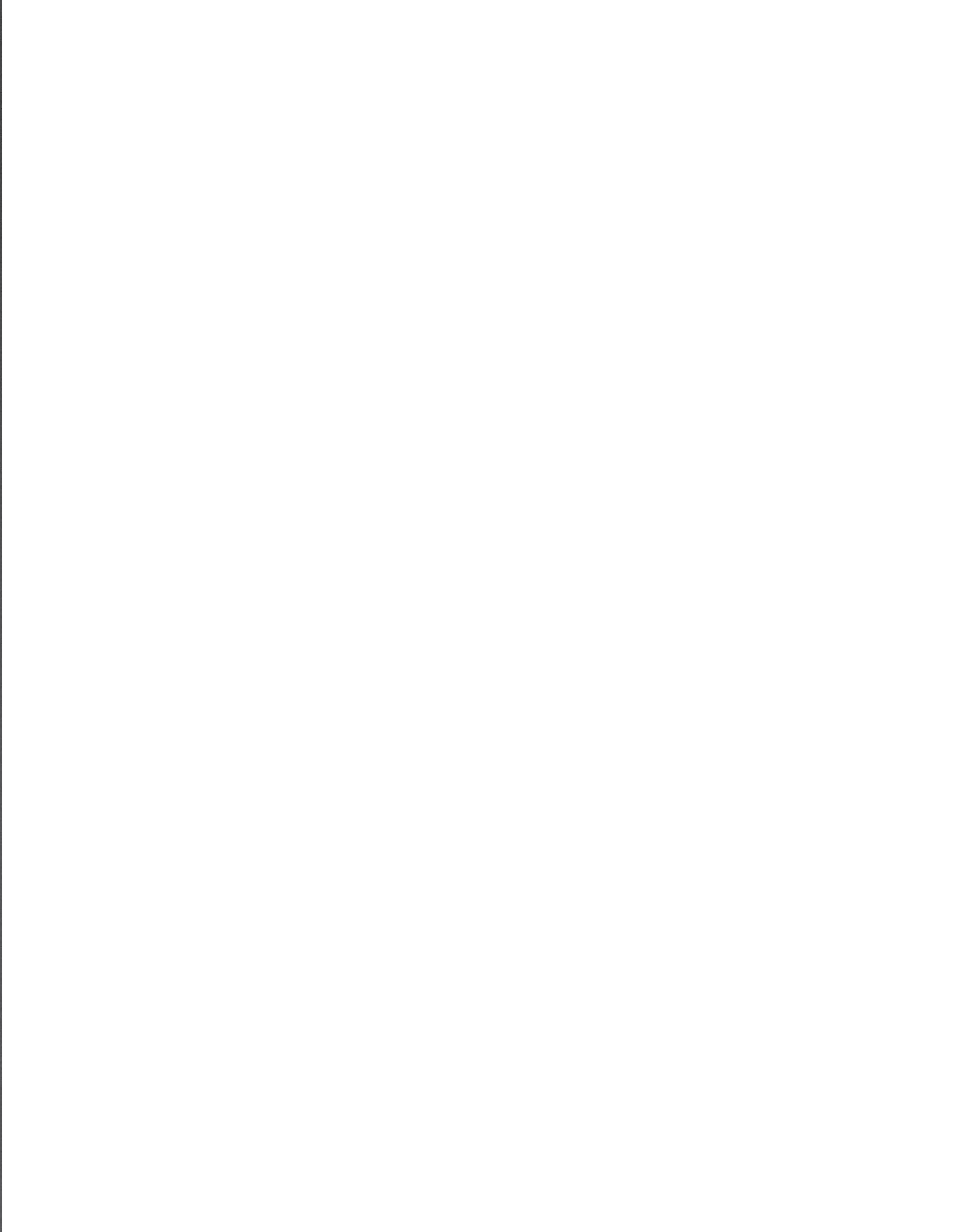
* Mais de mil novas magias

ESSE É O SEU NOVO MUNDO!



SONY ONLINE ENTERTAINMENT





GAZETTEER

VOLUME V

Paisagem de Horror, Legados de Lágrimas

A crueldade dos governantes de Nova Vaasa, a desolação que é o reino de Keening, as misteriosas revelações de Greta Sombria e o terrível segredo no coração de Tepest são revelados como um espelho para os desejos distorcidos de seus Lordes Negros. Descubra os mistérios dos cultos goblins de Tepest, o segredo do topo do Morro dos Lamentos em Keening, a abominação nas profundezas da Greta Sombria e as maquinações assassinas nos bastidores de Nova Vaasa.

O quinto Gazetteer investiga a história e a paisagem de Nova Vaasa, Tepest, Keening e Greta Sombria, descrevendo a tradição, marcos e sociedades desses reinos do núcleo oriental. Somente os aventureiros mais corajosos podem entrar nesses reinos; apenas os mais sortudos podem voltar para contar a história.

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

