

The Fraternity of Shadows



Ravenloft

GAZETTEER



VOLUME VII

Um Suplemento de Campanha de Ravenloft



The Fraternity of Shadows

Ravenloft Gazetteer Volume VII

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

Em especial ao irmão da Fraternity of Shadows Joël Paquin que autorizou essa tradução.

Ao meu mentor e apoiador Paulo César por toda ajuda na diagramação.

Ao amigo Bruno Costa pelo incentivo na investida dos demais Gazetteers.

Ao mestre Gabriel Jansen pelos muitos conselhos e ensinamentos sobre a Terra das Brumas e pelo contato chave com o Joel.

Ao amigo Caio Cunha pela ajuda na revisão textual.

Ao amigo Henrique Martins pelo excelente trabalho na produção do mapa de Paridon.

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

[Visite https://fraternityofshadows.com/](https://fraternityofshadows.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. VII - Zherísia



Este Gazetteer é uma produção da Fraternity of Shadows (FoS) de acordo com os regulamentos da Open Gaming License Versão 1.0a.

Sua tradução e diagramação foi autorizada pela FoS aos cuidados de Tiago Loyo (JamesLoyo).

Essa versão segue a numeração dos Gazetteers publicados pela Wizards of the Coast (WotC), porém, a história narrada não segue a linha dos cinco primeiros volumes, por questões de direitos autorais.

Os próximos Gazetteers são narrados pelos personagens da FoS, descritos em seus materiais, que podem ser encontrados no site <https://fraternityofshadows.com/>

Desquisa sobre a Expedição a Zherisia

por Alfred Larner

Alfred Larner

https://fraternityofshadows.com/wiki/Alfred_Larner

Esta seção contém informações netbook-canon da Fraternity of Shadows

Alfred Larner (nascido em 718 CB) é o principal escritor de personagens do Gazetteer Zherisia. Como tal, ele é zherisiano e membro da Fraternidade das Sombras. Ele também é o líder da célula Paridon da Fraternidade.

Antecedentes

Alfred Larner cresceu nos ensinamentos da Divindade da Humanidade, depois frequentou a Universidade de Richemulot, onde conheceu o Professor Viktor Hazan e Erik van Rijn. Considerado um recruta merecedor da Fraternidade, Larner foi introduzido nas fileiras. Ele terminou seus estudos em 742 CB e voltou para Paridon para atuar como recrutador lá. Embora ele tenha começado seu trabalho com seus colegas Celebrantes da Humanidade, diferenças doutrinárias levaram à sua saída, quando Larner começou a trabalhar como educador particular para possíveis novos recrutas.

O patrocínio de Larner a recrutas não tradicionais irritou muitos dos membros mais dogmáticos da Fraternidade, mas as suas habilidades como intelectual e recrutador mantiveram-no em boa posição. Como muitos de seus recrutas vêm de transmutadores e filósofos alquímicos, eles estão sujeitos à tentação do traidor van Rijn. Portanto, Larner fica constantemente atento a sinais da presença do lich.

Estatísticas

Humano Monge 2 / Ilusionista 3 / Fraternidade das Sombras* 6; Neutro e Mau

Referências

Zherisia Gazetteer pág. 105-107

*Descrita originalmente no periódico Quoth the Raven nr10 para a 3ed e adaptada nas Notas Anexas: Apêndice do DM para a 3.5ed



GAZETTEER™

VOLUME VII

Créditos

Autores - A Fraternidade das Sombras:

Jason "Samael" Ambrus
Nicholas "Undead Cabbage" Burke
David "Jasper" Cicalese
Jonathon "Hell Born" Crawford
Zak "Lord Cyclohexane" Gillman
Mark "Mortavius" Graydon
Mark "Tobias Blackburn" Jackman
Paul "Moral Machivelli" Karoubas
Rene "William Blackmoor" Littek
E. C. M. "Doctor Evil" Parsons
Pamela "Llana" Rose
Mackenzie "Stygian Enquirer" Salt

Arte Encomendada:

Nicholas "Undead Cabbage" Burke
Rene "William Blackmoor" Littek

Mapa Paridon:

Nicholas "Undead Cabbage" Burke
Henrique de Freitas Martins (Versão BR)

Edição e Layout:

The Fraternity of Shadows
Nicholas "Undead Cabbage" Burke
Pamela "Llana" Rose

Tradução e Diagramação BR:

Tiago Loyo - JamesLoyo

Revisão BR:

Caio Cunha

Artes Adicionais (IA) da Versão BR:

Tiago Loyo - JamesLoyo
Moshe Ratt - Rainha da Colmeia

The Fraternity of Shadows



Relatório de Zherisia

1º de abril de 2007

Versão em Português - Brasil - Janeiro 2024

Fraternidade das Sombras®

Em nenhuma hipótese a Fraternidade das Sombras será responsável por danos causados pelo uso indevido de seus produtos.

Dungeons and Dragons, D&D e Ravenloft são marcas registradas de propriedade da Wizards of the Coast Inc (WotC).

Essas marcas registradas são usadas sem permissão.

Desafiamos suas leis e zombamos de sua justiça; assim diz a Fraternity of Shadows!

Este produto foi publicado sob os regulamentos da Open Gaming License Versão 1.0a 'd20 System' e o logotipo 'd20 System' são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc. e são usados de acordo com os termos da Licença do Sistema d20 versão 6.0. Uma cópia desta licença pode ser encontrada em www.wizards.com/d20.

Este produto requer o uso do Dungeons and Dragons® Players Handbook, publicado pela Wizards of the Coast, Dungeons and Dragons, Wizards of the Coast e D20 são marcas registradas da Wizards of the Coast.

LICENÇA DE JOGO ABERTO Versão 1.0a

O texto a seguir é propriedade da Wizards of the Coast, Inc. e possui Copyright 2000 da Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). Todos os direitos reservados.

1. Definições: (a) "Contribuintes" significa os proprietários de direitos autorais e/ou marcas registradas que contribuíram com Conteúdo de Jogo Aberto; (b) "Material Derivado" significa material protegido por direitos autorais, incluindo trabalhos derivados e traduções (inclusive para outras linguagens de computador), adição, modificação, correção, adição, extensão, atualização, melhoria, compilação, resumo ou outra forma na qual um trabalho existente possa ser reformulado, transformado ou adaptado; (c) "Distribuir" significa reproduzir, licenciar, alugar, arrendar, vender, difundir, exibir publicamente, transmitir ou distribuir de outra forma; (d) "Conteúdo de Jogo Aberto" significa a mecânica do jogo e inclui os métodos, procedimentos, processos e rotinas na medida em que tal conteúdo não incorpore a Identidade do Produto e seja um aprimoramento da técnica anterior e qualquer conteúdo adicional claramente identificado como Jogo Aberto Conteúdo do Colaborador e significa qualquer trabalho coberto por esta Licença, incluindo traduções e trabalhos derivados sob a lei de direitos autorais, mas exclui especificamente a Identidade do Produto. (e) "Identidade do Produto" significa nomes de produtos e linhas de produtos, logotipos e marcas de identificação, incluindo imagem comercial, artefatos, personagens de criaturas, histórias, enredos, enredos, elementos temáticos, diálogos, incidentes, linguagem, obras de arte, símbolos, desenhos, representações, semelhanças, formatos, poses, conceitos, temas e representações gráficas, fotográficas e outras representações visuais ou sonoras; nomes e descrições de personagens, magias, encantamentos, personalidades, equipes, personas, semelhanças e habilidades especiais; lugares, locais, ambientes, criaturas, equipamentos, habilidades ou efeitos mágicos ou sobrenaturais, logotipos, símbolos ou designs gráficos; e qualquer outra marca comercial ou marca registrada claramente identificada como identidade do Produto pelo proprietário da Identidade do Produto e que exclui especificamente o Conteúdo do Jogo Aberto; (f) "Marca Registrada" significa os logotipos, nomes, marcas, sinais, lemas, designs que são usados por um Colaborador para identificar a si mesmo ou seus produtos ou os produtos associados contribuídos para a Licença de Jogo Aberto pelo Colaborador (g) "Uso", "Usado" ou "Usando" significa usar, distribuir, copiar, editar, formatar, modificar, traduzir e de outra forma criar Material Derivado de Conteúdo de Jogo Aberto. (h) "Você" ou "Seu" significa o licenciado nos termos deste contrato.

2. A Licença: Esta Licença se aplica a qualquer Conteúdo de Jogo Aberto que contenha um aviso indicando que o Conteúdo de Jogo Aberto só pode ser usado sob e nos termos desta Licença. Você deve afixar tal aviso em qualquer Conteúdo de Jogo Aberto que usar. Nenhum termo pode ser adicionado ou subtraído desta Licença, exceto conforme descrito pela própria Licença. Nenhum outro termo ou condição pode ser aplicado a qualquer Conteúdo de Jogo Aberto distribuído usando esta Licença.

3. Oferta e Aceitação: Ao utilizar o Conteúdo do Jogo Aberto, você indica sua aceitação dos termos desta Licença.

4. Concessão e Contraprestação: Em contrapartida por concordar em usar esta Licença, os Colaboradores concedem a Você uma licença perpétua, mundial, isenta de royalties e não exclusiva com os termos exatos desta Licença de Uso, o Conteúdo de Jogo Aberto.

5. Representação de Autoridade para Contribuir: Se Você estiver contribuindo com material original como Conteúdo de Jogo Aberto, Você declara que Suas Contribuições são Sua criação original e/ou Você tem direitos suficientes para conceder os direitos transmitidos por esta Licença.

6. Aviso de Direitos Autorais da Licença: Você deve atualizar a parte AVISO DE DIREITOS AUTORAIS desta Licença para incluir o texto exato do AVISO DE DIREITOS AUTORAIS de qualquer Conteúdo de Jogo Aberto que você esteja copiando, modificando ou distribuindo, e deve adicionar o título, a data dos direitos autorais, e o nome do detentor dos direitos autorais no AVISO DE DIREITOS AUTORAIS de qualquer Conteúdo de Jogo Aberto original que você distribuir.

7. Uso da Identidade do Produto: Você concorda em não usar qualquer Identidade do Produto, inclusive como indicação de compatibilidade, exceto conforme expressamente licenciado em outro Contrato independente com o proprietário de cada elemento dessa Identidade do Produto. Você concorda em não indicar compatibilidade ou co-adaptabilidade com qualquer Marca Comercial ou Marca Registrada em conjunto com um trabalho contendo Conteúdo de Jogo Aberto, exceto conforme expressamente licenciado em outro Contrato independente com o proprietário de tal Marca Comercial ou Marca Registrada. O uso de qualquer Identidade de Produto em Conteúdo de Jogo Aberto não constitui um desafio à propriedade dessa Identidade de Produto. O proprietário de qualquer Identidade de Produto usada no Conteúdo de Jogo Aberto deverá reter todos os direitos, títulos e interesses relativos a essa Identidade de Produto.

8. Identificação: Se você distribuir Conteúdo de Jogo Aberto, você deverá indicar claramente quais partes do trabalho que você está distribuindo são Conteúdo de Jogo Aberto.

9. Atualizando a Licença: A Wizards ou seus Agentes designados podem publicar versões atualizadas desta Licença. Você pode usar qualquer versão autorizada desta Licença para copiar, modificar e distribuir qualquer Conteúdo de Jogo Aberto originalmente distribuído sob qualquer versão desta Licença.

10. Cópia desta Licença: Você DEVE incluir uma cópia desta Licença com cada cópia do Conteúdo de Jogo Aberto que Você Distribuir.

11. Uso de Créditos de Colaborador: Você não pode comercializar ou anunciar o Conteúdo do Jogo Aberto usando o nome de qualquer Colaborador, a menos que tenha permissão por escrito do Colaborador para fazê-lo.

12. Incapacidade de Cumprir: Se for impossível para Você cumprir qualquer um dos termos desta Licença com relação a parte ou todo o Conteúdo do Jogo Aberto devido a lei, ordem judicial ou regulamentação governamental, então Você não poderá Usar qualquer Jogo Aberto Material tão afetado.

13. Rescisão: Esta Licença será rescindida automaticamente se Você não cumprir todos os termos aqui contidos e não conseguir sanar tal violação dentro de 30 dias após tomar conhecimento da violação. Todas as sublicenças sobreviverão ao término desta Licença.

14. Reforma: Se qualquer disposição desta Licença for considerada inexecutável, tal disposição deverá ser reformada apenas na medida necessária para torná-la executável.

15. AVISO DE DIREITOS AUTORAIS

Licença de Jogo Aberto v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast.

Nenhuma parte deste documento e Conteúdo de Jogo Aberto Os artigos contidos neste documento são de propriedade exclusiva dos autores.

Qualquer duplicação não autorizada deste documento resultará em queima pública.



GAZETTEER™

VOLUME VII

Levantamento de Zherísia

Sumário

Prefácio	5
Relatório Um: Paridon	7
Geografia	8
Sociologia	28
Religião	54
Interlúdio	64
Relatório Dois: Timor	65
Geografia	66
Sociologia	80
Epílogo	94
Notas Anexas: Apêndice do DM	95
Quem São os Condenados	96
Opções do Jogador	112
Monstros	128
Índice	137

A Cidade de

Parídon

Caminho de ferro

Parque da Rainha

Colina do Parlamento

Distrito do Rei

Capela da Divina Formosa

Avenida do Rei

Parque Oúito

Capela Negra

Parque Oúito

Caminho do Oúito

Cortijo da Rua do Alcoureiro

Sombreado

Museu

Universidade de Parídon

Correio do Relógio

Parque Oúito

Entranhas

Ponte de Parídon

Parque do Templo

Beira-Rio

Beira-Rio

Parque do Templo

Costa Sul

As Docas

Casa do Burton

Canal Real

Rocha da Donzela

Rota Nebulosa



Prefácio





Hos Sacerdotes da fraternidade, Saudações

Fiquei cheio de grande interesse e considerável apreensão quando soube que os palpites fundamentados dos Srs. Ray e Despadon colocam minha cidade entre os possíveis covis de Traider, Erik van Rijn. Obviamente, esta é uma possibilidade que deve ser confirmada ou refutada o mais rapidamente possível.

Pertanto, instruí os membros de nossa célula da Fraternidade a compilar todas as informações que obtivemos ao longo dos últimos anos sobre as condições locais, política, eventos e assim por diante, da mesma forma que está sendo feito pela célula agora localizada em Souragne, e disponibilizar esta informação à Fraternidade em geral o mais rápido possível.

Espero que este relatório esclareça os meus Estimados Irmãos, tanto sobre os assuntos da minha pátria como sobre os possíveis motivos por detrás da mudança de van Rijn. Embora eu possa apenas oferecer suposições sobre os possíveis motivos de sua fuga para Zherisia, outros olhos mais familiarizados com ele podem encontrar algo que perdi.

Qualquer apoio que outros membros da Fraternidade possam oferecer neste esforço será muito apreciado; como bem sabem, as condições locais incomuns que prevalecem aqui tornam os forasteiros e os extra planares bem mais confiáveis do que os habitantes locais, e poderemos precisar desse apoio para obter o máximo de informação possível.

Qualquer instrução ou conselho que você possa dar sobre este assunto será atendido com gratidão.

Seu na Sombra,

*Alfred Larner
Estimado Irmão da Fraternidade das Sombras
Paríen, 20 de fevereiro de 760*



Relatório Um: Parídon



Geografia





lho pela janela e vejo o rosto de Zherísia.

Não são os seus músculos: os seus trabalhadores, acadêmicos, comerciantes e políticos estão dentro de casa.

Não é o seu sangue: todas as moedas são mantidas escondidas em bolsas e bolsos por medo de roubo. Não a sua moldura: cada canto está repleto de névoa e sombra, para esconder o mundo ao seu redor. E certamente não vejo seu coração. Esse é o mais bem protegido; a coisa mais secreta de todas.

Vivi nesta cidade toda a minha vida. Há coisas que amo muito e há coisas que espero mudar. É uma cidade de oportunidades: qualquer pessoa que trabalhe arduamente pode construir um nome para si. E, no entanto, apesar de todo esse trabalho árduo, pode-se facilmente perder tudo. É uma cidade frustrante. No meu coração sei que Zherísia está morta e que Paridon é tudo o que resta. Mas ainda uso o mesmo nome, o mesmo rosto que todos os zherisianos usam.

Em uma cidade de dez mil rostos, será necessária toda a minha habilidade para rastrear apenas um deles.

Pode-se notar aqui que o termo “Zherisiano” é preferido pelo povo nativo de sua costa. “Paridonês”, tão evidente no Núcleo, é tecnicamente preciso, mas levemente ofensivo. Desconsidera insensivelmente os séculos de existência da nossa ilha antes da Grande Conjunção. “Zherisiano” não é apenas um lembrete da nação que fomos e somos, mas daquilo que esperamos ser mais uma vez.

Clima

Dizer que Paridon é nebuloso é chamar a água de molhada. Se alguma vez o clima da cidade for observado, é devido à neblina. Essa névoa dá às bordas da cidade uma aparência muito maleável. Toca todas as ruas e esquinas, envolve todos os edifícios, obscurece todos os pontos de referência. A densidade da neblina pode variar de acordo com o local da cidade e com a hora do dia ou do ano, mas ela está sempre lá para obscurecer a visão – e a pessoa.

Perdendo apenas para a neblina está a chuva. Há um ditado comum na cidade: “Se você não gosta do tempo, espere cinco minutos: a chuva pode parar”. Qualquer pessoa que visite Paridon faria bem em investir em um guarda-chuva (ou três) e um bom casaco. Alguns dias há apenas uma leve garoa para suavizar o céu. Em outros, as ruas estão inundadas até os tornozelos. Felizmente, nós, zherisianos, sabemos como lidar com uma chuva forte; todas as ruas são construídas com drenos e calhas, por isso as inundações raramente representam uma ameaça à propriedade. No entanto, se alguém visitar a capital zherisiana, deve prever que passará a maior parte da sua visita molhado.

Como você provavelmente pode imaginar, Paridon deve julgar suas estações principalmente pela prevalência de neblina e chuva. O outono é de longe a estação de maior precipitação, anunciando chuvas dignas de monções. As fortes chuvas diminuem rapidamente com a chegada do inverno e, em seguida, sobem lentamente até o pico outonal ao longo do resto do ano. Ocasionalmente, vê-se uma leve camada de neve tocar as ruas durante os meses mais frios. Além destes poucos indicadores, é difícil distinguir entre as estações aqui. As zonas mais ricas têm a vantagem de possuir alguns pontos de flora plantada, que evidenciam as estações pelos seus hábitos anuais. Sabe-se que as áreas pobres esquecem completamente as estações.

Resumo de Paridon

Localização: Ilha nas Brumas

Ecologia: Esparsa (Jardins e Parques)

Ano de Formação: 551 CB

Nível Cultural: Renascença (9)

População: 11.600 (98% humanos, 2% outros)

Principais Assentamentos: Nenhum (o domínio é uma cidade com sete distritos)

Religião: A Divindade da Humanidade

Idioma: Zherisiano

Governo: República (Câmara Municipal Eleita)

Lorde Negro: Sodo



Nevoeiro em Parídon

A neblina é um fato sempre presente na vida em Zherísia. Embora possa variar de não mais do que uma névoa leve a uma espessa camada de umidade e fuligem transportada pelo ar, ela nunca desaparece de verdade. Num dia normal, a visibilidade estende-se apenas até cerca de 30 metros. À noite, a visibilidade geralmente cai para 3m ou 6m se houver uma lanterna por perto.

Em um determinado momento, um personagem pode ganhar vários graus de camuflagem dos vapores. Áreas próximas à água, como as Docas, tendem a proporcionar melhor camuflagem, enquanto áreas mais secas proporcionam menos camuflagem. Se o Mestre desejar, a neblina pode ser determinada aleatoriamente:

Sem Cobertura ou Camuflagem	(1-25%)
Camuflagem	(26-50%)
Cobertura	(51-75%)
Camuflagem e Cobertura	(76-89%)
Cobertura Total	(90-100%)

Embora não faça parte da meteorologia deste reino, observarei outra pista vital pela qual os zherisianos contam as estações: o fluxo e refluxo dos negócios. O verão é marcado por um maior volume de comércio, o inverno pelo seu declínio. Como discutirei em seções posteriores, Parídon depende muito do seu comércio marítimo, que enfrenta uma calmaria substancial à medida que os portos dos parceiros comerciais de clima temperado ficam cobertos de gelo.

Os Sete Distritos



arídon é justamente considerada uma grande metrópole. Tal como está atualmente, é a terceira maior cidade (viva) da Terra das Brumas, superada apenas por Pont-a-Museau em Richemulot e Lekar na Falkóvnia. Toda a sua superfície é coberta pelo que alguns chamam de “selva urbana”; nenhuma das antigas terras agrícolas zherisianas da nossa história malfadada sobreviveu à Grande Conjunção.

Brumas de Parídon

Existem nada menos que quatro Caminhos da Brumas em Parídon, tornando-o uma encruzilhada para muitos viajantes.

O primeiro está localizado no Litoral Sul e é conhecido como Rota Nebulosa. Este é um Caminho da Brumas de sentido duplo e confiabilidade média, conectado à Baía de Martira em Darkon. O Jornal de Parídon divulgou o boato de que Jack Sangrento usa esse caminho como rota de fuga após cometer seus crimes.

O segundo Caminho da Brumas, O Caminho do Ouriço, é uma rota de mão única para Parídon e é incrivelmente imprevisível. Assume a forma de um beco escuro e solitário que pode aparecer em qualquer grande cidade de Nova Vasa; quando presente, leva às ruas apertadas de Capela Negra.

O terceiro, o Canal Real, conecta as Docas ao Mar das Mágoas. É um Caminho da Brumas de sentido duplo de confiabilidade média e atua como uma passagem ultramarina para o comércio zherisiano. Infelizmente, passa perto de Blaustein, tornando os ataques piratas uma ocorrência comum.

O último Caminho da Brumas, O Caminho de Ferro, é um caminho recentemente descoberto e pouco utilizado entre Sombreado e o domínio de Nosos. É um Caminho da Brumas de sentido duplo de baixa confiabilidade.

Numa terra que abrange uma extensão mais ampla, seria natural dividir um levantamento como este em regiões geográficas e depois em assentamentos; mas no presente caso é mais correto dividir Parídon da mesma forma que a sua população local o faz - em sete distritos separados.

Os nomes desses distritos são Docas, Beira-Rio, Capela Negra, Entranhas, Sombreado, Costa Sul e Distrito do Rei. Mais uma vez, enfatizo que todos estes são distritos ou bairros de uma mesma cidade, e não assentamentos separados por uma grande distância física.

As Docas

Povoado; Tend. N; NC 9; Limite de 3100PO, Ativos 33.000PO; População 160

O bairro portuário de Parídon está localizado a meio caminho ao longo do extremo sul da cidade.

Uma Questão de Tamanho

Um leitor atento notará que alguns dos tamanhos atribuídos (como “povoado” ou “vila pequena”) no descritor de cada bairro não são atribuídos à sua população típica. Isso ocorre porque Paridon não está tão espaçado quanto outras cidades. O leitor deve considerar o que diz sobre um bairro se ele tem a população de uma cidade pequena, mas apenas o espaço de uma vila pequena (como é o caso de Capela Negra). Veja as regras de criação de cidades no **Livro do Mestre**.

Os mapas o rotulam de “Porto de Hickory”, mas ninguém jamais se refere a ele dessa forma; para os habitantes locais, são simplesmente as Docas. Ainda estou para ver um porto maior que as Docas; até o porto de Port-a-Lucine fica aquém. As Docas são o centro de todo o comércio marítimo zherisiano.

Devo confessar que não gosto deste bairro. Embora não seja o lugar mais movimentado da cidade, é de longe o mais barulhento. A qualquer momento, vários navios entram ou saem do porto. Os raios de madeira dos cais estendem-se para fora como se quisessem abraçar os recém-chegados - uma imagem que se torna menos amigável pela poluição negra e suja que contamina o rio Nodnal. Sabe-se que “atingiu as docas” quando a água adota uma coloração preta e opaca.

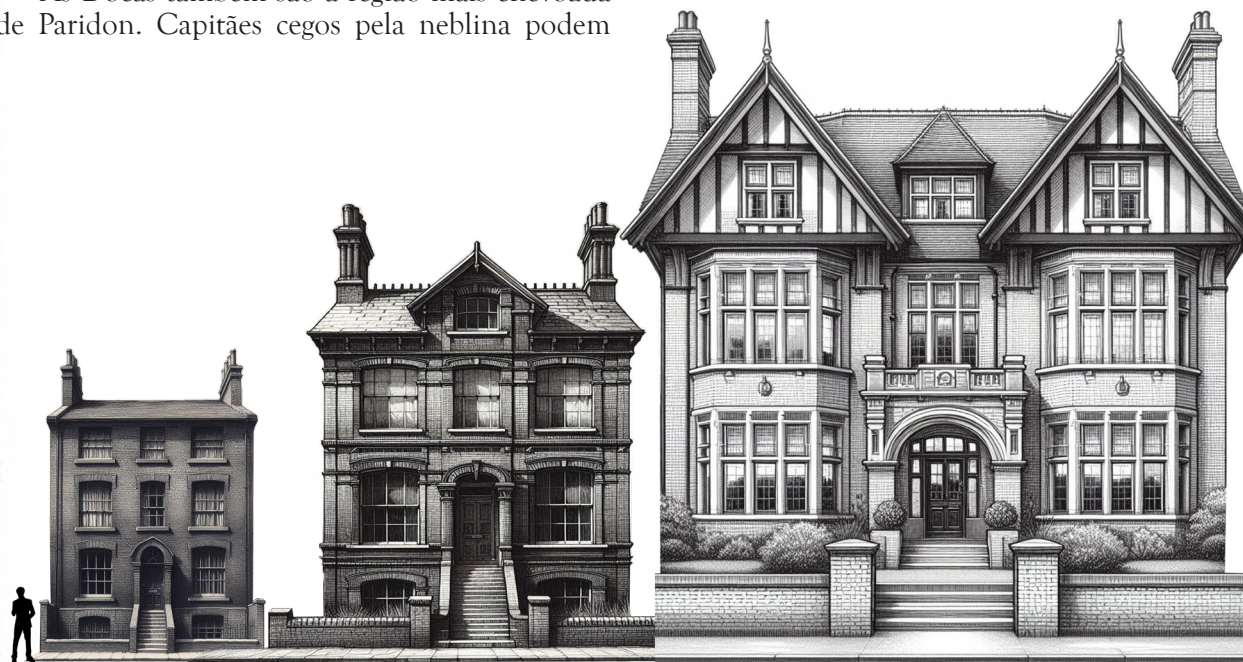
As Docas também são a região mais enevoadada de Paridon. Capitães cegos pela neblina podem

estar em apuros por perigos marítimos próximos, incluindo a lendária ‘Rocha da Donzela’: uma ponta de pedra de ébano famosa por destruir navios. Boias de cores extravagantes na água ajudam a guiar as embarcações.

Uma vez em terra firme, as Docas compreendem um extenso labirinto de cais, estaleiros e armazéns. A construção na área é uma mistura de estruturas de madeira e concreto; a popularidade dos últimos está crescendo tanto para paredes quanto para pavimentos, já que a madeira agora precisa ser enviada de outros reinos. Os edifícios aqui raramente têm mais de dois andares. A maioria é de natureza comercial, vendendo suprimentos náuticos e até navios inteiros para marítimos.

Algumas cargas são imediatamente enviadas para outros reinos, como suprimentos médicos e cadáveres da Loja dos Irmãos Hanover.

As Docas são um dos bairros mais patrulhados. Somente os trabalhadores, lojistas e policiais permanecem lá por algum período de tempo. A viagem resulta na insistência dos patrulheiros para que “seguinto em frente”. Caminhando para o norte, você poderá observar que esta seção funciona como um sistema de alojamento para visitantes. Os não-humanos são imediatamente direcionados para o leste, em direção ao ponto de check-in da Costa Sul, enquanto outros se movem para o oeste, para os pontos de check-in de Capela Negra e Beira-Rio.



Capela Negra

Entranhas

Sombreado



Verificadores de Armas

As armas que são mostradas à polícia de Paridon são vinculadas à paz: as armas brancas são amarradas em suas bainhas, os arcos devem ser desamarrados e os canos das armas de fogo devem ser tapados. A recusa em cumprir resultará no confisco da arma.

A remoção do vínculo de paz requer duas rodadas completas; isso pode ser reduzido a uma única ação de rodada completa, no caso de armas brancas, com um teste de Usar Corda (CD 20, ou opondo-se ao teste de Usar Corda do policial que amarrou o vínculo de paz). Os policiais de Paridon que virem uma arma desamarrada insistirão para que ela seja religada imediatamente, ou então confiscada.

Um PJ tentando esconder uma arma deve fazer um teste de Prestidigitação resistido ao teste de Procurar do policial (+5 modificador médio de Procurar). Armas de tamanho Médio e Grande, respectivamente, dão -4 e -8 para o teste de Prestidigitação do PJ.

As Docas são projetadas de forma que ninguém entre na cidade sem passar pela polícia para uma fiscalização. As verificações de armas realizadas nesses pontos de afunilamento geralmente pegam os recém-chegados desprevenidos. Durante a inspeção, todas as bagagens e pessoas são minuciosamente examinadas, todas as armas inventariadas e garantidas pela paz; os patrulheiros podem confiscar armas que não estejam devidamente seguras. "Segurança em primeiro lugar" é a justificativa dada para esta política.

Costuma-se dizer que esse sistema de "filragem" é a forma como a cidade "mantém suas ruas como um lugar seguro para se viver". Em muitos casos, este processo termina com a apreensão do armamento do visitante transgressor, ou mesmo com a detenção.

Se estranhos tiverem dificuldades neste processo, a polícia pode - e irá - mandá-los embora, colocando-os no próximo navio de partida. É possível contrabandear armas para dentro da cidade; Já fiz isso inúmeras vezes. Se acontecer de você for encontrado com uma arma escondida consigo, sim-

plesmente aceite a perda da arma e não expresse objeções, especialmente se você não for zherisiano. Uma vez confiscadas as armas, é pouco provável que voltem a ser vistas.

Tenho ouvido repetidamente histórias de criaturas que vivem da poluição das Docas: feras que aparentemente caçam homens em substituição (ou complementação) da sua dieta natural. A investigação não conseguiu encontrar provas deste fenômeno, exceto alguns desaparecimentos relatados no Inverno, facilmente explicados como afogamento ou "simples" homicídio.

Se alguma coisa realmente está vivendo aqui, já deve ter aprendido a se esconder muito bem. Em suma, o "Predador das Docas" é melhor considerado apenas uma das inúmeras lendas urbanas que assolam a capital zherisiana.

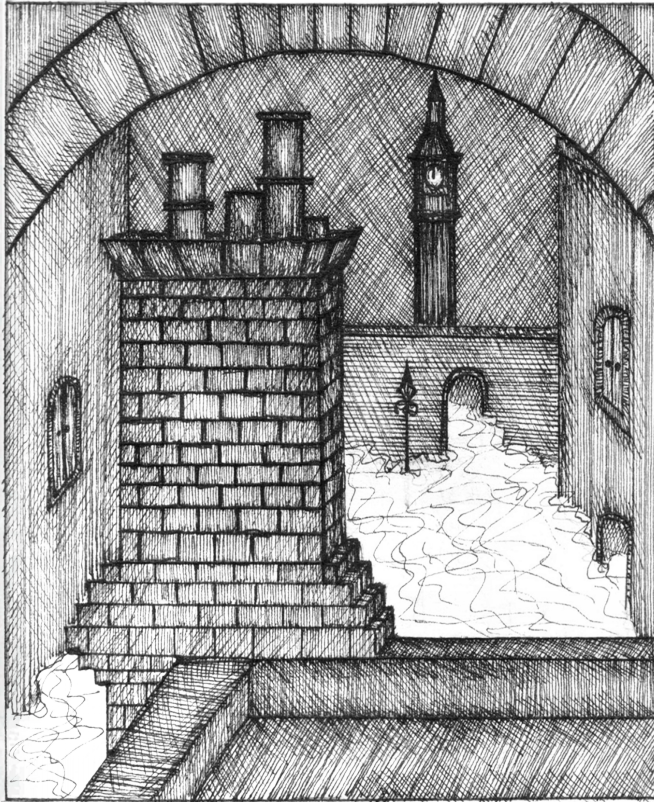
Os trabalhadores atuam aqui dia e noite, independentemente do clima. O povo das Docas se veste de acordo com sua profissão: sobretudos longos com capuz e botas altas de borracha são os mais vistos. A propriedade nas Docas normalmente custa 200 libras zherisiana. O sotaque das Docas é o mais fácil de ser compreendido por quem está de fora e o mais difícil de ser assimilado pelos nativos. É claro, preciso e lembra um sotaque darkonês.

Possibilidade Medonha:

O Comércio de Corpos

Paridon está rapidamente se tornando conhecida como um dos principais exportadores de cadáveres médicos. Isto se deve em grande parte aos irmãos Hanover: Jacob e William. Enquanto Jacob cuida do embalsamamento e William do dinheiro, os irmãos fizeram um negócio lucrativo comprando corpos de criminosos e vagabundos da cidade e revendendo-os para faculdades em Mordent e Dementlieu.

O que Jacob não sabe é que logo após a abertura do negócio, William foi morto e substituído por um doppelganger. O próprio Sodo ordenou isso, para que sua espécie pudesse se livrar das vítimas discretamente. Os espíritos de William e de várias vítimas agora assombram o laboratório de Jacob, na esperança de avisá-lo do perigo. Até agora, Jacob atribuiu as vozes e visões estranhas às suas longas horas de trabalho e noites passadas respirando vapores de embalsamamento.



Beira-Rio

Aldeia; Tend. N; NC 9; Limite de 32.600 PO, Ativos 58.000 PO; População 650

Não existe mercado como o de Zherisia. Qualquer pessoa que duvide da minha afirmação claramente não visitou Beira-Rio, a noroeste das Docas.

Este bairro “ganha o pão de cada dia” para Paridon (para pegar emprestado um exemplo do jargão local) em grande parte por causa de sua estrutura voltada para o exterior. É uma encruzilhada para toda a cidade.

Beira-Rio, como o nome sugere, fica ao longo da margem ocidental do rio Nodnal; faz fronteira com Capela Negra, Docas e Distrito do Rei, enquanto se opõe a Entranhas e Sombreado do outro lado do rio. Enquanto as Docas são bastante homogêneas, Beira-Rio compreende três seções diferentes: Praça Beira-Rio, um distrito fabril, e o distrito do Templo ao norte.

Aproximando-se das Docas chega-se ao referido mercado, a imponente Praça Beira-Rio. Centenas de lojas estão amontoadas neste local, aninhadas acima, abaixo ou mesmo atrás umas das outras. Costuma-se dizer que se pode encontrar de tudo na Praça Beira-Rio. Não seria surpreendente se isto

fosse verdade, já que as lojas oferecem produtos de lugares de todo o mundo, incluindo áreas obscuras como Sri Raji ou Har’Akir. Não existem duas lojas idênticas e cada uma oferece algo novo todos os dias. Existe até um comércio discreto de itens mágicos genuínos, se alguém estiver disposto a procurá-los o suficiente.

É claro que há uma desvantagem nesta profissão. Quando me afastei de Paridon, fiquei maravilhado com o quão baratos eram os produtos de outros reinos; só mais tarde percebi que o inverso era verdade: os preços em Paridon são notoriamente inflacionados. Se alguém conhece a cidade, muitas vezes é possível encontrar pechinchas em “becos escondidos”; caso contrário, o custo dos produtos geralmente dobra em relação a um item semelhante comprado no Núcleo.

É preciso ter cuidado na Praça Beira-Rio: é um excelente terreno de caça para batedores de carteira e as multidões são muitas vezes demasiado densas para serem perseguidas pela polícia. Os prédios do mercado são em sua maioria feitos de uma charmosa pedra cinza claro e variam de um a três andares, além de adegas. Seus pavimentos são intrincados padrões de granito e mármore. Durante o dia, as ruas ficam lotadas de multidões que se agitam ao redor da praça como um redemoinho. Uma pessoa parada se verá movendo-se involuntariamente com a multidão, à medida que seus empurrões a impulsionam pela praça; só se pode evitar isso fugindo para a relativa quietude do interior de uma loja.

À noite, a Praça fica perfeitamente silenciosa, exceto pelos patrulheiros noturnos que fazem sua ronda.

A Praça Beira-Rio fica à sombra de dois dos maiores monumentos da cidade: a Torre do Relógio e a Ponte Paridon. A Torre do Relógio é uma gigantesca peça de maquinaria moderna com cerca de sessenta metros de altura e que dita as horas para toda a cidade. A Ponte Paridon é o único ponto de ligação entre as duas metades da cidade, estendendo-se para leste até as entranhas através do Nodnal. A Torre do Relógio é uma maravilha da tecnologia zherisiana. Só entrei uma vez, mas me lembro de cada detalhe; é uma máquina espetacular de se ver, por dentro ou por fora.

O mecanismo do relógio do tamanho de uma casa de campo dentro do pico da torre é regulado por pesos que descem lentamente, sendo necessário dar corda ao relógio apenas uma vez por mês. Os pesos são arrastados de volta ao topo da torre



○ Custo da Cidade

A Praça Beira-Rio oferece, sem dúvida, uma grande variedade de itens para comprar; poderia potencialmente dar aos jogadores acesso a quase tudo que seus corações desejam, incluindo itens mágicos. Essa variedade vem às custas da inflação. Os bens importados de outros domínios estão sujeitos a pesadas tarifas; junte isso ao isolamento de Paridon e o custo de vida dispara.

Qualquer item comprado em Beira-Rio custa o dobro do preço do **Livro do Jogador**. Um DM que deseja trabalhar com moedas variadas pode decidir que as libras zherisianas têm uma taxa de conversão de 2:1 com moedas de ouro estrangeiras. Um teste bem-sucedido de Obter Informações ou Conhecimento (Local) de CD 24 pode encontrar preços normais.

A compra de itens que não estão no **Livro do Jogador** (por exemplo, itens mágicos) requer um teste de Obter Informações ou Conhecimento (local) a CD 25 + 1 por 1000 PO de preço base. O custo de tais itens nunca será inferior ao dobro do custo listado do item e muitas vezes é ainda mais alto.

por uma parelha de cavalos e uma série robusta de roldanas. Os sinos, que ficam pendurados na parte inferior do mecanismo do relógio, são tocados por dispositivos mecânicos, não por sineiros, e são audíveis de todos os lugares de Paridon. Do lado de fora, uma saliência circunda o topo da torre, permitindo a limpeza dos mostradores do relógio. O poço da Torre do Relógio está quase vazio; o edifício é pouco mais que uma fachada, sustentada por uma estreita escadaria de madeira que sobe até ao mecanismo do relógio. A torre não tem luzes nem janelas em seu interior, embora uma enorme lanterna a óleo ilumine os mostradores do relógio à noite. Os enormes pesos de chumbo ficam pendurados na escuridão, a poucos metros da escada, sustentados por grossos cabos de aço.

Na minha juventude, você podia fazer um tour pela Torre do Relógio por um ou dois xelins. No mesmo nível dos mostradores do relógio estão doze gárgulas feias com expressões malignas. Diz a lenda urbana que as gárgulas tocam o sino do Relógio; tendo estado dentro da torre enquanto o

sino tocava, posso garantir que não é esse o caso. No entanto, rumores persistentes atestam que uma observação atenta revela apenas onze gárgulas quando o sino marca a hora.

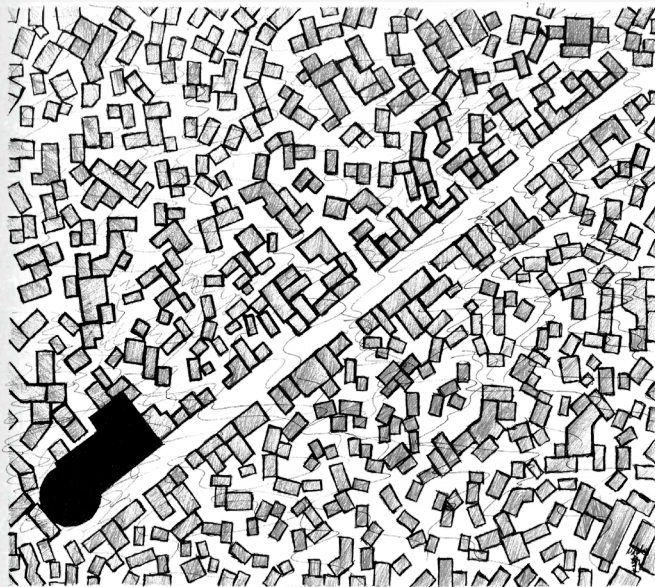
Ao norte da Torre do Relógio fica o Parque Beira-Rio, o maior parque fora de Distrito do Rei. Parque Beira-Rio foi inicialmente criado como um símbolo da união das classes alta e baixa de Paridon em harmonia. Este agradável ideal de coesão social é destruído cada vez que um casal rico é assaltado durante a noite por uma gangue da Capela Negra. O Parque Beira-Rio é a coisa mais próxima que Paridon ainda tem de sua amada e perdida paisagem rural. Colinas onduladas, estátuas de ferro fundido e até algumas árvores pontilham a área. É um lugar tranquilo durante o dia, mas não um lugar onde pessoas respeitáveis se aventuram durante a noite. A violência brutal é muito rara, mesmo depois de escurecer, mas o parque continua a ser uma área de encontro comum para bandidos e traficantes de mercadorias ilegais, mesmo que apenas devido ao seu tamanho.

Ao lado do parque fica o Templo da Forma Divina, que usa um pequeno canto do antigo parque como cemitério. Perto do Templo propriamente dito estão as lojas subsidiárias, os dormitórios dos celebrantes e as hortas do clero.

No lado oeste do bairro fica o distrito fabril. Embora tecnicamente faça parte do bairro, a maior parte de Beira-Rio se contenta em ignorar as fábricas, embora fique mais do que feliz em vender seus produtos.

Uma coisa comum em Beira-Rio é a total falta de paciência: o ditado “feito em um minuto de Beira-Rio” refere-se a algo que é feito instantaneamente. Manter uma loja em Beira-Rio é uma tarefa árdua (300-400 libras por mês), geralmente terminando em falência se não ficarmos de olho na concorrência. Se alguém conseguir obter vantagem sobre as lojas próximas, poderá potencialmente ganhar uma fortuna.

O sotaque Beira-Rio é ligeiramente diferente do sotaque Docas, embora ainda seja inteligível para os estrangeiros. As pessoas em Beira-Rio nunca usam sete palavras quando quatro bastam; grande parte de sua gíria tem como objetivo comprimir a linguagem tanto quanto possível.



Capela Negra

Vila pequena; Tend. CN; NC 9; Limite de 750PO; Ativos 9.250PO; População 7.820

Os editores do Jornal de Paridon escreveram certa vez: “Capela Negra é a verdade por trás do Paridon.” Antes de continuar a descrever este bairro, gostaria de compará-lo a uma engenhosa invenção zherisiana da era moderna: a banheira auto-enchível, comum em toda a cidade. Esta banheira tem um ralo no fundo para permitir a saída da água e (mais notavelmente) torneiras pelas quais a água pode entrar. Se as torneiras forem deixadas abertas e o ralo não for desligado a tempo, a banheira transborda. Por mais útil que seja a água do banho, se não houver espaço suficiente para contê-la, ela se torna fonte de muitos problemas. A aplicação desta metáfora a Capela Negra fica como exercício para o leitor.

Capela Negra abriga dois terços da população da cidade em um quarto de sua área. O muro iminente de Distrito do Rei e as fábricas de Beira-Rio aprisionam Capela Negra. O bairro é construído em torno de sua principal artéria de tráfego, a Estrada Capela Negra, com sua capela homônima em tons de ébano situada no extremo sul. Diz-se que esta capela é um resquício de uma fé teísta arcaica. Atualmente é usado pelos Celebrantes da Humanidade como refeitório. (Há um boato de que esta igreja é assombrada por um sacerdote fantasma da antiga fé, uma história negada veementemente pelos celebrantes. Estranhamente, os celebrantes fecham a capela e a deixam vazia por uma hora

tudo meio-dia). A Estrada Capela Negra gera intermináveis ruas laterais, que se dividem em inúmeras outras e, por último, em becos. Muitas de suas ruas nem têm nome; é um extenso labirinto de paralelepípedos, no qual os inexperientes estão fadados a se perder.

Considero-me afortunado por nunca ter vivido em Capela Negra. Com poucos abrigos para os seus muitos habitantes, muitos desabrigados têm de se amontoar nas esquinas ou procurar abrigo no Hospício do Templo. Aqueles que podem pagar residem em alojamentos minúsculos e apertados; mais de cinco pessoas vivem em um espaço pouco confortável para uma pessoa. Seus edifícios são fileiras longas e disformes de pedra preta fosca e suja. A maioria dos edifícios tem dois ou três andares mais um porão e são divididos em tantos apartamentos quanto possível. Espalhadas pelas ruas estão lanternas, varandas e portões de ferro fundido, todos geralmente desfigurados por vândalos. A visibilidade é limitada durante o dia pela arquitetura meditativa e absorvente de luz; à noite, apenas círculos dispersos e iluminados por lanternas apresentam alguma visibilidade.

Alcoolismo, jogos de azar, narcóticos, gangues, prostituição: Capela Negra apresenta as facetas mais sombrias do estado natural da humanidade até mesmo para o observador mais superficial. Devido ao custo impossível da privacidade, as ‘joaninhas’ muitas vezes prestam os seus serviços em becos escondidos. A violência é normal, seja um assalto comum ou uma briga entre gangues rivais. Os corpos (e parece que aqui nunca passa uma noite sem assassinato) não ficam na rua por muito tempo antes mesmo de serem despojados de tudo.

○ Bairro Negro

Capela Negra é um terreno fértil para a mácula após o pôr do sol. Todas as noites ocorrem assassinatos, roubos, subornos ou outras ações dignas de testes de Poderes Sombrios. A ressonância etérea que flui pelo bairro significa que até um quarto do bairro é um Sorvedouro de Grau Dois em noites sombrias e cheias de neblina; os locais dos assassinatos de Jack Sangrento às vezes chegam ao grau três. As impurezas típicas dos sorvedouros de Capela Negra são Luxúria, Medo ou Fúria, embora um Mestre possa usar qualquer uma das impurezas para casos específicos.

Assaltos Durante a Noite

O cidadão comum das favelas terá pouco mais de uma libra em seu nome. Um personagem em Capela Negra que carrega consigo pelo menos 50PO em equipamento tem chance de ser assaltado. Role os dados percentuais para cada hora passada ao ar livre à noite; uma falha significa que o personagem é atacado por 2d8 bandidos e 1d2 líderes de gangue. A chance média de assalto é de 5%; vários modificadores podem ser aplicados a esta jogada:

O personagem está viajando em grupo:	-5%
Se o grupo estiver armado:	-10%
A personagem é feminina:	+5%
O personagem parece desarmado:	+6%
O personagem não é zherisiano:	+3%
Para cada 100PO acima de 50PO com o personagem:	+5%
Personagem está sendo escoltado pela Polícia de Paridon:	-12%
O personagem está usando joias e/ou roupas caras:	10%
Para cada assalto anterior, sabe-se que o personagem derrotou:	-3%

Bandido: Humano Plb1; ND 1; Humanoide médio; DV 1d4, PV 3; Iniciativa +2 (Des); Deslocamento 9 metros; CA 14 (+2 Des, +2 couro); Atq +1 corpo a corpo, +2 à distância (1d4+1 adaga, 1d10 pistola); Tend. NM; TR Fort +1, Ref +2, Vont +0; For 13, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 8

Líder de Gangue: Humano Lad2; ND 2; Humanoide médio; DV 2d6, PV 8; Iniciativa +2 (Des); Deslocamento 9 metros; CA 14 (+2 Des, +2 couro); Atq +3 corpo a corpo, +4 à distância (1d4+1 adaga, 1d10 pistola); Tend. NM; AE 1d6 Ataque Furtivo, Evasão; TR Fort +1, Ref +3, Vont +0; For 13, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 8

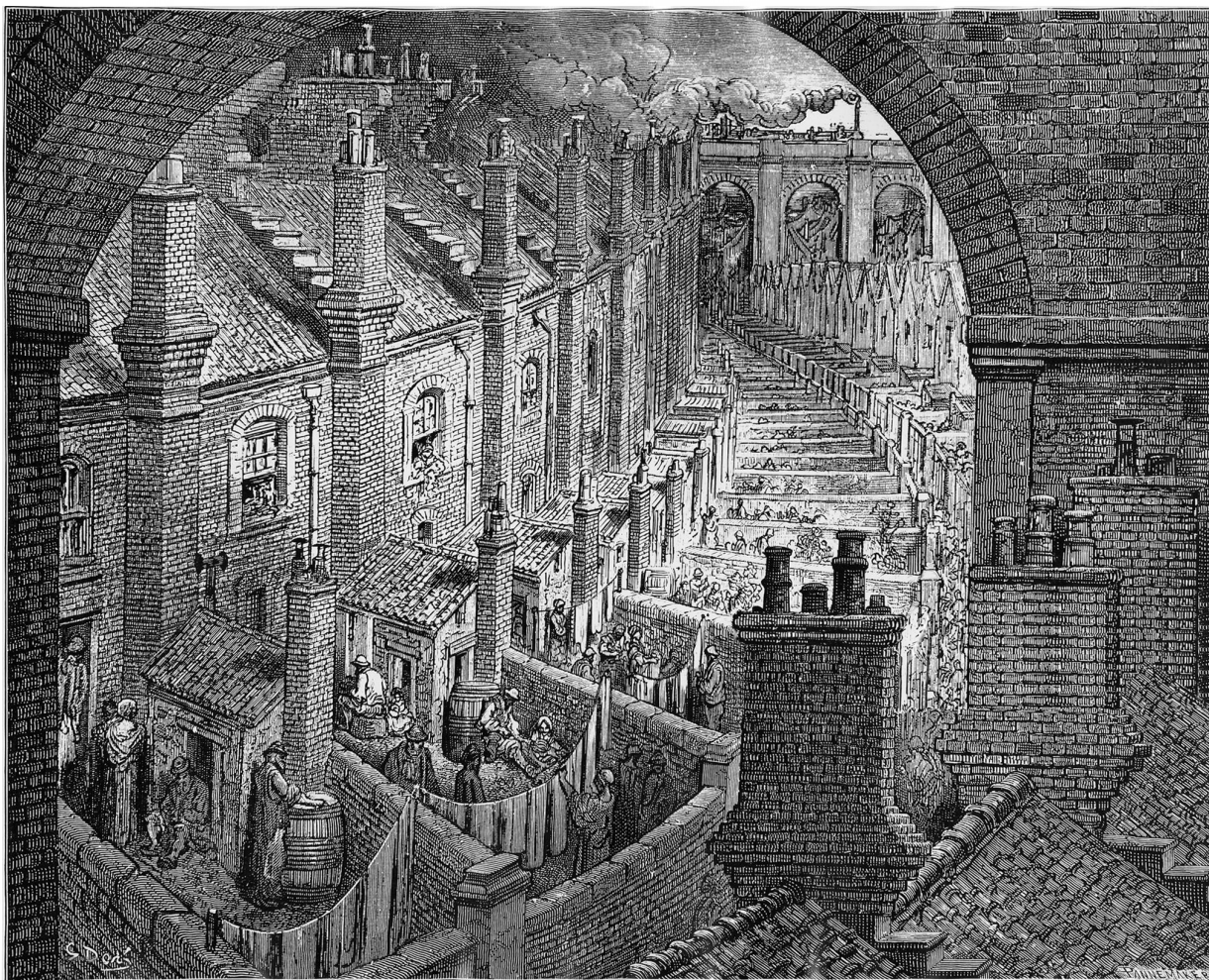
Todas as fábricas de Beira-Rio estão voltadas para Capela Negra, de onde recebem mão de obra barata. Cada fábrica tem suas próprias forças de segurança contratadas, apoiadas - quando necessário - por unidades da polícia de Paridon. A razão por trás destas despesas adicionais é uma força reacionária conhecida como os Irmãos Zherisianos da Terra. Eles têm vandalizado as fábricas em nome da libertação humana da maquinaria.

Não deveria ser surpresa que Capela Negra seja o local da maioria dos assassinatos de Jack Sangrento. Se não fosse pela sua total desumanidade, os seus assassinatos receberiam, sem dúvida, apenas uma atenção passageira. Cada local onde uma vítima do Jack Sangrento foi encontrada é marcado por letras pintadas que dizem "Jack Esteve Aqui".

A fama de Jack Sangrento se deve, em grande parte, a uma indústria em Capela Negra: o Jornal de Paridon. Localizada nos limites do distrito fabril, sua gráfica é o único prédio não fabril do bairro com quatro andares de altura. Olhando para ele, pode-se perguntar por que não é despojado pela população faminta, já que o prédio tem apenas um par de guardas na porta da frente. Ele é protegido não pelo medo, mas pelo respeito: as pessoas em Capela Negra amam "seu" jornal.

Qualquer pessoa que faça um comentário passageiro e ameaçador acabará sendo vítima do "poder do povo".

Como os moradores locais geralmente não podem pagar os preços em Beira-Rio, existem algumas lojas em Capela Negra que vendem alimentos e suprimentos. Alcool barato é fácil de encontrar



aqui, embora água potável seja quase impossível. Todas essas lojas se aglomeram ao longo da rua principal, e os comerciantes contratam seus próprios guardas ou subornam gangues para proteção.

O sotaque Capela Negra é de longe o menos inteligível de todos. A fala é atrocemente áspera, indelicada e repleta de gírias. Parece quase outra língua para os estrangeiros.

Possibilidade Medonha: Ponte Paridon

Devido à sua profundidade e fluxo rápido, o Nodnal inicialmente revelou-se impossível de transportar. As lendas dizem que os materiais que os primeiros cidadãos usaram para as fundações foram inevitavelmente levados pela água.

As lendas afirmam que, durante uma fome, um mago negro prometeu uma ponte forte e robusta por um preço. A cidade aceitou com o acordo. O necromante coletou secretamente todos os mortos da cidade, usando os corpos para criar uma série de Paredes Vivas para a fundação da nova ponte. Ele então avisou que se a cidade quisesse manter a ponte intacta, eles jogariam os corpos de seus mortos perto dessas fundações. Chocada com esta condição, a cidade voltou-se contra o necromante. “Mate-me agora e posso morrer. Mas não a alimente e ela cairá”, gritou o mago em seu último suspiro.

A memória dessa história sobrevive principalmente em uma cantiga infantil macabra cantada apenas por crianças. No entanto, os criminosos e os sem-abrigo ou os supersticiosos ainda cumprem a horrível “condição” do construtor de pontes, ao deitarem os corpos ao longo da borda.

Os Galinheiros

Muitos cidadãos de Paridon morreram após a Grande Conjunção por causa de fome ou tumultos. Estas mortes e desaparecimentos deixaram muitas casas vazias. Embora muitas sejam agora habitadas, algumas foram convertidas pela Câmara Municipal em “quintas” interiores para gado menor. As galinhas são mais comumente criadas - daí o nome - mas outros animais como pombos, coelhos ou mesmo porquinhos não são desconhecidos.

Muitos galinheiros são assombrados pelos espíritos dos antigos habitantes, já que a maioria morreu prematuramente e muitas vezes de mortes muito desagradáveis. Os agricultores internos estão a ficar desconfiados e alguns procuram agora alguém que investigue o assunto e detenha os suspeitos de “vândalos”.

Há também rumores de que aqueles que cuidam de suínos evitaram o alto custo da alimentação ao produzirem a sua própria alimentação a partir de cadáveres humanos. As gangues de Capela Negra são frequentemente vistas perto das instalações e estão entre as poucas naquele bairro que desfrutam de carne regularmente.

As Entranhas

Vila pequena; Tend. N; NC 9; Limite de 7500PO; Ativos 184.000PO; População 2030

Caminhando para o leste pela ponte Paridon saindo da Praça Beira-Rio, logo chega-se ao meu bairro natal, Entranhas. Os estrangeiros associam frequentemente o nome à desagradável definição biológica e assumem que este é um lugar imundo, talvez um gueto. Os invejosos de Capela Negra e Costa Sul não têm vergonha de brincar com esse preconceito em suas palestras. Mas a conotação é infundada: “Entranhas”, no caso do bairro, refere-se apenas à sua localização central ou interior na cidade.

As Entranhas estão prensadas entre Sombreado e Costa Sul e abriga a segunda maior população de todos os bairros. Os prédios são de tijolo vermelho e têm de dois a quatro andares de altura; os edifícios por aqui geralmente não têm porões. As ruas são estradas de paralelepípedos com desenhos simples. À medida que se sobe “as entranhas” (ou seja, rio acima), as casas ficam maiores e mais lu-

Mais Perto da Sombra

De todos os bairros, a ameaça de Timor está mais concentrada abaixo das Entranhas. Localizado a centenas de metros abaixo está o próprio covil da Rainha da Colmeia. Onde outros bairros têm cavernas e sistemas de esgotos que ainda fazem parte de Paridon, entrar no subsolo de qualquer forma (especialmente através de um bueiro) transportará alguém diretamente através da fronteira para Timor.

xuosas. À medida que você desce, isso se inverte, resultando em casas menores e mais práticas.

Embora as casas não sejam tão espaçosas quanto as de Sombreado, mesmo a extremidade mais pobre das entranhas brilha intensamente em comparação com Capela Negra. A área mais próxima da Costa Sul abriga os preciosos “galinheiros”, única fonte comercial de produtos cárneos nacionais.

Às vezes se diz que “as entranhas comem os sem-teto”. Raramente há lixo no chão e em toda a minha vida nunca vi um mendigo permanecer muito tempo nestas ruas. Os vagabundos também são escassos durante o dia; os pedestres correm rapidamente para seus destinos. Vagar pelas entranhas depois de escurecer simplesmente não é feito. Tudo neste bairro é pensado para que o mínimo de tempo seja gasto nas ruas. Isto se estende ao ponto de ter passarelas robustas com telhado de madeira entre os telhados dos edifícios adjacentes. Originalmente estabelecidos para a Patrulha do Telhado, agora também são usados regularmente pelos cidadãos.

Coisas estranhas acontecem nas Entranhas. Pessoas desaparecidas são surpreendentemente comuns; ocasionalmente, famílias inteiras desaparecem da noite para o dia. As pessoas às vezes correm loucamente pelas ruas nas primeiras horas da madrugada, gritando coisas sem sentido indecifráveis; tiros soam e ecoam sem resposta. Os vizinhos estão estranhamente silenciosos, não fazendo mais do que espiar através das cortinas e garantir que suas próprias portas e janelas estejam firmemente trancadas. Um estranho ar de paranoia desconfiada cobre o bairro, dando-lhe uma borda sutil, mas intensa, de incerteza.

Todas estas ocorrências estranhas e não ditas podem ser iluminadas por um dos seus estatutos: é ilegal entrar num bueiro nas entranhas. Esconder-se à sombra desta cidade é outro lugar.



Irei elaborar mais sobre isso na pesquisa, mas por enquanto direi apenas que, de todos os lugares em Paridon, as Entranhas têm a conexão mais íntima com as profundezas. Isso explica grande parte de sua estranheza, que até eu mesmo uma vez encolhi de ombros como uma excentricidade local nem mais nem menos estranha do que as de outros bairros.

Não é Beira-Rio, mas como as Entranhas abrigam uma das maiores comunidades burguesas de todo o país, não faltam negócios. Para os aventureiros culturais, a parte sul de Entranhas oferece produtos estrangeiros trazidos pela casa de leilões Shuttleby ou de Costa Sul. No norte podem-se encontrar invenções caras da era moderna, transmitidas pelas mãos astutas de Sombreado. As Entranhas abrigam muitos escritórios do governo, incluindo a sede da Polícia de Paridon, um amplo edifício de cinco andares situado próximo à extremidade leste da ponte.

O sotaque das Entranhas é muito maleável; seus nativos podem facilmente adotar o sotaque dos outros bairros. É, no entanto, um pouco mais difícil para os estrangeiros capturarem do que alguns outros. As casas nas Entranhas são vendidas por cerca de 150 a 300 libras.

Sombreado

Aldeia; Tend. N; NC 9; Limite de 9000PO; Ativos 600.000PO; População 210

À medida que alguém caminha para o norte, passando por Entranhas, descobrirá que o bairro fica no sopé de uma pequena colina. No alto desta colina fica Sombreado, ou como seus moradores a apelidam, “Euzherisia”, um nome que considero bastante inapropriado. Aqui reside a elite da classe média. Acredito que este bairro poderia derrubar a Câmara Municipal com facilidade, se conseguisse conter as suas tendências bajuladoras e traidoras.

Nem um único prédio em Sombreado tem menos de três andares e um porão. Alguns possuem até sete ou oito andares, como o Cortiço da Rua do Açogueiro ou o Museu de Paridon. A arquitetura é impressionantemente expansiva, um edifício muitas vezes ocupando uma área que seria ocupada por vários em Entranhas, e muito menos por dezenas de famílias amontoadas em um espaço igual em Capela Negra.

O arco zherisiano é proeminente, um motivo arquitetônico que os nativos de Sombreado reivin-

Shuttleby

Embora novas obras de arte sejam comercializadas através das galerias comerciais da cidade, a revenda de produtos acabados de qualidade - joias, móveis, arte, cerâmica, armaduras antigas, candelabros, etc. - é competência quase exclusiva de uma empresa: a Shuttleby.

Aceitando comissões, ao longo dos anos, pela venda de itens tão estranhos como uma Árvore de Cabeças Mortíferas e de clientes tão distantes (e infames) como a falecida Sefeasa Camille de Borca, esta venerável empresa atrai compradores e seus procuradores para Paridon dos cantos mais distantes do mundo civilizado. Itens de natureza misteriosa ou mística raramente são licitados, mas aqueles que estão no mercado de produtos exóticos assinam a lista promocional bimestral de itens em pauta da Shuttleby.

dicam como seu. As instituições cívicas são compostas por alvenarias de mármore calmas e charmosas. As casas particulares são feitas sob medida, com uma variedade de materiais e designs que refletem os gostos frívolos de seus proprietários. Alguns edifícios possuem alas inteiras construídas com madeiras preciosas, supostamente para dar uma sensação “clássica”.

Sombreado é um bairro de invenção e inovação. As mulheres muitas vezes podem ser vistas andando em bicicletas modernas durante seus passeios vespertinos. Portões de ferro conectados a um sistema de polias são abertos puxando uma alavanca. Todo homem carrega um relógio de bolso; confiar na Torre do Relógio é uma gafe em Sombreado. Amadores ávidos conduzem experimentos básicos (embora chamativos) em seus próprios laboratórios, numa imitação de segunda categoria de seus equivalentes alquímicos no Templo.

Sombreado também se define por suas carruagens; é um dos únicos dois bairros que realmente têm espaço ou recursos para manter estábulos. Quase todas as casas possuem carruagem e parrelha de cavalos (além das já citadas bicicletas). É considerado ‘provincial’ andar a cavalo; há até alguns que se recusam a tocar nas feras. No entanto, os residentes de Sombreado parecem orgulhar-se de não caminhar, mesmo quando viajam dentro do seu próprio bairro. Os condutores de carruagem





devem ter cuidado ao se aventurarem em partes monótonas da cidade: um cavalo com uma perna quebrada é uma refeição oportuna para as massas famintas, que podem tentar arquitetar tais “acidentes”.

Multidões são inéditas em Sombreado. Este bairro dá uma sensação reconfortante de segurança. Isso pode levar os visitantes a supor que Sombreado não apresenta perigos, mas não se deve presumir muito sobre esse ponto. O bem-estar de uma pessoa não precisa de ser comprometido pelo crime ou pela pobreza: os próprios direitos de propriedade e privacidade podem tornar-se armas. As pessoas são muito possessivas e muitas vezes fazem com que um transeunte seja preso por “invasão”. Isto pode variar desde o metafórico “olhar pela janela de um vizinho” até literalmente colocar os pés no gramado.

Este rigor se estende à Polícia de Paridon, que não tem permissão para revistar uma casa de Sombreado (ou Distrito do Rei) sem convite ou com permissão do proprietário. Mesmo assim, muito cuidado e cortesia devem ser exercidos durante todo o processo; A carreira de muitos policiais foi interrompida por sua falta de tato ou por suspeita aberta, mesmo que sua suspeita mais tarde se revele justificada.

A Universidade de Paridon de Sombreado é líder nas ciências, produzindo os melhores engenheiros, médicos e cientistas do mundo. A escola é especializada em medicina e química (mundana), com muitos graduados em ambas as áreas. Muitos alquimistas também emergiram da universidade. Alguns graduados emigram para o Núcleo, onde ganham a vida tratando de doentes e feridos ou ensinando em instituições do continente.

Vários institutos médicos associados, incluindo o Instituto de Teratologia, ficam a poucos passos, proporcionando uma experiência pronta para futuros estagiários. Esta área também abriga algumas instalações de “educação corretiva”, como a renomada Escola para Jovens Rebeldes do Dr. Longwell. Exclusiva, muito cara e discreta, esta escola preparatória milagrosa tem uma alta taxa de sucesso: praticamente todas as crianças que frequentam se formam como uma nova pessoa.

Sombreado tem um grande setor público, que até mesmo as “massas infelizes” podem visitar. Entre estes estão o Centro Cultural Metropolitano, a Galeria de Arte Paridon e a Biblioteca Nacional Zherisiana. A principal atração para os estudiosos

é o Museu Paridon: um gigante arquitetônico que guarda artefatos de todo o mundo. Certa vez, examinei um esquema do Museu que revelava mais duas alas do que as que são evidentes do lado de fora; Lembro-me de ter notado portas secretas no museu que podem levar a essas alas.

O sotaque Sombreado é a definição do Núcleo para o sotaque zherisiano “típico”. É macio e difícil de dominar. “Sua língua é lenta” é um insulto que os nativos usam para se referir aos dialetos de outros zherisianos. Quando uma casa fica disponível, a propriedade em Sombreado começa em 3.000 libras e só aumenta. Após esta seção da pesquisa, fico mais uma vez impressionado com o quão acentuada é a divisão de classes nesta cidade.

A Costa Sul

Povoado; Tend. NB; NC 9; Limite de 2800PO; Ativos 30.700PO; População 610

Uma parede de madeira frágil e podre fica entre as Entranhas e a Costa Sul. Sobre esta parede, os humanos de Zherisia esculpam ou rabiscaram resmas de desenhos maliciosos, insultos e ameaças contra os residentes deste bairro. Há apenas uma única porta trancada na parede, na qual foi pregada uma placa que diz “Caminho do Jack”.

Possibilidade Medonha: Dr. Longwell

A Casa do Dr. Longwell para Jovens Rebeldes é uma adição relativamente nova à cidade. Esta ampla instalação de três andares abriga filhos recalcitrantes de zherisianos notáveis. Muitos jovens turbulentos e indisciplinados emergiram como crianças modelo: vistos, mas não ouvidos.

Longwell é, na verdade, um vampiro cerebral e protegido do Dr. Daclaud Heinfroth. Aluno dedicado de seu terrível mentor, sua conversão não foi um sucesso total: Longwell só pode se alimentar de vítimas que ainda não atingiram a idade adulta. Como havia poucos jovens no asilo de Heinfroth, Longwell partiu sozinho. Chegando em Paridon, ele rapidamente montou seu local de alimentação particular, usando seu charme para atrair nobres a enviarem seus adolescentes problemáticos para ele. Aqueles que deixam seus “cuidados” são pouco mais do que conchas subservientes de seu antigo eu.





A Costa Sul fica logo a oeste das Docas e ao sul das Entranhas. Drywall e cimento são os materiais de construção abundantes aqui, e a maioria dos edifícios não tem mais do que dois andares de altura. Apesar de sua proximidade com as Entranhas, a Costa Sul possui porões, aparentemente sem quaisquer incursões indesejadas por baixo.

Costa Sul é o lar principalmente de humanos de etnia mista ou não nativa, especialmente aqueles que não são do Núcleo. Os zherisianos são bastante competitivos com os seus; eles não aceitam a invasão óbvia de estrangeiros em seu já apertado território. As lojas destes estrangeiros estão lado a lado com as dos calibans e meio-vistani, e prosperam porque as suas comunidades são unidas e apoiam os seus membros - e porque são tão mal recebidos noutros bairros.

O Caminho da Brumas "Caminho Oculto" está localizado aqui; a área é conhecida como 'Pequena Darkon' por esse motivo. Há rumores de que esta seja a rota de fuga de Jack Sangrento. Os xenófobos consideram isso uma prova de que ele é um dos residentes da Rua Anormal. Não lhes ocorre perguntar por que Jack Sangrento fugiria para Darkon, se sua casa (presumivelmente) mais segura está próxima, nem consideram o fato de que calibans e meio-Vistani não são mais comuns naquele país do que aqui. A cada 13 anos, o povo de Costa Sul deve, portanto, viver com medo de represálias pelas ações de Jack Sangrento.

A arquitetura local reflete a herança mista dos residentes. Embora os edifícios sejam construídos e projetados como zherisianos, eles são decorados e reparados para emular estilos darkoneses ou mais exóticos. As placas costumam ser escritas em línguas estrangeiras e modas incomuns enchem as ruas. Existem residentes humanos de lugares tão distantes como Rokushima Taiyoo, Sri Raji, Har'Akir e Pharazia.

A Costa Sul contém o gueto centenário desta cidade para seus não-humanos, principalmente Calibans e meio-Vistani. O gueto originou-se como um pequeno crescente reservado aos trabalhadores portuários de Caliban, segregando-os assim dos seus colegas de trabalho mais puros e talvez poupando às mulheres grávidas sustos que poderiam contaminar os nascituros.

Desde então, o gueto expandiu-se para além das suas fronteiras originais e está dividido entre as suas duas sociedades, mas a área ainda é conhecida pelo nome de 'Rua Anormal'.

Possibilidade Medonha:

Destino dos Chacais?

Durante a décima terceira matança de Jack Sangrento, um clã de chacais ficou do lado de Sir Edmund Bloodsworth contra Sodo e seus doppelgangers. Depois que um grupo de aventureiros derrotou Bloodsworth, Sodo prendeu os chacais sobreviventes sob o Museu de Paridon. Selando um Osso dos Chacais (VRA) nas paredes ao lado de cada entrada e saída do prédio, ele deixou o clã lá para apodrecer.

No entanto, Sodo tinha esquecido um único poço de ventilação, que dava aos cativos uma passagem da caverna do Museu para Timor. Os marikith, é claro, não são receptivos, mas os chacais usaram a flecha para sobreviver. Se um desses Ossos fosse removido das muralhas, por acidente ou reforma, os chacais seriam soltos na cidade.

Muito poucas pessoas entram sozinhas na área dos Calibans; eles geralmente buscam o anonimato da multidão para fazer isso. Um dos poucos humanos que visita lá regularmente é o Dr. Niles Patterson, que montou uma clínica cirúrgica atendendo a calibans. O "Ellie-Mack", ou Museu Elucidante de Curiosidades Antropológicas, também fica à margem desta comunidade, assim como suas arenas de boxe e luta livre; esse prático arranjo poupa os visitantes humanos da mácula de entrar na comunidade "amaldiçoada". Esses entretenimentos básicos provaram ser surpreendentemente populares entre os humanos, tanto ricos quanto pobres.

Os visitantes muitas vezes ficam surpresos com o fato de uma comunidade Meio-Vistani de qualquer tamanho ser encontrada no que pode ser considerado um canto isolado das Brumas. O mistério é explicado por vários fatores intercalados. Em primeiro lugar, Paridon é um centro comercial acessível apenas através das Brumas.

Em segundo lugar, em Paridon muito poucas portas estão fechadas aos ricos, como muitos comerciantes Meio-Vistani se qualificam. Por último, e talvez o mais importante de tudo, a sua herança parece extremamente difícil para os doppelgangers falsificarem. Assim, os meio-Vistani são frequentemente mais confiáveis (se menos apreciados) por



Dr. Niles Patterson

O doutor Niles Patterson, de Nosos, tinha uma irmã caliban que passou toda a sua curta vida escondida no sótão da família. A simpatia do jovem pela situação dela inspirou seu interesse pela teratologia: o estudo das anomalias humanas. Estudou na Universidade de Paridon e, graças ao “financiamento” do pai (em troca do silêncio sobre o segredo de família), conseguiu financiar o seu próprio estabelecimento.

O Instituto está localizado em Sombreado, para desgosto de seus vizinhos. Ele reside nesta casa reformada, a poucos passos da Universidade, onde muitos estagiários vêm para estudar e praticar. Ele visita seu pequeno consultório em Costa Sul duas vezes por semana para prestar seus serviços à sua clientela mais saudável, muitas vezes de graça. Ele também atende outra clientela relacionada: os Remanescentes de Timor.

seus compatriotas zherisianos de sangue puro do que ousam confiar uns nos outros.

Um grupo proeminente de comerciantes meio-Vistani, conhecidos como “Capitães das Brumas”, tem sua sede no Clube Carmesim. Grande parte dos negócios de importação e exportação do Paridon são negociados em sua sala comum. Ao contrário de praticamente todos os outros clubes em Paridon, ele aceita mulheres desde que atendam aos requisitos de entrada: todos os candidatos devem ter guiado com sucesso expedições comerciais através das Brumas. Capitães do sexo masculino são muito mais comuns, já que muitos zherisianos (e estrangeiros, aliás) não estão dispostos a contratar uma mulher líder de caravana ou capitã de navio.

Para muitos Capitães das Brumas, seus aposentos no Clube são o que há de mais próximo de um lar. Não é de surpreender que os capitães sejam um grupo itinerante e, a qualquer momento, uma clara maioria está envolvida em viagens de negócios.

Acredito que esses homens e mulheres meio-Vistani podem ser vitais ao explorar os confins das Brumas. Uma explicação mais detalhada do grupo segue mais adiante. Garanto-lhe que eles manterão todas as confidências que achemos adequadas para proporcionar a si mesmos: guardar segredos,

Os Capitães das Brumas

Nos últimos anos, a Sociedade Cartográfica zherisiana era dirigida por nobres humanos. Desde a Conjunção e a crescente necessidade de comércio, esses diletantes foram substituídos pelos mais hábeis Capitães das Brumas, meio-Vistani. Sob o seu comando, o comércio de Zherisia com terras estrangeiras triplicou.

afinal de contas, está tão em seu sangue quanto viajar pelas Brumas.

Comercialmente, este bairro carece da grande diversidade de Beira-Rio, mas os seus preços são mais razoáveis - isto é, se você for um deles. No entanto, Costa Sul possui raridades e curiosidades não disponíveis em outros lugares. Enquanto Beira-Rio oferece produtos estrangeiros, Costa Sul conta com os próprios artesãos. Tenho relatos de vendedores que vendem poções da imortalidade, estátuas que ganham vida, criaturas que se reproduzem através da umidade e instrumentos musicais que controlam emoções.

O sotaque da Costa Sul não apresenta diferenças significativas em relação ao sotaque das Docas, exceto que se ouve mais gírias de outros reinos. Há também uma grande variedade de sotaques estrangeiros neste bairro, devido a um fluxo crescente de imigrantes das ilhas com as quais Zherisia agora comercializa.

Distrito do Rei

Vila pequena; Tend. N; NC 9; Limite de PO 25.000; Ativos 1.050.000 PO; População 120

E assim, passo agora para o último e (sem dúvida) maior bairro de Paridon. Distrito do Rei é o lar da aristocracia e do governo de Zherisia. Os edifícios aqui são gigantescos, de designs arcaicos e elaborados que remontam às raízes do reino zherisiano. Eles são construídos inteiramente com metais luxuosos e pedras finas: cobre e ferro dourado, granito e mármore. Postos de guarda estão por toda parte; ninguém passa por este bairro sem ser observado pelos olhos dos vigias. Os turnos de guarda são alternados de forma imprevisível, para que os criminosos não possam explorar um padrão





na sua programação; os próprios guardiões são frequentemente transferidos, para minimizar a tentação e a utilidade do suborno.

A Câmara Municipal reúne-se no maior e mais antigo edifício de Paridon: o Edifício do Parlamento zherisiano. Erguendo-se como um pai sobre os seus filhos, este edifício (na verdade, todo este bairro) parece elevar-se sobre o resto da cidade.

Os curiosos podem entrar na alcova frontal do Prédio do Parlamento, uma sala quadrada de dezoito metros com inúmeras portas para suas profundezas; somente aqueles com negócios oficiais e aprovação por escrito são permitidos além. Os vereadores, os seus assessores pessoais e a elite da Guarda Parlamentar são as únicas pessoas familiarizadas com a disposição interna completa do edifício.

Pelo uso da persuasão mágica, aprendi que há um corredor além da porta central ao norte, levando a um salão. Este salão é à prova de som, assim como quase todos os quartos das instalações. O dever normal do Guarda encantado era patrulhar uma das três passagens que saíam desta sala. Ao liberar o guarda, ele retornou ao seu posto sem se lembrar conscientemente das minhas “perguntas”. Estranhamente, o homem foi chamado para “inspeção” depois disso; Não o vi retornar ao seu posto.



Em relação a este incidente, aponto agora para a seção incluída sobre doppelgangers nas Notas Anexas. Talvez isso dê mais informações sobre o que exatamente acontece dentro dos muros de Distrito do Rei.

Distrito do Rei parece menos um bairro vivo do que um monumento à grande nação agora perdida. Estátuas em homenagem aos famosos heróis zherisianos de tempos passados pontilham a paisagem; nenhum jardim ou parque foi transformado em terras agrícolas aqui. A Galeria Real Zherisiana abriga retratos dos antigos monarcas do reino, a maioria deles esquecidos pela população. Os residentes elegantes do bairro andam languidamente, bem alimentados e elegantes, e interagem pouco com a população em geral, exceto com os empregados. O resto da cidade, orgulhoso da sua sofisticação moderna, vê este bairro como um velho trêmulo, que em breve será substituído por um herdeiro mais jovem e vibrante.

O “velho” sabe disso, é claro. Os altos muros ao redor de Distrito do Rei resistiram ao teste do tempo durante décadas. Fundidos em ferro preto duro, eles têm uma fina camada de chumbo dentro deles para cancelar qualquer tentativa de vidência (eu tentei). Alarmes mecânicos e mágicos estão posicionados em todos os lugares, assim como estoques de escudos anti-motim e armas de fogo.

Yasuo Kumoda

Um fitoterapeuta de Rokushima Taiyoo e recém-chegado a Paridon, Kumoda prepara pílulas, pomadas e outros remédios com ervas exóticas para todos os tipos de sofrimento, particularmente seu cada vez mais popular “elixir da juventude”. O velho mora com sua filha Yoriko.

Na verdade, um necromante expulso de sua terra natal por suas práticas vis, ele mata jovens meninos de rua e os enterra em seu jardim. Assim, ele cultiva um cogumelo especial que chama de “sussurro da morte”. O pó dos cogumelos rejuvenesce os velhos, mas Kumoda é bastante seletivo sobre quem considera digno deste ‘presente’. Kumoda tem um laçao kenku escondido em seu sótão que ele envia para buscar vítimas.

Yoriko está sempre velada porque tem olhos de serpente; ela é familiar de Yasuo, criada pela magia *Criar Falso Capanga*.



O Parasita Interior

A barra lateral 'Resumo de Paridon' indica a sua percentagem de habitantes humanos e não humanos. No entanto, não indica quantos doppelgangers residem atualmente na cidade. Devido à sua natureza imitativa, a população dos doppelgangers foi adicionada à população humana.

A sociedade Doppelganger é dividida em classes socioeconômicas, cada uma geralmente encontrada em bairros diferentes. O centro de todas as atividades dos doppelgangers fica no Distrito do Rei. As porcentagens raciais recomendadas para a elite deste bairro são de 30% de doppelgangers e 70% de humanos, mas o Mestre deve se sentir à vontade para ajustar esses números como desejar.

Independentemente de quantos doppelgangers estejam realmente presentes, eles estão inseridos no coração da estrutura de poder da cidade. Se os PJs ousarem se esgueirar corajosamente pelo Edifício do Parlamento zherisiano, eles poderão mais tarde ser assolados por "acidentes" ou perseguidos pelas autoridades legais, mesmo que não tenham conseguido descobrir nada importante.

Os vigilantes do bairro estão alertas e seus guardas agem rapidamente. Distrito do Rei está sempre de prontidão para o seu maior terror: a revolução que abrange toda a cidade. E, no entanto, embora sempre se tenha falado em revolução, nunca ocorreu uma tentativa real de golpe de Estado - ou, se ocorreu, foi esmagada tão completamente que nem sequer foi registrada.

O sotaque do Distrito do Rei é referido como "vidro lapidado" pelo resto da população, com suas vogais cortadas e R's rolantes. Seu discurso é arcaico, baseado em eufemismos antigos e frases de uma época anterior. Parece erudito para os estrangeiros, e mais pretensioso do que distinto para os nativos. É certo que sou conhecido por fingir isso durante minhas próprias viagens.

flora e fauna



herisia é um reino urbano. Durante a Conjunção, o campo rural foi separado da cidade. A fome atormentou as massas, e a cidade começou a devorar

Animais Locais e Horrores Nativos

Vida Selvagem: ND 1/10 — Morcego; ND 1/8 — Centopeia Monstruosa, miúda; Rato; ND 1/6 — Corvo; ND 1/4 — Coruja; Gato; ND 1/3 — Aranha Monstruosa, pequena; Cachorro; Centopeia Monstruosa, pequena; Rato Atroz; ND 1/2 — Centopeia Monstruosa, média; ND 1 — Centopeia Monstruosa, grande; Enxame de Aranhas; ND 2 — Centopeia Monstruosa, enorme; Enxame de Morcegos; Enxame de Ratos; Inseto Gigante Assassino; Morcego Atroz; ND 3 — Vinha Assassina; ND 4 — Enxame de Centopeias; ND 5 — Aranha Monstruosa, enorme; ND 6 — Centopeia Monstruosa, imensa; ND 9 — Centopeia Monstruosa, colossal.

Monstros: ND 1 — Homúnculo; ND 2 — Caçador Marikith*; ND 3 — Doppelganger Assombrado*; Ettercap; Salteador Etéreo; Sombra; ND 4 — Cria Vampírica; Gárgula; Mímico; Vampyro*; ND 5 — Aparição; Mantor; ND 6 — Golem de Cera*; Viúva Escarlate*; ND 7 — Caçador Invisível; Espectro; Nosferatu*; Vampiro; Vorlog*; ND 8 — Golem Boneca*; Golem de Vidro*; Guardião Protetor; ND 10 — Dhampir*; Golem de Barro; Golem-Gárgula*; Rakshasa; ND 11 — Golem de Carne*; Golem Mecânico*; ND 13 — Golem de Ferro.

Variável: Criatura Umbral^{LiM}; Elemental; Fantasma; Fantasma Brutal^{LiM}; Geist; Manipulador*; Morto-Vivo Evoluído^{LiM}; Objeto Animado; Perdidos.

*Veja Denizens of Dread
LiM - Libris Mortis

qualquer forragem que tivesse, até mesmo ervas daninhas comuns e animais antes considerados de estimação. Isso não significa que Paridon esteja agora completamente desprovido de vegetação.

Áreas esparsas de vida botânica ainda podem ser encontradas em parques ou jardins. Para alguns, estes pequenos nichos de crescimento são tábuas de salvação, para outros são apenas um luxo.

A "vida selvagem" foi reduzida a necrófagos urbanos, como gaviotas e ratos. Essas criaturas foram poupadas apenas porque a sua carne está frequentemente contaminada e o esforço para capturá-las geralmente excede o seu valor. Vermes ocasionais, como aranhas ou centopeias, surge das profundezas de Timor. Pequenos animais e aves ainda são mantidos em Entranhas, Sombreado e Distrito do Rei; cavalos, devorados até à beira da extinção após



a Conjunção, foram reintroduzidos por famílias mais ricas e empresas que os utilizam.

As Docas não possuem parques ou jardins; gai-votas e ratos são a única fauna encontrada aqui. Só os tolos se preocupam em tentar pescar ao longo do poluído Nodnal; qualquer peixe que sobreviva à escassez de algas e outras formas de vida fica tão tóxico quanto o próprio rio poluído. No extremo norte de Capela Negra existem alguns locais que antes eram parques, mas agora foram destinados ao uso agrícola. Casas também foram demolidas ali, para criar mais terras agrícolas. Os telhados aqui e nas Entranhas também são convertidos em hortas.

Muitas vezes vemos culturas resistentes, práticas e tolerantes à sombra, como tomate e abobri-nha. Nas entranhas também se encontram ervas perenes de valor medicinal, como a equinácea ou a linhaça. Nas entranhas do sul, todos os parques foram agora convertidos em terras agrícolas. No entanto, ao contrário dos lotes estrangulados pela poluição atmosférica de Capela Negra, estes na verdade produzem uma quantidade razoável de

alimentos, e a maioria é cultivada por Celebrantes. No norte, ainda restam alguns pequenos parques para lazer.

Sombreado possui uma quantidade impressionante de terrenos dedicados a “espaços verdes”, pelo menos se comparado ao resto da cidade. Cada mansão possui seu próprio gramado, que normalmente é delineado por uma cerca branca. Todo homem tem uma horta, e a maioria possui canteiros de flores e arbustos treinados (alguns dos quais são aparados como topiaria). Os quintais agora servem como pastos para cavalos, uma concessão relutante à escassa forragem, mantida fora da vista.

As propriedades em Distrito do Rei abrigam vastos jardins, e os jardineiros trabalham duro para cultivar espécies exóticas de lugares tão distantes quanto Sri Raji. O Parque da Rainha, neste bairro, é uma recriação enorme e bem cuidada da nossa lamentada zona rural zherisiana. Esses jardins e o Parque da Rainha juntos ocupam quase um décimo da área cultivada de Paridon.





Imagens e Sons Mundanos

Capela Negra

- A rua cheira a excrementos.
- Um grupo de pessoas pobres olha para você com inveja e ódio.
- Uma porta está aberta para arejar um apartamento. Seu pequeno e fétido quarto abriga sete pessoas.
- Um homem tenta lhe vender um relógio de bolso. O nome do seu proprietário está riscado.
- Uma mulher, com o rosto inchado por um olho roxo, implora sem palavras por sua ajuda enquanto é arrastada por um homem grande e furioso.
- Uma jovem suja passa correndo, segurando um saco onde algo se contorce.
- Um homem louco murmura para si mesmo em um beco, enquanto se delicia com ratos.
- Um grito é ouvido à distância e depois termina abruptamente e ameaçadoramente.

As Entranhas

- Velhinhas param de fofocar em um telhado próximo para observar vocês.
- Um vendedor divulga as últimas manchetes do Jornal de Paridon; um transeunte compra uma tiragem.
- A torre do relógio soa e transeuntes verificam seus relógios.
- Algo é sentido se movendo na terra, sob seus pés.
- Ouve-se som de vidro quebrando em uma casa próxima.
- Os passos da Patrulha do Telhado ressoam na passarela de madeira acima.
- Seis horas soam, e a rua é inundada por funcionários e autoridades indo para casa.
- Um jornalista entrevista um policial do lado de fora de uma casa vazia.

As Docas

- Um barco lotado de passageiros aproxima-se lentamente de um cais.
- Os habitantes locais atiram tijolos e pedras aos novos imigrantes, muitos dos quais parecem parte Vistani.
- A multidão agitada empurra um homem incauto para fora de um cais. Sua bagagem flutua na água onde ele caiu.
- Uma criança perdida grita pela mãe, enquanto os estivadores gritam para ela ficar quieta.
- Uma família de estrangeiros que procura uma refeição quente fica perplexa, sem ter ideia de onde deveria ir para encontrá-la.
- As armas de um recém-chegado indisciplinado são confiscadas pela Polícia de Paridon.
- Um apito de barco ecoa. Os homens gritam uns com os outros para se prepararem.
- Calibans descarregam grandes caixotes de madeira de um barco, afastando várias pessoas.
- Uma buzina soa no nevoeiro. Os estivadores amarram um grande barco.

Distrito do Rei

- Um policial se aproxima e pergunta educadamente, mas com firmeza, para onde você está indo.
- Um homem bem vestido puxa um monóculo para olhar para você.
- Uma menina bem vestida pergunta ao seu tutor por que você está vestido de maneira estranha.
- Um grupo de servos caminha em direção aos portões de uma mansão próxima.
- Um grupo de jovens descansa no parque com uma cesta de piquenique.



Beira-Rio

- Um comprador joga uma bugiganga no chão, reclamando do preço exorbitante.
- Uma nuvem de pó de gesso cai sobre os PJs vindo de um canteiro de obras. No alto, vários trabalhadores se equilibram nas vigas de suporte.
- Dois lojistas discutem sobre qual produto é melhor.
- Um homem empurra um dos PJs (Ref CD 12 ou queda), dizendo para sair do seu caminho.
- Um cliente tenta pechinchar, mas o comerciante não cede ao preço pedido do item.
- Um homem pergunta a hora a um dos PJs, enquanto um batedor de carteiras se move atrás deles (Observar CD 20)
- Uma loja está sendo fechada com tábuas, seus produtos apreendidos, enquanto seu dono grita na rua.
- O dono de uma loja tenta convencer os PJs de que ele tem os melhores preços da cidade.
- Um açougueiro joga fora um pedaço de carne estragado. Imediatamente, um menino o agarra.
- Um garoto tenta vender aos PJs um Jornal de Paridon (possivelmente o de ontem) por uma libra.
- Os moleques de rua olham para um empresário rico. Eles então se espalham e desaparecem na multidão.
- Alguém sutilmente entrega uma carteira para outra pessoa. Logo depois, outra pessoa grita: "Fui roubado".

Sombreado

- Um estrondo ressoa e uma nuvem de fumaça sai de uma janela próxima no andar de cima.
- Um casal passa em suas bicicletas novas.
- Um policial detém um homem por deixar cair um jornal amassado em um gramado próximo.
- Um grupo de jovens realiza ginástica nas dependências da Universidade.
- Uma governanta empurra um carrinho grande e pesado para um parque próximo.
- Passa uma carruagem, único veículo na estrada.

A Costa Sul

- Um grupo de rapazes humanos desafia um deles a entrar na Rua Anormal.
- Um caliban piscante convida você a ver as belas exposições de Ellie-Mack, incluindo "goblins, elfos e outras raridades".
- Um corretor de apostas está aceitando apostas para a luta de boxe desta noite.
- Um meio-Vistani exhibe um baralho de tarokka, oferecendo-se para adivinhar sua sorte por dez libras.
- Um adolescente escreve um insulto grosseiro na parede de madeira entre Entranhas e a Costa Sul.
- Os não-humanos olham para você com cautela.

Sociologia





ntes de ler este capítulo, há um fato que deve ficar claro: a Grande Conjunção transformou a sociedade na minha terra natal numa extensão sem precedentes em qualquer outro lugar desta Terra das Brumas. Em 3 de julho de 740, a antiga nação de Zherisia diminuiu apenas para a cidade de Paridon. Num piscar de olhos, metade da população desapareceu, juntamente com os antigos recursos naturais e a autossuficiência agrícola do país. Desde então, a cidade oscilou à beira da revolução, passou por um boom industrial e viu um aumento incrível no número e na influência da sua classe média.

Nossa primeira geração pós-Conjunção começou a entrar na idade adulta. Nossos herdeiros não são impedidos nem pela perda nem pela nostalgia de um país e de um modo de vida. Essas crianças constituem a primeira geração de zherisianos inteiramente urbana. Só podemos imaginar que inovações e valores esta geração trará no futuro.

Pessoas Nativas



a população nativa de Zherisia é esmagadoramente humana. Temos alguma semelhança física com os mordentiamos: pele clara com bochechas rosadas e predominância de olhos cinzentos. Isto vale para o cidadão saudável. No entanto, para a maioria desnaturada, as tez tendem a ser pálidas ou amareladas, e a última geração tem sido afligida por raquitismo. A falta de acesso a carne fresca, leite e produtos agrícolas é a culpada por isto. Os dentes também são notoriamente ruins, devido à insuficiência de cálcio e ao escorbuto.

Os zherisianos têm estatura média e constituição média; muitas vezes podemos adivinhar a riqueza de um homem pelo seu peso. O cabelo é liso ou ondulado e raramente preto. Os homens mantêm o cabelo curto, mas bigodes, barbas e costeletas são aceitáveis. As mulheres prendem os cabelos em coques; quanto mais elaborado, maior será o indicio de que ela é uma senhora ociosa.

Conforme mencionado anteriormente, existem duas minorias não humanas que vivem em Zherisia. Os mais numerosos são os nossos calibans residentes. Estes se vestem como seus compatriotas humanos em Capela Negra e, embora alguns sejam desleixados, a maioria se esforça para manter as aparências e não viver de acordo com

seu estereótipo. Na mesma linha, embora seus padrões de fala possam ser simples, “Nossos” calibans geralmente são educados e bem-comportados.

Pouco depois de 740, houve um aumento acentuado na incidência de nascimentos de Calibans, agora considerado um efeito colateral da Conjunção. A sua taxa de mortalidade infantil, no entanto, sempre foi elevada - pelo menos, em lares humanos - e os registros do legista revelam que eles parecem ser muito “propensos a acidentes”. Os Calibans são legalmente reconhecidos como humanos, mas os registros judiciais revelam que as sentenças criminais tendem a ser mais leves se a vítima pertencer a este grupo.

Meio-Vistani também residem em Zherisia e exibem um estranho amálgama de suas culturas natais e adotivas. Ambos os sexos costumam usar cabelos soltos e longos, ostentando brincos, colares e anéis de ouro tão frequentemente associados aos Vistani, mas eles herdaram suas outras modas de Zherisia - embora com um certo “toque cigano”, muitas vezes imitado pelos mais jovens e mais ousadia da pequena nobreza de Paridon. Se alguém vir um homem sem cartola, cabelos escuros até os ombros, vestido com uma camisa impecavelmente branca e terno escuro, com um lenço de cores vivas em vez de gravata ou gravata-borboleta, e calças com blusa até os joelhos botas, imediatamente o reconhecemos como um bravo Meio-Vistani e vestido com esmero. Da mesma forma, mulheres com sangue Vistani serão frequentemente vistas usando vestidos recatados realçados por um lenço colorido e (o mais chocante de tudo) usando os cabelos soltos.

Embora os calibans sejam frequentemente dignos de pena e tratados com condescendência, eles são poupados da hostilidade dirigida aos meio-Vistani. A população zherisiana em geral fica ofendida com o quão unida é a sua comunidade exclusiva, muitas vezes acusando-a de apatia em relação à sociedade como um todo. Os críticos tendem a esquecer o quanto esses cidadãos são indesejáveis em outros bairros e fecham os olhos (Se não for um piscar de olhos cúmplice) para os bandidos que concretizam seus próprios pensamentos agressivos. A maior parte desse ressentimento surge da inveja: os meio-Vistani de Paridon são bem-sucedidos e abastados; suas habitações são limpas e bem cuidadas; seus serviços são muito procurados. O resto é xenofobia, mas parece ser um fardo universal dos Vistani e de seus parentes mestiços.





Recentemente, encontrei rumores de uma nova raça de doppelgangers, ramificações sem a habilidade de leitura de pensamentos da raça-mãe. Esses “changelings” (substitutos) ainda são raros e pouco conhecidos, mas supostamente estão crescendo em número. Embora seja de interesse potencial para a Fraternidade, não estou em posição adequada para investigar, por isso enviei referências ao irmão Lochspeare para consideração.

Agora, uma rápida descrição dos outros “povos nativos” de Zherísia: em seu estado natural, os doppelgangers têm cerca de um metro e oitenta de altura e rostos alongados. Seus braços são desproporcionalmente longos, as mãos penduradas além dos joelhos. Sua pele é emborrachada e cor de estanho, brilhando com uma graxa escorregadia que cobre seu corpo. Os doppelgangers têm olhos negros calculistas e são totalmente sem pelos. Apesar de sua postura humanoide, sua anatomia é diferente da nossa. Mais notavelmente, falta-lhes gênero, embora a maioria tenha preferência por homem ou mulher.

Assim como as bruxas, os doppelgangers são criados e nascem na forma humana, transformando-se pela primeira vez na idade em que os humanos passam pela puberdade. Entrevistei um sujeito sobre isso (Meus agradecimentos novamente a Hazan pelas técnicas de persuasão. Eu estava tendo problemas para obter resultados com meus métodos habituais) que confirmou isso e falou de suas próprias experiências.

Os doppelgangers nascem humanos, mas encontram-se desligados da sociedade humana, incapazes de se conectarem totalmente conosco. Embora a sua capacidade de detectar pensamentos ainda não tenha amadurecido, eles rapidamente percebem a duplicidade, as mentiras e a hipocrisia que guiam a maior parte da vida humana. Alienados, eles passam a desprezar as pessoas até que suas habilidades se desenvolvam e sejam encontrados por seu clã. Os doppelgangers têm um estranho sexto sentido para o amadurecimento dos jovens (talvez relacionado aos “feromônios” hipotetizados pelo irmão Reuland).

Vida Cotidiana

Existem três classes em Paridon. Os nobres são os homens mais ricos da cidade, devido não apenas aos interesses comerciais estabelecidos há muito tempo, mas também à propriedade de quase todas as terras restantes. Uma rede fixa de “dinheiro antigo” e dois séculos de tradição alimentam o seu conceito de superioridade. Eles não veem nada de errado em importar creme e morangos para um casamento enquanto a população em geral sofre de desnutrição. Seus filhos mimados se envolvem nas artes e nos estudos universitários, enquanto o patriarca da família se reúne com assessores que cuidam de suas propriedades e negócios, assinando a papelada necessária, antes de voltar às suas próprias distrações, confiando em seus colegas mais ambiciosos para governar o Conselho Municipal a seu favor.

Classe Baixa



Classe Média



Classe Alta





A Glândula da Metamorfose

As transformações dos doppelgangers são reguladas por um órgão abaixo do cérebro chamado glândula de metamorfose. Esta glândula pituitária modificada desencadeia mudanças de forma ao liberar hormônios no sangue. Estes ativam os cromatóforos da pele e a contração dos músculos cutâneos, permitindo que ocorram alterações estruturais e de cor; os comandos do sistema nervoso devem então selecionar as características desejadas, a aparência, etc. É necessária alguma prática para que os doppelgangers dominem a última habilidade, e os adolescentes de sua espécie se transformam aleatoriamente. Na verdade, a ruptura deste controle é a base biológica para o estado em constante mudança de Sodo.

Remover sua glândula de metamorfose do corpo de um doppelganger assombrado desativa sua habilidade de Mudar Forma. Extrair a glândula intacta requer um teste de Cura (CD 40), mas a CD é reduzida à metade por um teste bem-sucedido de Conhecimento (Masmorras ou Natureza) (CD 24). Uma vez removida a glândula de metamorfose, ela não pode ser reimplantada. Se um alvo consumir uma glândula de metamorfose recém-extraída, ele deve fazer um teste de Fortitude (CD 20) ou então mudar aleatoriamente sua forma, conforme a magia *alterar-se*, por 2d4 dias. Se um doppelganger despojado de sua própria glândula consumir a glândula de outro, ele recupera seu poder de Mudar Forma por 2d4 dias, totalmente sob seu controle consciente.

Com um teste apropriado de Ofícios (Alquimia) (CD 30), uma glândula de metamorfose fresca pode ser mantida viável indefinidamente em um pequeno frasco; um teste de Cura com a mesma CD também pode preservá-la dentro de um banho de líquido cefalorraquidiano simulado (ou real!). Qualquer um dos meios de preservar a função da glândula in vitro custa 500 PO. O líquido secretado pela glândula pode ser coletado uma vez ao dia e usado para fazer poções de *alterar-se* ou uma fórmula alquímica equivalente, o que reduz seu custo base em 10%. Os efeitos de tais misturas ficam por conta do Mestre. É impossível dizer que forma um bebedor assumirá até que a mistura seja consumida.

Os aristocratas declaram que a divisão de classes está intrinsecamente enraizada na cultura Paridon e que o seu papel dentro da cidade é indiscutível. Eles são, no entanto, muito insulares e passam a maior parte do tempo em Distrito do Rei. Os médicos visitam as casas não apenas para lidar com emergências, mas também para exames de rotina, como se sair de seu ambiente rarefeito pudesse ser muito oneroso para o paciente. Certas atividades exigem aparições públicas: teatros, templo, universidade ou parlamento. No entanto, quando nobres surgem para outras atividades, muitas vezes é através de compromissos pré-combinados e exclusivos. Isso se aplica não apenas a expedições a um alfaiate, joalheiro ou salão, mas também a museus e galerias, onde são organizadas visitas privadas. Eles expõem longamente sobre a reverência que são tidos pelas classes mais baixas, mas permanecem bem separados delas.

A classe média assistiu a um crescimento incrível em número desde a década de 1940, bem como a um aumento na riqueza e no estatuto. São deles os novos negócios que estão prosperando; deles são os conhecimentos e serviços procurados no exterior. Eles têm a inveja e o respeito dos pobres, sendo vistos como tendo conquistado seu lugar em um local altamente competitivo. A maioria são comerciantes, artesãos talentosos, profissionais qualificados, funcionários do governo ou escriturários.

Os burgueses são grandes defensores da “ética do trabalho”, tendo alcançado o seu estatuto através de um esforço constante. Movendo-se livremente pela cidade, eles são corteses com os nobres, mas dificilmente bajuladores; a maioria também é surpreendentemente civilizada com seus inferiores. Rápidos em orientar os necessitados através de lojas ou locais de trabalho, eles reconhecem a engenhosidade e o talento e estão dispostos a promovê-los em seu benefício. Quaisquer contratemplos sofridos por esta classe geralmente só são reclamados em particular; mais frequentemente, tomarão medidas para corrigi-los (“comitês de vigilância” são um excelente exemplo deste ativismo). Enquanto lutam para melhorar sua situação, alguns seguem uma tática testada e comprovada de casar com respeitabilidade. Outros, no entanto, contentam-se em colocar os seus lucros mercantis a trabalhar e em “subornar” os candidatos do Conselho cuja posição apoia os seus interesses próprios. Isso não é apenas comum, mas extremamente eficaz.



Quaisquer que sejam os seus meios, há um sentimento crescente de que é apenas uma questão de tempo até que a classe média esteja totalmente integrada na estrutura de poder da cidade, e esta confiança é óbvia nas relações com ela.

A classe baixa é a mais populosa, como em todos os países. Os seus rendimentos são rapidamente absorvidos pelos custos da vida diária. Estes são os trabalhadores manuais e os patrulheiros, os vendedores ambulantes e os empregados domésticos; todos trabalhando longas horas em seus locais de trabalho. Aqueles que não sucumbiram aos vícios – álcool, láudano ou outras degradações – voltam para seus alojamentos apertados para passar os últimos minutos de cada dia com os filhos. Eles levam seus jovens ao Templo para conhecer os membros da cúpula ou participar de seminários, esperando que isso proporcione um contato frutífero ou orientação para uma futura vocação. Nos dias de folga, o povo comum costuma frequentar os jardins comunitários, saboreando a rara oportunidade de estar ao ar livre. Os idosos relembram os prados e campos da antiga Zherisia, onde trabalhavam.

Os pobres deleitam-se com uma liberdade que sentem que é negada aos seus semelhantes em todo o mundo. Queixam-se abertamente dos preços, dos seus empregos e das classes sociais “elegantes”, confiantes de que não serão levados para a prisão. Eles são cortesês com seus superiores sociais por orgulho pessoal, não por deferência ou medo. Eles leem o Jornal de Paridon com orgulho, pois muitos são funcionalmente alfabetizados. Seus filhos são educados para acreditar que a nobreza não é “melhor” que eles, apenas tem mais sorte.

Este proletariado acredita que nenhum outro lugar lhes oferece uma oportunidade de superar as suas circunstâncias humildes. Isolados pelas Bru-mas durante séculos, eles consideram o Núcleo medieval. Dementlieu e Lamórdia recebem reconhecimento relutante, mas sofrem por associação. Os lamordianos não têm “alma” devido às suas crenças materialistas. Os “Dementos” (uma gíria pejorativa) não são apenas recém-chegados, mas também frívolos e totalmente atrasados no tratamento que dispensam às classes mais baixas.

A verdade não dita é, evidentemente, que a grande maioria dos pobres nunca ascenderá, devido à feroz concorrência dos seus semelhantes. Muitos são vítimas da apatia e da frustração e recorrem à violência doméstica ou ao vício para lidar com o

seu sentimento de fracasso. Incorrem em demasiadas dívidas ou infringem a lei, arrastando as suas famílias ainda mais para baixo. Mesmo quando vivem uma vida “limpa”, muitos são vítimas de doenças. Embora a morte direta por fome seja rara, a subnutrição é uma praga silenciosa, favorecendo os contágios que derrubam muitos desta classe.

A sociedade dos Doppelgangers está envolta na nossa. Está evidentemente organizado para promover dois objetivos: proteger o seu Grão-Mestre e maximizar a competição interna. Cada impostor tem um “nicho”: um meio na sociedade humana que o referido impostor tem habilidade em habitar. Um nicho normalmente será a identidade de uma única pessoa; menos frequentemente, duas ou mais identidades serão assumidas por um doppelganger ou, ainda mais raramente, um único papel partilhado entre vários.

O status de um nicho entre os humanos refletirá frequentemente a posição de um doppelganger, em sua própria sociedade. Cada doppelganger ocupa uma posição entre sua própria espécie, ditando seu lugar em uma longa cadeia de comando; cada doppelganger se esforça para aumentar sua classificação executando tarefas para seu clã e planejando o rebaixamento de concorrentes. As lutas internas são comuns e muitas vezes se espalham para a vida de seus alter-egos humanos, como comerciantes competindo violentamente no comércio ou duas famílias rivais.

Existem poucas mudanças verdadeiras na classificação; basta notar a baixa taxa de mortalidade dos aristocratas para perceber isso. É tão difícil ascender de uma posição inferior na sociedade deles quanto na nossa. Esses doppelgangers em posições de poder são normalmente os mais astutos e não têm escrúpulos em usar o poder de seu papel para esmagar rivais.

Sombreado é “uma ameixa querida” para os impostores, mas parece haver dúvidas – se não um sentimento de tabu – sobre a ascensão da burguesia. A sociedade doppelganger está preocupada com a ascensão da classe média; na verdade, vários cujas verdadeiras posições não mereciam tal prestígio ascenderam, no entanto, na sociedade humana, quase a despeito deles mesmos.

Os “clãs” Doppelganger são famílias extensas, cada clã sendo atribuído a uma determinada classe de nichos e deveres. Alguns clãs são encarregados de garantir ativos que protejam a segurança de sua raça, como a infiltração na força policial; outros





estão preparados para monitorizar e manipular tendências na política, na economia ou na opinião pública. Existe uma complicada hierarquia de clãs, com certos clãs sendo favorecidos socialmente em detrimento de outros. É impossível passar de clã em clã e virtualmente impossível para um clã melhorar drasticamente seu status; quedas de status são, por outro lado, muito fáceis caso o erro ou negligência de um doppelganger decepcione seus superiores. A falha de um membro afeta todo o clã.

Historicamente, os doppelgangers parecem ter tido uma sociedade igualitária, na qual os clãs trabalhavam juntos com objetivos comuns para garantir o sigilo e a prosperidade. Há alguns séculos, isto mudou radicalmente e agora os clãs guerreiam uns contra os outros, tentando contrariar os esquemas uns dos outros e ganhar poder pessoal. A influência dos clãs aumenta ou diminui com o passar dos anos. E dentro de seus clãs, os indivíduos disputam influência e status, apunhalando-se avidamente pelas costas, na esperança de um dia ser o líder do clã.

Idioma

O idioma nativo de Zherísia é singular comparado aos idiomas do Núcleo. Seu vocabulário é muito emprestado do Alto e Baixo mordentiano, darkonês e até lamordiano. No entanto, é aqui que as semelhanças terminam.

Os substantivos não sofrem qualquer forma de declinação além da distinção entre singular e plural. Há também uma ausência de gênero no uso de adjetivos, verbos e artigos (por exemplo, a grande mesa/o gato grande, em comparação com *la grande table/le grand chat*). Os verbos regulares (e há muito poucos irregulares) são sempre iguais no presente, exceto a terceira pessoa do singular (eu/você/nós/ eles compramos; ele/ela compra). Na maioria dos tempos, uma única forma de verbo é universal, com exceções sendo o presente contínuo (eu sou/ você está/ele está indo) e o presente perfeito (eu fui/ele foi).

A estrutura da frase é forçosamente linear: os sujeitos devem vir antes dos verbos e o verbo antes do objeto (eu odeio monstros). Os adjetivos devem preceder os substantivos que descrevem (maçãs verdes = *pommes vertes*). Inversões de ambas as regras são por vezes vistas em escritos poéticos ou arcaicos, mas tentar fazê-lo na linguagem do dia-a-dia seria considerado bizarro. Também não existem

sujeitos ocultos; é preciso dizer eu te amo, em vez do te amo darkonês.

Essa simplicidade gramatical contrasta com uma ortografia altamente irregular e uma multiplicidade de homônimos. Cinto, Sinto e Assinto são todos pronunciados da mesma maneira. Da mesma forma, perfeccionismo, facto, submeter e obtuso tornam-se perfeccionismo, fato, sumeter, otuso... nenhum dos quais compartilha dos sons comumente atribuídos às letras c ou b. Existem muitas elisões chamadas “contrações” em zherisiano de onde-donde; da água-d’água; do Antônio-d’Antônio; da Ana-d’Ana. Os últimos podem ser bastante problemáticos, pois esta forma também é usada para representar posse (Colar d’Ana), portanto deve-se prestar atenção se um pronome pessoal foi identificado. Mesmo assim, pode haver problemas de pronúncia: com você se torna cocê.

Uma Anatomia Estrangeira

Doppelgangers não são verdadeiras aberrações, mas ainda possuem anatomias alienígenas. O que seria um ponto vulnerável para qualquer outra criatura humanoide pode não ser necessariamente assim, em um doppelganger.

Ataques furtivos ou acertos críticos têm 50% de chance de falhar, semelhante à fortificação, habilidades especiais para armaduras mágicas. Magias dependentes da anatomia, como reumatismo, sofrem 25% de chance de falhar com doppelgangers. Todos os testes de Cura e Profissão (medicina) feitos em doppelgangers que se acredita serem humanos (ou seja, aqueles que atualmente mudaram de forma) recebem uma penalidade de -8, aplicada secretamente pelo Mestre.

Personagens com oito ou mais graduações em Conhecimento (Masmorras ou Natureza), ou que tenham humanoides monstruosos como inimigo predileto, reduzem pela metade as penalidades acima. Aqueles com ambos não recebem penalidade.

Gírias de Capela Negra

Gíria	Significado
Penico	Jogador
Enevoador!	Estranho!
A loja de chapéus	O asilo de loucos
Chapeleiro	Louco
Ferros	Armas, especialmente armas de fogo
Joaninha	Prostituta
Gravata/Colar	Garrote
Perada	Cidadão de Paridon
Robbie	Policial
Brilhante	Cientista
Espinho	Adaga, faca, lâmina curta
Observador de estrelas	Mago
Chapéu de coco	Homem de classe alta

Para complicar ainda mais as coisas, zherisiano recorreu diligentemente a todos os idiomas com as quais teve contato, fornecendo uma multiplicidade de sinônimos, especialmente para adjetivos, e gerando uma quantidade surpreendente de gírias. Em casos extremos, os zherisianos de diferentes classes sociais podem muito bem falar duas línguas diferentes.

A linguagem deve ser considerada pouco poética e deselegante, especialmente em suas estruturas de frases simples; mas também é muito fácil de aprender em um nível básico e funcional. Não é particularmente bom para a filosofia, mas a sua amplitude de vocabulário e fluidez geral tornam-no bem adaptado à escrita técnica. Ele prontamente confere uma pungência e vivacidade surpreendentes ao discurso coloquial.

Alguns estudiosos também usam Dracônico, o idioma da magia com a qual meus Irmãos deveriam estar mais do que familiarizados. Embora eu não acredite na existência de dragões reais, a língua que leva seu nome é conhecida por alguns zherisianos. Darkoneses acham isso cômico: que escribas mundanos residentes em cidades sejam fluentes na língua do arcano.

Os doppelgangers possuem uma linguagem independente e fazem uso das línguas locais. Tradicionalmente eles usavam sua habilidade de detec-

tar pensamentos, embora isso não lhes permitisse projetar pensamentos, apenas lê-los.

Tradicionalmente, os doppelgangers tinham que abrir suas mentes para os membros do clã e outros doppelgangers e se comunicar através da leitura da mente um do outro e da resposta através de pensamentos superficiais. Isso foi usado para mostrar confiança e suprimir a individualidade para o bem dos clãs. No entanto, nas últimas décadas, isso se tornou cada vez menos comum e os doppelgangers protegem com mais frequência suas mentes dos parentes.

Moda

As seguintes contribuições sobre moda e comida são apresentadas pelo Irmão Germaine Beauregard, elegante demonliense e apreciador da boa mesa.

- A.L.

Devo dizer que, apesar de ser uma cidade culturalmente avançada, Zherisia tem pouco em termos de moda própria - para tristeza do meu guarda-roupa.

Os homens da classe baixa normalmente possuem três conjuntos de roupas: camisas de manga comprida de algodão branco ou marrom e calças marrons de algodão de tecido grosso, com botas pretas resistentes; um terno ultrapassado usado em ocasiões especiais; e um conjunto final forrado de lã, para conter o frio do inverno. Os ternos sociais são rotineiramente passados do mais velho para o mais novo e muitas vezes apresentam uma colcha de retalhos de costuras e reparos que remontam a anos. Os uniformes dos trabalhadores raramente sobrevivem o suficiente para serem transmitidas ou ultrapassadas.





As mulheres se saem um pouco melhor, já que a maioria aprende a costurar desde cedo. Elas fazem suas próprias roupas com qualquer material que encontram. Infelizmente, a quantidade em seu guarda-roupa não aumentou suas opções de cores além do preto e cinza; eles até tingem descartes caros em tons neutros, para evitar a acusação de roubo. A sua moda imita a da classe média, à qual aspiram.

A burguesia sai-se muito melhor na escolha do vestuário. Embora os códigos de vestimenta prevaleçam para tarefas profissionais, é igualmente provável que os vejamos com suas melhores roupas quando estiverem de folga. Tons pretos e terrosos são típicos. A moda masculina atual é um terno de 'três peças', composto por pantalonas escuras, uma camisa branca de algodão, um colete leve feito de materiais que vão do algodão ao couro macio ou pele de veado e uma jaqueta grossa de algodão com botões polidos. Embora geralmente sejam feitos de latão ou cobre, os ricos gostam de botões de ouro, prata e pérola. Joias de qualquer tipo são estritamente desaprovadas, embora sejam permitidas afetações como relógios de bolso ou caixas de rapé decorativas.

As mulheres da classe média (estranhamente) desprezam a moda de Dementlieu, descartando suas muitas características finas como sendo extravagantes. Elas chamam seu "estilo" zherisiano de nítido, simples e elegante; o que chamo de simples e monótono. Elas se permitem mais cores do que os homens, mas permanecem limitados a tons sombrios ou mais profundos: azul marinho, verde floresta, bordô. Os botões são minúsculos, quase tão discretos quanto seus usuários. Elas usam brincos minúsculos, e os únicos anéis ou pingentes com pedras de tamanho notável são as "joias de família" - casos piegas em que uma mãe orgulhosa ostenta pedras de nascimento representando sua ninhada.

Há um item que a sociedade zherisiana está unida no uso, rico ou pobre, masculino ou feminino: chapéus. Nenhum adulto (exceto Costa Sul) fica sem um. No meio de uma multidão, pode-se facilmente identificar qualquer estranho presente pelas suas cabeças descobertas. As damas aristocráticas usam misturas deliciosas e ornamentadas com véus, penas e flores. As classes mais baixas tendem a usar gorros simples e chapéus de abas largas de palha ou feltro, talvez adornados com uma única fita. Os chapéus masculinos não são tão

claramente separados: os domésticos muitas vezes são presenteados com cartolas velhas, levadas para casa, para seus homens. Os bonés são preferidos pelos pobres, mas os ciclistas em Sombreado também passaram a usá-los. Há uma atrocidade que rezo para que nunca chegue ao Núcleo: chamada de 'jogador de boliche', supostamente se assemelha ao seu homônimo. Pessoalmente, sinto que se assemelha a um penico e é igualmente encantador.

Comida

Com a escassez de alimentos, os zherisianos não têm noção de desperdício quando se trata de refeições. Se for vagamente comestível, entra em um prato ou outro. Os nobres, em uma estratégia óbvia para angariar a admiração dos pobres, doam as sobras de seus banquetes para vários refeitórios comunitários espalhados pela cidade.

Vegetais de raízes e tubérculos (batata, cebola, etc.) e frutas que podem ser transportadas (maças ou laranjas) fazem parte da dieta do homem educado. As leguminosas secas (lentilhas, ervilhas e feijões) também começaram a fazer parte da dieta zherisiana, à medida que os médicos promovem esses alimentos ricos em proteínas e cálcio a uma população sem acesso imediato a carne e produtos lácteos.

Apesar da relativa disponibilidade desses alimentos, os zherisianos parecem ter uma aversão natural a frutas e vegetais frescos. Tudo está bem cozido. Quando os ricos servem fatias de frutas, é junto com um fondue de chocolate. A salada, grande símbolo de status, é afogada em vinagretes e molhos.

As refeições dos nobres são extravagantes, embora um tanto insípidas. São servidas grandes porções de carne e vegetais, mas muitas vezes são temperadas apenas com sal e pimenta. Frutos do mar importados nadam na manteiga, com uma rodela de limão para os virtuosos. Pratos mais comuns, como ensopados e caçarolas, são desaprovados, enquanto a sobremesa é elevada a uma forma de arte. Meus Estimados Irmãos, vocês devem experimentar a torta de morango com chantilly e cobertura de conhaque. Foi o doce mais delicioso que já tive o prazer de comer.

A classe média se delicia uma vez por semana com um filé (carne ou peixe), costeleta ou assado. No resto do tempo, preferem pudins (especialmente de carne de vaca com rim), ensopados e tortas.





Por serem a classe mais instruída, eles também tendem a ser os mais saudáveis em seus hábitos alimentares.

Os pobres sofrem uma estranha dificuldade em seus apartamentos superlotados: a falta de fogões. A lareira é o seu forno, e a maioria das famílias não possui mais do que uma panela e uma frigideira. As famílias tendem a fazer ensopados, simplesmente porque podem ficar sem tempo, para cozinhar o dia todo, enquanto trabalham. E por mais pobres que sejam, todos os zherisianos gostam de doces; quem puder, aqueles que podem, o desfrutam com gelatina, melaço, geleia ou a eventual compra de biscoitos doces. Outros preferem uma sobremesa curiosa, sugestivamente chamada de pau manchado: um pudim de sebo cozido no vapor com frutas secas.

Com o aumento de adultos solteiros e casais sem filhos, é bastante comum ver cidadãos comprando pelo menos uma refeição por dia em pousadas e pubs próximos. Alguns de seus pratos mais populares têm nomes surpreendentes: sapo no buraco (salsicha cozida em massa), bangers and mash (salsichas e purê de batata), morcela (salsicha incluindo sangue e gordura). Como você pode ver, as salsichas são um alimento básico, feitas com as carnes e órgãos mais baratos. Sempre há rumores - e às vezes mais - sobre a origem dessas carnes.

Apenas os cidadãos mais necessitados se atrevem a pescar ao longo do rio rançoso e das docas, mas há alguns barcos de pesca que percorrem a fronteira de Brumas. O peixe branco é o seu pescado precioso, usado para a comida de rua mais popular do zherisiano: peixe e batatas fritas (filé coberto de massa com tiras de batatas, ambos fritos). As capturas pequenas são amassadas com migalhas de pão e moldadas em forma de bolas ou palitos: quanto mais barato o preço, menos peixe real a refeição contém. Existem algumas preocupações sobre a segurança de comer peixe capturado tão perto do porto poluído e das Brumas, mas os zherisianos estão dispostos a aproveitar a oportunidade para saborear o seu "prato" favorito.

Há aqui uma quarta refeição única, conhecida como 'chá'. É realizado diariamente nas casas de todos os aristocratas e servido em restaurantes de hotéis frequentados por seus pares e pela classe média mais rica. A bebida chá (feita adicionando água fervente às folhas) é uma importação de longa data de Sri Raji e pode ser servida a partir das três ou até o jantar. Um chá pode ser simples, com pão

e doces, ou um verdadeiro banquete à parte, com um menu de empadas de carne, charcutaria, pão com manteiga, queijos, compotas, fruta e sobremesa. As mulheres nobres usam um vestido especial para a ocasião, e observa-se um certo decoro artístico no servir e beber o próprio chá: tarefa que, por alguma estranha razão, não é relegada aos criados que o apresentam.

A bebida alcoólica de eleição é o gin, também conhecido como Ruína da Mãe. Fabricado localmente e misturado com bagas de zimbro, este álcool forte é seco e desagradável na sua forma natural. Tem seu charme quando infundido com suco cítrico, e a aristocracia prefere uma mistura de gin e vermute coberta com azeitona de Borca ou misturada com água tônica. Esse gin aguado, às vezes adoçado com suco de frutas vermelhas ou frutas cítricas, costuma ser servido no jantar entre a classe média. Os pobres invariavelmente bebem o gin puro. Tenha cuidado ao comprar gin de um destilador respeitável; alguns cervejeiros inescrupulosos são conhecidos por adicionar coisas como fluido de embalsamamento ou removedor de tinta para dar um toque extra.

As cervejas, especialmente as escuras fortes, também são populares entre a classe trabalhadora. Os habitantes locais demonstram um apetite e uma tolerância notáveis por esta bebida, mas a onipresença de álcool mais forte dificilmente torna isto uma surpresa.

-*Germaine Beauregard*

Perspectiva e Cosmvisão

Os estereótipos retratam nós, zherisianos, como rígidos e severos. Muitas vezes reservados com estrangeiros, somos conhecidos por sermos educados, mas uma visita a uma taberna ou a uma sala de espetáculos animado irá expor um segredo nacional: o nosso cidadão comum - rico ou pobre - tem um grande apreço pelo vulgar e pelo pastelão, bem como pelos trocadilhos e frases de efeito. Nosso senso de humor seco é mal interpretado por muitos como sarcasmo ou condescendência, até mesmo como indiferença cruel, quando direcionado ao perigoso ou fatal, como costuma acontecer. Não sendo um povo naturalmente expressivo, sublimamos tensões e medos numa inteligência que não espera risos, mas apenas reconhecimento irônico.





Nós, zherisianos, não desaprovamos a emoção, como comumente se imagina: longe disso. Nossa literatura está repleta de exploração, inclinando-se até para o melodrama, e o Jornal de Paridon prospera por causa - e não apesar - de seu sensacionalismo. Valorizamos apenas a autodisciplina e a devida moderação nas ações e condutas públicas. As cenas emocionais são mantidas na esfera privada, não expostas para consumo público. Como uma nação que literalmente sobrevive graças à sua inteligência, é importante manter o equilíbrio nas dificuldades ou, pelo menos, parecer que o faz. Todo mortal sofre derrota e perda. Não há negação do direito de uma pessoa ao luto; há, porém, recusa em deixá-la fazer cena, como se sua perda fosse maior que a de qualquer outra. Para um zherisiano, um “lábio superior rígido” é tudo.

Uma frase comumente repetida na cidade é que “crise é outra palavra para oportunidade”. A ambição e a capacidade de continuar a crescer apesar de cada revés são consideradas uma virtude nacional. Os cidadãos acreditam, com razão ou não, que têm uma grande oportunidade de subir na escala social e econômica. Apontam para a recente grande expansão da classe média como prova desta suposição.

Dada esta busca pelo sucesso, a primeira coisa que chama a atenção dos visitantes externos é a agitação da cidade. As pessoas estão constantemente em movimento, correndo para o trabalho ou para casa. Os olhos são constantemente atraídos para a Torre do Relógio ou para os relógios, e os passos se apressam de acordo. O vendedor ambulante que acabou de impor seus produtos a você já recorreu ao próximo cliente, enquanto ele lhe devolve o troco (que seria sensato contar). Esta é uma cidade onde as pessoas estão lutando para subir ou para garantir que não deslizem ainda mais. Sempre há alguém atrás do seu trabalho; complacência é algo que apenas nobres e tolos praticam regularmente.

A reação negativa, claro, é que se presume que aqueles que não sobem, ou pior, caem em status, são os culpados. A preguiça é o maior pecado de todos; o desemprego é o pior medo. “Se ao menos você se esforçasse um pouco mais” é um refrão constante desde a infância. Existe um estigma associado à abordagem das poucas vias de assistência pública que existem. Os trabalhadores despedidos e as pessoas enviadas para a prisão por devedores sofrem uma elevada taxa de suicídio. Aqueles que nascem inválidos ou aleijados pelos seus trabalhos

têm direito a uma caridade e piedade condescendentes, mas há uma sensação tácita de que as suas almas foram indignas em encarnações passadas e estão agora a pagar o preço por esses pecados.

Se forem acusados por estrangeiros de misantropia disfarçada, os zherisianos defendem os seus costumes apontando para os programas sociais da sua cidade e para os níveis relativamente elevados de educação e alfabetização. É certo que a nossa nação, privada de recursos naturais, depende de ideias, invenções e inteligência. Pelo preço dos seus impostos, um comerciante recebe milhares de funcionários alfabetizados, trabalhando ativamente para oferecer ideias que beneficiem ainda mais o seu negócio - e, portanto, a si próprio. A filantropia pode, na verdade, ser lucrativa.

Arte e Entretenimento

Os seguintes artigos sobre artes e imprensa foram enviados pelo Irmão Crow, um bardo abundantemente acessível em todos os assuntos... exceto, curiosamente, ele mesmo.

-A.L.

Submeto humildemente o tratado para seguir, para a edificação de nossos irmãos, as inovações - e percepções culturais - encontradas na Arte de Zherísia.

-C

Artes Cênicas

No estudo acadêmico da grande Tríade Canto, Música e Dança, é comum distinguir a tradicional e humilde “arte popular” das “altas artes” patrocinadas por homens de prestígio. Desde 740, Zherísia viu esta barreira ser destruída, à medida que a Conjunção destruiu os antigos e clássicos costumes do país deste reino. Os sinais de que os zherisianos sentem este vazio cultural são evidentes na crescente popularidade de motivos “folclóricos” nostálgicos entre a classe alta. Cantos do sertão regravados ressoam com a mesma frequência que concertos majestosos na sala sinfônica do Metropolitana; Valsas ou passeios de Dementlieu abandonam grandes salões de baile em bucólicas danças Morris e carretéis. Que estas recriações romantizadas de simplicidade rústica são, de fato, adaptadas e editadas a gostos altamente cultivados, raramente parece ocorrer aos seus entusiastas.



Sociedade Secreta: Os Especialistas

Alguns jovens doppelgangers, em sua maioria sobreviventes solitários de clãs dizimados por marikith, recentemente uniram forças para se tornarem uma espécie de mercenários. Tendo adquirido as habilidades que faltam aos seus colegas doppelgangers, esses autoproclamados “Especialistas” vendem seus serviços como “substitutos”, assumindo brevemente o papel de humanos cujos talentos não podem ser copiados por seus imitadores habituais.

Metade dos vinte e tantos Especialistas são doppelgangers normais que perdem graduações em Observar, Blefar, Sentir Motivação e Ouvir em favor de Atuação, Profissão, Conhecimento ou Ofício. (As últimas são perícias de outra classe para doppelgangers assombrados, exceto Atuação (atuar)). O restante tem de 1 a 3 níveis de Ladino ou Especialista; a maior parte de suas graduações é gasta em habilidades “comercializáveis”. O treinamento é buscado fazendo-se passar por estudantes universitários ou manipulando humanos para servirem como tutores. A maioria dos Especialistas se concentra no domínio de uma única perícia ou de um conjunto relacionado de perícias.

Apesar de sua utilidade demonstrada, a maioria dos doppelgangers considera os Especialistas como desajustados insubordinados e pouco fazem para mascarar seu desprezo. Sodo finge ter uma opinião igualmente negativa sobre os Especialistas, mas está secretamente intrigado com o potencial deles como espiões dentro das fileiras de seus próprios asseclas.

Esta afeição um tanto tardia pelos motivos rurais aplica-se igualmente às artes visuais e literárias. No teatro, isso vai ainda mais longe: as peças atuais muitas vezes retratam ambientes fantasiosos, como castelos de nuvens ou tribunais de fadas. Conjuntos mecânicos elaborados, truques de palco complexos, efeitos de iluminação e pirotecnia acrescentam entusiasmo a essa tarifa escapista e despreocupada. Por outro lado, peças com contextos urbanos sombrios ou temas sórdidos e violentos desapareceram de todos os teatros, exceto dos mais sórdidos: para isso, os zherisianos precisam apenas comprar um jornal, não um ingresso de teatro.

Outra peculiaridade do teatro zherisiano é que os atores - objetos fáceis de suspeita, em uma cidade de atores desumanos - integram outros elementos além do simples diálogo em suas performances, tanto antigas quanto novas, para tranquilizar os participantes de que nenhum doppelganger poderia exibir tal diversidade de habilidades. Com o tempo, os medleys experimentais resultantes, muitas vezes abrangendo esgrima, música, ginástica e dança, podem evoluir para um estilo teatral com seus próprios méritos e apelo, tal como o “balé” de Dementlieu tem feito ultimamente.

Essa busca por uma diversidade de competências é até imitada pelo público em geral. Acreditando que é pouco provável que os doppelgangers, embora sejam atores competentes, alcancem o domínio de outros talentos praticados, os cidadãos temerosos adotam passatempos artísticos que esperam poder torná-los mais difíceis de substituir. Quanto a mim, não estou convencido: certamente as criaturas que eles temem encontrariam algum meio de frustrar um recurso tão comum?

O boxe e a luta livre são esportes formalizados em Zherisia, completos com classes de peso e regimes de treinamento baseados nos das ordens monásticas nativas. Estes são notavelmente populares entre os nobres, que encontram pouca recreação ativa e nenhum recurso aos esportes sangrentos do Núcleo. A luta premiada proporcionou uma carreira lucrativa, embora de curta duração, para muitos calibans. Rumores dizem que nobres inescrupulosos submeteram parentes aflitos a tais atividades, sentindo que já era hora de fazerem algo para ganhar seu sustento.

Enquanto os ricos brincam de “reviver” as artes folclóricas perdidas, as sala de espetáculos dos bairros menos elegantes perpetuam honestamente suas tradições, com passos de dança, tambores e canções para beber. Em demonstração da liberdade de expressão zherisiana, bem como do seu humor seco, esses locais festivos também podem oferecer interlúdios de brincadeiras incisivas por conjuntos de humor cômico: muitas vezes políticos, frequentemente vulgares, mas sempre ironicamente satíricos e surpreendentes. Algumas rotinas são roteirizadas, enquanto outras improvisam seus atos inteiros, até mesmo trocando piadas obscenas com o público.

Não há melhor ícone desse amor pelo entretenimento irônico do que o Museu Elucidante de Curiosidades Antropológicas. Pelo nome, pode-se



esperar uma instituição abafada, mas o “Ellie-Mack” é, na verdade, o show de horrores original da Terra das Brumas, muito anterior a eventos como o Circo. Fundada como uma exposição dos primeiros infelizes de Paridon que nasceram com as deformidades de Calibans, a sua operação passou desde então para as mãos desses mesmos seres. As esquisitices expostas são ostensivamente de natureza “educacional”, organizadas de modo a recapitular a grande ascensão espiritual da humanidade, da sub-sapiência à selvageria e à civilização. Com toda a franqueza, o Ellie-Mack hospeda mais bobagens do que aprendizado de livros, e de uma variedade estritamente mundana. Não esperem aqui o milagroso ou o inexplicável, irmãos; é uma farsa, mas uma excelente farsa destinada a ser saboreada como tal.

Artes Visuais

As galerias de arte e museus de Zherisia, públicos e privados, acumularam inúmeras obras-primas pintadas ou esculpidas ao longo dos últimos dois séculos, provenientes de toda a Terra das Brumas. Algumas peças raras têm grande significado cultural ou espiritual em suas terras de origem e, ocasionalmente, certa infâmia. É incomum, mas sabe-se que tais prêmios carregam maldições; pelo menos três colecionadores particulares morreram comprovadamente nas mãos de mortos ancestrais, em retaliação ao contrabando excessivo de artefatos.

Seguindo a tendência pastoral, os artistas mais antigos descobrem que a recriação de imagens naturalistas a partir da memória confere uma ternura comovente e nostálgica às suas obras. Para a geração emergente, incapaz de reunir lembranças pessoais, é uma motivação para viajar: aproximadamente um em cada cinco zherisianos no Núcleo é um pintor de olhos arregalados, em busca da “paisagem perfeita”.

Apesar da aversão nativa às exposições públicas, emocionais ou físicas, a crença na pura perfeição da forma humana supera o pudor, pelo menos na Arte: portanto, retratos e esculturas de nus podem ser encontrados em galerias respeitáveis.

No entanto, as poses são castas e os rostos virados ou escondidos, em deferência aos costumes culturais relativos à privacidade. Os artistas nunca nomeiam essas obras nuas como modelos; em vez disso, eles os consideram arquétipos anônimos, co-

roadados por títulos abstratos como Crepúsculo de Verão, Indústria, Sonhador, etc.

O Museu Elucidante de Curiosidades Antropológicas

O “Ellie-Mack” é tão mundano quanto um espetáculo secundário em Ravenloft pode ser. Seus exemplares não são mágicos e, em muitos casos, nem mesmo são reais; os artistas em suas “exibições vivas” - anunciados como “batedores goblins”, “princesas élficas”, “samurai”, etc. - são culpados apenas de deturpar suas origens. Alguns funcionários têm antecedentes ou conexões criminais, mas, além de alguns furtos de carteira, os gerentes dos Calibans proíbem estritamente negócios ilegais.

Existem, no entanto, dois segredos importantes no Museu Elucidante. A primeira é que o proprietário legal do museu, Lord Geoffrey Worthington-Davis, morreu na Grande Conjunção. Sabendo que sua herdeira, Millicent Worthington-Davis Hawke, é uma fanática declarado, os chefes de equipe estão convencidos de que ela jogará todos eles nas ruas, caso a propriedade passe para ela. Eles usaram cartas falsas e um chapéu do disfarce para perpetuar a ficção de que Lord Geoffrey emigrou para o interior mordentiano.

O outro segredo mais sombrio do programa é aquele que a equipe desconhece. Há três anos, vários animais exóticos foram adicionados ao zoológico Bestial Sub-Sapience: um gorila, dois papagaios e um leopardo preto como breu. Desconhecido para os compradores, eles são na verdade feras despertadas das Terras Selvagens, com inteligência e um desprezo maligno pela humanidade. Em vez de fugir para as ruas, as feras formaram uma quadrilha criminoso Não-Humanos-Necessitam-Agir, sob a liderança do “Sr. Silver”, o gorila altamente inteligente. A equipe do Sr. Silver é especializada em roubos “impossíveis”, na venda de informações e em ocasionais assassinatos horríveis, contratando seus trabalhos por meio de correspondência escrita e dos discursos “treinados” dos papagaios.

Daguerreótipos: fotografia do Terror

Produzir um daguerreótipo requer a habilidade Artesanato (fotografia). São necessários três testes de perícia: um para preparar as placas sensibilizadas, outro para capturar uma imagem e um para revelar uma placa após sua exposição. Como se trata de uma tecnologia obscura e de ponta, o Ofício (fotografia) não pode ser usado sem treinamento.

As imagens dos vampiros não aparecem nos daguerreótipos, nem outros seres que não conseguem refletir. Ainda mais estranho é que alguns fantasmas parecem aparecer, mesmo que não tenham se manifestado quando a imagem foi capturada. Devido à novidade da tecnologia, poucos mortos-vivos realmente sabem disso, mas a vida como daguerreotipista pode ficar muito mais interessante quando a informação se espalhar.

Alquimistas e arcanistas em Paridon começaram a se envolver com os produtos químicos usados na daguerreotipia, buscando maneiras de aplicar os efeitos de adivinhações, como *detectar magia*, a essas fotografias primitivas. Fica a critério dos DMs se isso é possível; nesse caso, o talento Preparar Poção é um pré-requisito para preparar tais emulsões, a um custo semelhante em tempo, experiência e recursos para produzir um efeito equivalente a uma poção.

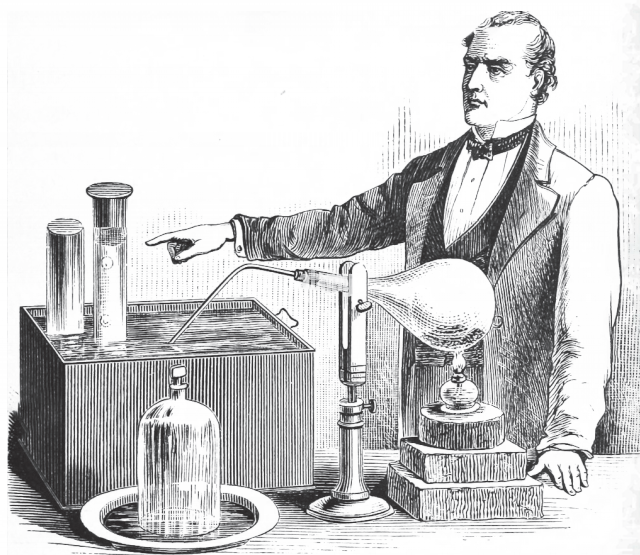
No início deste século, um irado grupo de escultores começou a parodiar esse estilo cauteloso, criando figuras nuas que careciam totalmente de rostos ou órgãos reprodutores: cabeças sem traços característicos, seios bem torneados, mas não equipados para amamentar bebês, quadris sem necessidade de panos. Evidências circunstanciais sugerem que os doppelgangers podem ter uma predileção irônica por esse estilo.

Uma inovação zherisiana mais radical explodiu em popularidade desde 756 e promete revolucionar a arte visual no cenário mundial. Os “daguerreótipos” são imagens realistas geradas pela reflexão de imagens em placas de metal fotossensibilizadas. Deixarei que os lamordianos discutam sobre a química em ação, mas observarei que a exatidão no tempo e na iluminação são essenciais para gerar

uma imagem adequada; erros podem tornar uma placa acabada muito escura ou extremamente brilhante, ou podem descolorir a superfície em branco de uma placa. Além disso, qualquer movimento do sujeito irá desfocar a imagem, de modo que o processo exige que os sujeitos do retrato humano permaneçam estacionários por períodos prolongados. É um exercício de futilidade tentar capturar a imagem de uma criança, embora alguns pais contornem esse impasse fazendo com que seus filhos sejam fotografados enquanto dormem - ou até mesmo mortos, caso o enlutado decida homenagear um ente querido para a posteridade. (Que estranho!) Os produtos acabados são selados atrás de um vidro para proteger contra abrasão e manchas.

Por mais árduo que seja o procedimento, quando executado com sucesso, os resultados são de tirar o fôlego. Se os exemplos que vi por mim mesmo não fossem incolores e tivessem uma escala muito reduzida, eu quase esperava que ganhassem vida! Na verdade, muitos zherisianos acharam esses retratos tão perturbadores, quando essas obras foram exibidas pela primeira vez, que ficaram assustados e desocuparam o salão de exposições do Metropolitan. A familiaridade e o tempo acostumaram os zherisianos a detalhes tão misteriosos, mas espero que estrangeiros com nervos frágeis possam ser afetados de forma semelhante.

Dada a forma como os daguerreótipos agora empurraram os modos tradicionais de retratos para fora do palco, os artistas de tinta e aquarela de Zherisia estão se voltando para temas e motivos





que as novas “câmeras” não conseguem replicar, como cenas de ação vívidas ou cenários noturnos. Pintores inovadores experimentam técnicas surreais e altamente estilizadas, esforçando-se para evocar emoções em vez de imitar estritamente a realidade, como fazem os “datilógrafos”. Artistas de desenho apreçoam caricaturas nas esquinas e “desenhos animados” no Jornal de Paridon.

Artes Literárias

Gostaria que eu pudesse comentar sobre este assunto fascinante: os relatos de segunda mão que ouvi sobre esses “românticos” (como se consideram os poetas antimaterialistas locais e os escritores de prosa) soam tão intrigantes quanto os “Centavos do Terror”. Eu tinha visto avidamente passar de um lado para o outro por jovens rapazes, banal! Mas, lamentavelmente, minha habilidade em zherisiano ainda não está adequada para lidar com a crítica literária, e as magias de tradução fazem um grande inferno com as frases eufônicas dos poetas: eu preferiria reservar essas perguntas para o momento em que puder descobrir seus significados honestamente.

A Imprensa

A sabedoria convencional central afirma que a imprensa moderna surgiu das oficinas inventivas de Chateaufaux há menos de duas décadas. Isso certamente provocará um sorriso seco (ou uma fungada desdenhosa) nos nativos de Zherísia, que há gerações saboreiam o trabalho manual das impressoras.

Os primeiros folhetos datam de há três séculos e foram produzidos à medida que os acontecimentos surgiam. Eles não tinham muitas notícias reais para oferecer; inicialmente, eram apenas pôsteres que se podia levar para casa. Impressos em papel de trapo frágil, com tintas que parecem formuladas para borrar ao contato - lapsos que a indústria nunca se preocupou em corrigir -, eles tendiam a prestar um serviço secundário como material inflamável ou embrulho de peixe. Muito poucas dessas relíquias sobrevivem hoje, exceto em sótãos empoeirados ou sob os cuidados de um colecionador excêntrico.

Em 691, o Parlamento optou por não renovar a Lei do Selo, uma lei que impõe elevados direitos e taxas de licenciamento à venda e consumo de

papel. As gráficas agora podiam se dar ao luxo de publicar folhetos semanalmente ou mesmo diariamente; os folhetos de curta tiragem deram lugar a verdadeiros “periódicos”, publicados regularmente. No início do século atual, havia cinco títulos em circulação, incluindo o agora onipresente Jornal de Paridon; naquela época, porém, era o mais vendido entre quatro tabloides. Em vez disso, o principal artigo da virada do século foi o Monógrafo; apenas alguns escândalos veriam isso revertido.

O reinado do Monógrafo desmoronou em 716, devido à indignação pública pelo seu curioso silêncio quanto ao padrão discernível nas vítimas de Jack Sangrento (lojistas). Na sua esteira, surgiu uma competição furiosa, na qual a maioria dos títulos recorreu à falsificação, ao sensacionalismo e à difamação. Uma avalanche de ações judiciais foi instaurada, a confiança do público nos outros semanários evaporou, até que apenas um jornal surgiu praticamente imaculado da briga: o jornal reformista da própria Capela Negra, o Jornal de Paridon. Desde 721, o seu reinado como “o” jornal não enfrentou rivais sérios. Outros títulos são obrigados a atender subconjuntos da população ou interesses especiais; nenhum outro vende bem o suficiente para ser publicado diariamente.

Uma ameaça mais concreta ao jornalismo surgiu no rescaldo da Conjunção, à medida que a oferta de papel diminuía. Periódicos menores fecharam, mas a corajosa equipe do Jornal de Paridon continuou, reduzindo drasticamente o tamanho de cada edição, descontinuando seus anúncios em xilogravura e desenhos animados para economizar tinta e aumentando os preços para até 5 pences (uma margem de lucro de 150%). Determinação, corte de custos e uma campanha vigorosa que instava os leitores a devolver papéis velhos para reciclagem fizeram com que o jornal passasse por uma provação.

Um número crescente de repórteres levou a sério as lições da história da sua indústria: um sistema de honra ideológico de “integridade jornalística” surgiu nas suas fileiras. Isso os deixa obrigados pela honra a relatar apenas fatos verificáveis e a manter em sigilo a identidade dos informantes que pedem anonimato. (Irmãos, tomem nota: alguns se apegam tão firmemente a esses princípios que desafiam os encantamentos!)



Periódicos de Interesse

Aqui está uma breve exposição do Jornal de Paridon, tanto como negócio quanto como publicação, seguida de notas sobre alguns outros periódicos de interesse especial. Outros títulos atualmente em circulação incluem o comercial Anunciante; os políticos Vigilância (muito conservadores) e Clarim (flagrantemente anarquistas - e ilegais); e a espalhafatosa série de ficção **Chilling Tales** (coleção de pequenas aventuras de AD&D focadas nos casos de Dr. Rudolph Van Richten).

“Folha Larga” refere-se a um papel de tamanho normal, enquanto “tablóide” refere-se a páginas compactas vistas em títulos de baixo orçamento. Salvo escassez, os impressores intencionalmente tornam os jornais tão grandes quanto possível, à medida que os impostos sobre vendas aumentam com o número de páginas. O Jornal de Paridon é o único jornal a aproveitar as reduções do Dia do Mercado com uma edição semanal de tamanho duplo.

Jornal de Paridon

Formato:	Folha Larga, duas páginas diárias; edições semanais de quatro páginas do “Dia do Mercado”
Escritório:	Capela Negra; canto sul da Ennismore Avenue e Avenida do Pavilion
Editor Chefe:	Foster Randolph
Preço de Capa:	2 pences por dia, 4 pences por edição do Dia do Mercado; 15 pences por semana com assinatura
Lema:	“O valor da sabedoria por um xelim”

Amado e odiado em igual medida pela população, este elemento inescapável da vida zherisiana é respeitado por expor a corrupção e os males sociais, mas denegrado pela sua vergonhosa disseminação do medo e prazer no escândalo. É insaciavelmente lido por milhares de pessoas todas as manhãs. Embora sempre tenha dançado à beira do sensacionalismo grosseiro, inventar histórias é um pecado contra o qual o atual editor, Foster Randolph, parece firmemente contra.

Um boletim diário típico inclui relatórios concisos de eventos atuais, novos desenvolvimentos nas histórias dos dias anteriores, um editorial ocasional sobre os assuntos em questão e o “Jornal de Paridon Diário”. A qualidade da escrita é voltada para ser acessível a leitores com educação modesta. Perguntas retóricas, citações fragmentárias (às vezes



mal tiradas do contexto) e um número excessivo de pontos de exclamação são usados para despertar o interesse dos leitores.

“Assinaturas” são normalmente incluídas para dar crédito aos repórteres, mas podem ser reduzidas a iniciais ou omitidas se o espaço for curto. Desde que demitiu seu último repórter-chefe, William Thompson, Randolph hesitou em nomear um novo. Os principais candidatos - e rivais ferozes - são Donovan Hill, um investigador incansável que não acredita em “becos sem saída”, e Mercy Granger, uma jornalista de segunda geração determinada a superar o legado de seu pai.

A edição semanal do Dia do Mercado, referida como ‘Disseminação de quatro páginas’, tem o mesmo layout que o diário na primeira folha, mas subdivide a segunda em quatro seções de meia página: Comércio (incluindo qualquer notícia estrangeira), Assuntos Públicos, Cultura e Vida Diária (coisas diversas como pontuações de boxe, receitas, etc). Qualquer das seções considerada menos essencial pode ser substituída por um tópico único de grande importância; os casos mais recentes disso ocorreram em 755, para a última violência de Jack Sangrento e para o retorno “milagroso” de Azalin Rex ao trono darkonês.

Embora a principal preocupação de nossos irmãos, em relação ao Jornal de Paridon, deva ser ficar fora da maldita coisa, uma parte útil de cada edição é o “Jornal de Paridon Diário”: uma coluna regular na qual podem ser inseridas notas, a um xelim por linha, por qualquer pessoa disposta a pa-



gar. Exceto palavrões ou ameaças flagrantes, vale tudo; entradas comuns incluem avisos de itens perdidos, alterações em eventos programados, ofertas de emprego, votos de boa sorte e anúncios atrasados demais para serem publicados. Como as entradas do Jornal de Paridon não precisam citar nomes, parece um local lógico para comunicados curtos e codificados; na verdade, tenho certeza de que muitos casos amorosos são conduzidos dessa maneira.

O Ascendente

Formato: Tablóide, duas páginas quinzenais
Escritório: Capela Negra, Capela da Rua Wadding
Editor Chefe: Celebrante Alicia Farnsworth
Preço de Capa: Nenhum; doações modestas são esperadas e apreciadas no recebimento
Lema: "Levantai-vos para a Luz"

Produzido por adeptos do Farol da Bondade, este é um boletim eclesástico acessível a um público mais amplo. Além de notícias relacionadas ao Templo, aborda injustiças sociais, novos avanços na ciência e entrevistas com pessoas de todas as esferas da vida que personificam as conquistas da humanidade.

Estas últimas entradas podem ser mais interessantes para a Fraternidade, caso sejam procuradas informações sobre nomes familiares talentosos; se não me engano, nosso próprio irmão Larner foi entrevistado há alguns anos!

O Revelador

Formato: Tablóide, duas páginas semanais
Escritório: Capela Negra; Carlton Pensão, Avenida Landsdowne
Editor Chefe: William Thompson
Preço de Capa: 2 pences por edição
Lema: "Segredos nunca mais escondidos"

O editor-chefe deste jornal foi demitido do Jornal de Paridon em 756, com acusações de falsificar histórias sobre os "Assassino das Sombras". Embora ex-colegas de trabalho não tenham abandonado o barco com ele, Thompson reuniu uma vasta rede de contatos, informantes e co-escritores freelancers durante seu tempo no Jornal de Paridon, e foi capaz de recrutar ajuda suficiente para fundar o Revelador e mantê-lo funcionando por muito tempo, embora de forma precária nos últimos quatro anos.

William Thompson

Thompson percebe que os artigos do Revelador são vistos como piadas por seus leitores, mas seus motivos ocultos para publicar não são brincadeira. Após a onda de assassinatos de Jack em 755, Thompson - que uma vez defendeu os "assassinos das sombras" por fascínio - foi confrontado com a prova de sua natureza maligna e retaliou amargamente essa "traição" com uma cruzada furiosa para expor todos os monstros de Paridon, embora isso tenha custado a ele seu emprego e grande parte de sua antiga reputação.

Agora, Thompson coleta todos os fatos e rumores que pode sobre os marikith e os doppelgangers, bem como chacais, golems e outras ameaças. Muitas vezes, outros repórteres trazem-lhe histórias que o Jornal de Paridon se recusa a publicar devido à falta de provas. Thompson espera que outros usem as pistas de suas histórias para rastrear e destruir o marikith que "traiu sua confiança", ou os doppelgangers em quem ele acredita (erroneamente; sua nova obsessão estava simplesmente atrapalhando seu trabalho) arquitetaram sua demissão.

Como ex-repórter famoso, seu nome ainda tem peso entre seus colegas, muitos dos quais duvidam silenciosamente das acusações de Randolph, e entre os freelancers. Thompson frequentemente ajuda jovens novatos a lançarem suas carreiras no jornalismo, contratando-os para escrever artigos sob pseudônimos para seu jornal, como um ensaio para empregos no Jornal de Paridon.

O fato de o Revelador permanecer à tona pode ser atribuído muito mais ao gosto zherisiano pelo inacreditável, mas divertido, do que à perspicácia empresarial de Thompson; na verdade, quanto mais ridículas as histórias que ele publica, mais exemplares seu jornal parece vender. Pode-se pensar neste título como um primo mais sofisticado dos bastante populares 'Centavos do Terror': os leitores esperam que seu conteúdo seja, na melhor das hipóteses, um boato totalmente distorcido; é o estilo sóbrio e prático com o qual o trapo de Thompson relaciona essas besteiras que é divertido de ler.



Companhia Colonial Mercante de Zherísia

A Câmara Municipal não gosta da sua dependência econômica forçada do Núcleo para grande parte da sua alimentação. Uma alternativa que começaram a implementar é o conceito de colônias. Eles criaram a Companhia Colonial Mercante de Zherísia em cooperação com os comerciantes expatriados já estabelecidos em terras “primitivas”. A Empresa estabelece colônias, denominadas “assentamentos comerciais”. Eles tentam estabelecer monopólios comerciais na economia local e influenciar a política local recompensando funcionários governamentais que os apoiam. Ainda na sua fase inicial, obteve sucesso variado, mas o plano ainda está em vigor.

Srí Rají

Esta é uma das campanhas de maior sucesso, onde os comerciantes trocam produtos zherisianos por joias raras e especiarias exóticas. Muitos membros das castas inferiores estão sob seu domínio. As classes mais altas desconfiam destes estrangeiros influentes, e tem havido ataques do culto de Kali. Os cultistas parecem até ter encontrado o caminho para Paridon, já que um nobre foi recentemente encontrado assassinado no estilo tradicional dos Adoradores de Kali.

Har'Ákir

Esta terra não possui muitos recursos naturais, mas seus antigos reis foram enterrados com tesouros inimagináveis. Em nome da ciência, muitos historiadores escavam essas riquezas nas areias. Estes foram enviados de volta para casa e vendidos a museus ou colecionadores ricos, para desespero dos nativos. É desnecessário dizer que o número de maldições em Paridon aumentou. Recentemente, um dos arqueólogos descobriu pistas sobre a tumba escondida do faraó Ankhtepot.

Rokushíma Caiyoo

Embora os senhores da guerra ameaçassem matar os gaijin se tentassem ganhar uma posição nas suas terras, nenhum deles realmente ousou; cada um teme uma possível aliança entre os estrangeiros e seus odiados irmãos. Esta rica terra ainda é bastante perigosa para os zherisianos, já que até mesmo pequenas transgressões são punidas com execução. Assim, os comerciantes da Companhia permanecem principalmente nos portos e esperam que os comerciantes nativos tragam seus produtos até eles. Um dos senhores da guerra encontrou-se recentemente com um importante comerciante de Paridon, mas não se sabe o que foi discutido.

Então, se o Revelador é uma piada, por que presenteá-los com sua história, irmãos? Simples. Se o Jornal de Paridon começar a bisbilhotar seus assuntos, deixe uma pista para Thompson ou escreva você mesmo um artigo; não há melhor maneira de garantir que os zherisianos rirão de quaisquer alegações futuras do que vincular essas alegações à sujeira de Thompson. Para começar, ele pode até pagar por isso!

-Irmão Crow

Comércio

O seguinte artigo sobre comércio foi apresentado pelo irmão Buchvold.

A.L.

Senhores, fiquei muito honrado em escrever esta pequena parte desta pesquisa. O comércio,

como alguns dos irmãos que estão lendo isto devem saber, é uma das minhas áreas de especialização.

Paridon ainda é uma cidade devido aos esforços dos seus comerciantes e, segundo me disseram, de um movimento conhecido como Revolução Silenciosa. Eles também são abençoados com dois Caminhos da Brumas confiáveis, que lhes proporcionam acesso relativamente fácil a três de seus principais parceiros comerciais: Dementlieu, Darkon e Lamórdia. Através dos quais eles acessam uma quarta, Falkóvnia (uma combinação estranha, mas lucrativa). É raro o dia em que nenhum navio chega a Zherísia. A pirataria de Blaustein é um problema comum; no entanto, isso não desencoraja os comerciantes que usam o Canal Real.

A libra é homenageada em muitos reinos, já que Paridon comercializa com a maioria das nações civilizadas; Acredito que tenha até estabeleci-



do acordos comerciais em grande escala no estrangeiro. A Praça Beira-Rio vibra constantemente com o som de pessoas fazendo bons negócios. Achei um pouco inspirador observar a Praça ao meio-dia, quando o Mercado está a todo vapor.

As principais importações de Paridon são aquelas necessidades comuns que não podem ser produzidas localmente: alimentos, madeira, minério e algodão. A cidade exporta muitas características da cultura avançada, como armas de fogo, tecidos fabricados em fábricas, remédios, livros, arte e assim por diante.

O layout do mercado ribeirinho coloca seus vendedores cotidianos lado a lado com aqueles que atendem às classes mais altas; de vez em quando, se tiverem economizado algum dinheiro, os plebeus até vão a essas lojas. Não confunda isso com algum tipo de camaradagem. A concorrência é acirrada entre vendedores de todas as classes. Até um vendedor ambulante “humilde” quer ascender acima dos seus rivais, viver em Sombreado e atirar os seus concorrentes para a sarjeta.

As guildas comuns em outras terras foram dissolvidas aqui pela Lei dos Trabalhadores de 600 CB, que permitia “a todo trabalhador total liberdade no exercício de sua profissão”. Muitos estabelecimentos veem isto como uma licença para vender produtos de baixa qualidade a preços competitivos. A prática é considerada desonrosa e tem havido pedidos ineficazes (ou seja, não lucrativos) de controle de qualidade. No entanto, continua a ser praticada como uma forma rápida e fácil para os artesãos astutos penetrarem na classe média alta.

O preço das mercadorias é controlado apenas pelo mercado. O que um comerciante pode pedir pelos seus produtos é limitado apenas pelo que ele consegue fazer com que o cliente pague e pelo que o seu rival está cobrando. É um estratagema comum tentar minar a oposição através de reduções de preços. Esta é uma tática arriscada para a empresa que a utiliza, uma vez que margens de lucro reduzidas significam uma pequena reserva operacional, e uma inversão significa que poderão potencialmente perder tudo, mas o ganho desejado em quota de mercado é muitas vezes suficiente para compensar os riscos.

- Irmão Raphael Buchvold



Governo



m 740, as perdas para Zherisia incluíram a do seu último primeiro-ministro, Edward Cunningham (eleito dois meses antes, tornou-se assim o primeiro-

ministro com o mandato mais curto na história zherisiana), vários membros do gabinete e muitos membros do Parlamento. Durante a crise, a Câmara Municipal foi convidada a Colina para participar na elaboração das medidas de emergência, enquanto a cidade aguardava o regresso à normalidade e ao seu antigo país.

Não demorou muito para que surgisse atrito entre os dois corpos, mas isso foi cuidadosamente mantido em segredo. O público estava num estado de espírito altamente volátil e descontente com ambos os governos pela sua incapacidade de responder à catástrofe, à fome e aos tumultos que se seguiram. Abordar o tema da fusão dos governos nacional e urbano teria equivalente a declarar que Zherisia já não existia e poderia ter levado à insurreiçã.

Assim, o vice-ministro Samuel Kerr e o presidente da Câmara Edward Windsor esperaram até ao Dia da Memória, 741, para proclamar que, até ao regresso da nação, era um desperdício de mão-de-obra e recursos manter governos separados. As eleições municipais de maio de 742 foram a data em que foi criada uma nova Câmara Municipal. Ampliou o seu âmbito para incorporar parte da burocracia federal, para tratar de assuntos internacionais pelos quais o Parlamento zherisiano era responsável. A Câmara Municipal reunir-se-ia na Colina do Parlamento, tal como o Parlamento de



Zherísia; a nível privado, os políticos concordaram que fechar o Parlamento seria um gesto demasiado definitivo e explosivo. A antiga Câmara Municipal foi discretamente dedicada às comissões de comércio e negócios.

Os membros sobreviventes do Parlamento competiram com os seus irmãos municipais pelos nove cargos disponíveis no Conselho: Prefeito, Gestor Internacional, Gestor Municipal e os seis representantes distritais. Antigos aliados nas relações municipais e federais tornaram-se subitamente rivais ferrenhos, e a própria família Windsor foi dividida no processo, à medida que dois irmãos competiam um contra o outro. David Windsor, o ex-ministro do Comércio de zherisiano, derrotou seu irmão Edward, tornando-se assim o primeiro prefeito eleito do Paridon pós-revolta.

A Casa de Windsor

Edward Windsor ainda está ressentido com seu irmão, apesar de seu próprio sucesso eleitoral como representante do bairro de Distrito do Rei (graças à lealdade de seus vizinhos). O fracasso de David na reeleição em 754 não fez nada para diminuir esse rancor; apenas aguçou a determinação de Edward de ver seu filho, Lewis, ser eleito para chefiar o Conselho em 762.

Da mesma forma, David Windsor passou seu tempo preparando seu filho Paul para o mesmo propósito. Edward agora está considerando uma tática perigosa: espalhar rumores que sugerem que Paul é um doppelganger. Lewis tentou dissuadi-lo, alertando que isso alimentaria ainda mais as suspeitas dos plebeus e possivelmente desencadearia uma guerra de classes.

Ironicamente, “Lewis” é ele próprio um doppelganger, que substituiu sua vítima adolescente em 746 e organizou a morte de sua suspeita “mãe” algumas semanas depois. Recentemente, ele contratou um assassino para se passar por um defensor da guerra de classes e está aguardando a oportunidade pública certa para destituir seu pai. Isto lhe renderia simpatia, uma plataforma de lançamento contra a reforma eleitoral e uma prova visível de que nem todos os nobres são doppelgangers.

Paridon é uma república aristocrática; a franquia é concedida a nobres com mais de vinte e um anos. As eleições são realizadas a cada cinco anos em 1º de maio, sendo a última em 757. Os nobres devem residir ou possuir um negócio ou terreno dentro de um bairro, para poderem concorrer a essa área ou votar em seu representante. A cédula residencial é a única que contém os candidatos a Prefeito, Gestor Municipal e Gestor Internacional, bem como o candidato local; as cédulas empresariais são concedidas apenas para candidatos regionais.

Os candidatos distritais estão envolvidos em comitês cujo impacto é sentido em toda a cidade: impostos, comércio, propriedade, transportes, direito, educação, saúde e bem-estar. A função do Gestor Municipal é a contratação de funcionários públicos: policiais, bombeiros, funcionários hospitalares, acendedores de lâmpadas, equipes de manutenção municipal, professores e escriturários. O Gerente Internacional é responsável pelos assuntos internacionais, comércio e negócios, e pela nomeação de embaixadores em outras nações. O Prefeito chefia o Conselho e administra pastas sobre eventos importantes dentro e fora da cidade, além de nomear juizes e comissários para os departamentos da burocracia civil.

Em vez de tentar cobrar impostos sobre o rendimento de uma população empobrecida (especialmente quando as prisões de devedores já estão cheias), os impostos são cobrados através de comerciantes e proprietários de terras. Os preços dos alimentos incluem um imposto municipal, assim como os medicamentos, as roupas e os alugueis. Os impostos de luxo são cobrados sobre itens como especiarias exóticas, produtos frescos importados, páginas impressas (exceto livros escolares ou textos religiosos) e instrumentos musicais. Além disso, existem tarifas, impostos sobre a propriedade e dispositivos semelhantes para extrair dinheiro de forma civilizada.

Paridon é justamente conhecido pelo seu sistema jurídico. A todos os cidadãos é concedido o direito a um advogado (embora seja outra questão se podem pagar um), e o ônus da prova recai sobre a acusação para declarar o acusado culpado, e não sobre o acusado para provar que é inocente. O direito cívico e os casos criminais menores são decididos pelos juizes; os crimes graves são apresentados a um júri, sendo o juiz obrigado a infor-



mar estes cidadãos sobre a definição exata das leis envolvidas.

Devido ao número de cidadãos detidos nesta instalação, a Casa de Trabalho de Paridon foi transferida para um armazém convertido nas Docas. Mais de duzentos cidadãos estão alojados aqui, quase metade deles crianças. Os cônjuges dos detvedores podem regressar aos seus empregos, mas os seus salários são confiscados para saldar as dívidas familiares. Crianças menores de onze anos vão à escola, mas são colocadas no serviço após a formatura. Alguns recebem tarefas de limpeza em edifícios governamentais, mas muitos são contratados por uma ninharia para os vários armazéns e fábricas. Para o bem ou para o mal, a maioria destes “empregados” perdem os seus empregos depois de liquidarem a dívida da família e são substituídos por aqueles que recentemente caíram na penúria.

A Guarda Municipal de Paridon é geralmente vista como benéfica. A polícia evita força excessiva durante as detenções; as celas das prisões são relativamente limpas e o processamento dos presos é rápido. O público, consciente do quão perigosas são as ruas, sabe que os guardas são a sua única linha de defesa pública. Há rumores de que a força policial está profundamente infiltrada por doppelgangers; consequentemente, as suas fileiras, como grupo, estão altamente desmoralizadas e há constantes esforços de recrutamento para aumentar os números.

As delegacias de polícia estão localizadas em todos os bairros, sendo que a sede da Guarda Municipal de Paridon está localizada nas Entranhas. A Inspectora Chefe da Polícia é Francine Maxwell, que alcançou sua posição em 756. Cada patrulha inclui três guardas, equipados com cassetetes para seus oponentes humanos, bem como espadas (uma nova adição) para “Assassino das Sombras”. Um guarda usa casaco azul escuro, calças e um capacete estilo jogador. Este tem uma ponta no topo e a insígnia de Paridon brilhando na frente. As listras dos oficiais aparecem nos ombros de seus uniformes, e cada oficial, não importa sua posição, deve ostentar seu distintivos numerados no peito esquerdo.

Devido às limitações de espaço, a Câmara Municipal providenciou o fechamento da prisão de Paridon em 744. Uma grande barcaça, O Vigilante, tornou-se o primeiro navio-prisão da cidade. O Vigilante está atracado por uma longa corrente às docas; há uma vigilância no convés e uma vigi-

A Patrulha do Telhado

A maioria das casas fora de Distrito do Rei e Sombreado são longas fileiras de apartamentos e sobrados com telhados planos. Os telhados confinam uns com os outros e são marcados por uma parede de apenas sete centímetros de altura. Desde a década de 1940, a maior parte destes telhados transformaram-se em jardins, com vizinhos por vezes unindo-se numa cooperação de quarteirões e na distribuição das suas colheitas.

Estes jardins nos telhados tornaram-se palco de muitos roubos, e a Câmara Municipal, surpreendentemente sensível às inúmeras reclamações, criou a Patrulha do Telhado. A patrulha do telhado normalmente consiste em policiais novatos e idosos e ganhou o apelido de ‘Cebolas Verdes’. Eles andam sobre a cidade, protegendo os jardins, mas também espiam as ruas abaixo. Deste ponto de vista, os criminosos não são tão facilmente escondidos pelas multidões, e a patrulha muitas vezes chama a atenção dos seus colegas para um crime em curso, ou grita as direções dos movimentos de um suspeito.

lância em terra preparada para atirar em qualquer fugitivo em potencial. Barcos a remo entregam novos prisioneiros, suprimentos e o último turno de guardas ao navio.

Os doppelgangers também têm sua própria estrutura de poder. O posto mais alto na sociedade dos impostores é Grão-Mestre. O Grão-Mestre é o mais velho e sábio de sua espécie, cujas ordens substituem aquelas de qualquer posição inferior. É inaceitável questionar o Grão-Mestre e muito menos desobedecê-lo.

O Grão-Mestre tem autoridade total para promover ou rebaixar qualquer doppelganger para qualquer nicho ou posição que desejar. Se um doppelganger alguma vez demonstrar sentimentos de raiva ou descontentamento com o Grão-Mestre, o Grão-Mestre tem o direito de punir o ofensor da maneira que achar adequada.

Diretamente abaixo do Grão-Mestre está a Vanguarda. A Vanguarda são os únicos doppelgangers autorizados a procurar diretamente o Grão-Mestre. Todos os outros só veem seu líder a convite do



Grão-Mestre. A Vanguarda atua como agentes do Grão-Mestre, garantindo que seus planos sejam seguidos e que sua vontade seja obedecida. Todos os Vanguardas recebem posições desejáveis na sociedade humana e são escolhidos a dedo pelo próprio Grão-Mestre. Não há mais do que seis Vanguardas ao mesmo tempo.

Abaixo da Vanguarda estão os líderes do clã. Cada líder do clã recebe uma lista de nichos de uma Vanguarda e é responsável por distribuir esses nichos entre seu clã. O líder do clã tem permissão para governar seu clã como achar melhor, desde que não desobedeça às ordens superiores. Espera-se que os membros menores do clã sigam as ordens do líder do clã. No entanto, não há punição prevista para a eliminação de um líder de clã, desde que sejam seguidas ordens superiores. Não se sabe quantos líderes de clãs (e, portanto, clãs) existem na cidade.

História Local



ilha de Zherisia é um país alfabetizado há séculos e o mais antigo deles a manter ligações com o Núcleo. No entanto, muitos dos seus antigos documentos históricos, armazenados como heranças em propriedades familiares, foram perdidos durante a Grande Conjuncção. Muito poucos textos que ainda existem na cidade datam de mais de trezentos anos, graças ao Grande Incêndio e ao clima úmido.

Há uma pré-história sangrenta, possivelmente mítica, de feudos em guerra, que foram finalmente unidos sob a égide do Rei Fanor há quase mil anos. Ele é responsável pela fundação da cidade de Paridon, em homenagem a sua filha Parina. Ele a casou com seu maior rival, Myrdin, que morreu de forma suspeita pouco depois em um acidente de caça.

Surgiu uma monarquia notavelmente pacífica, que durou muitos séculos. Houve muita intriga e muitas mortes acidentais, mas estes embates nunca eclodiram em conflitos civis abertos. Em vez disso, o reinado da realeza chegou ao fim em 546, após o Grande Incêndio de Paridon.

A causa exata do Grande Incêndio é desconhecida. Originou-se nas Docas, onde armazéns de petróleo, cânhamo, carvão e bebidas espirituosas importadas desencadearam várias explosões massivas, espalhando detritos de fogo por toda a cidade.

Quatro quintos de Paridon foram queimados; casas que não foram incineradas foram derrubadas pelo governo na tentativa de conter o inferno, antes que fortes chuvas encerrassem a catástrofe na segunda noite. O número de mortos foi surpreendentemente baixo; era agosto e os zherisianos puderam buscar refúgio fora dos muros da cidade.

Ana II, a “Rainha Virgem” e devota do Templo, orou sem sucesso para que seu pai ainda pudesse produzir um herdeiro homem para o trono. Enfrentando a devastação da sua capital e a pressão da sua corte, ela optou por abdicar, o seu decreto real final de que a nação fosse doravante servida pelo seu Parlamento. Ela ordenou que o palácio fosse destruído e suas pedras usadas para construir hospitais, escritórios e capelas. A proeminente arquitetura de tijolo e pedra de hoje data dessa época. Tesouros reais foram confiscados para os cofres do governo e os possíveis herdeiros receberam posições de destaque ou foram silenciados (de acordo com sua popularidade). A Rainha Ana entrou num mosteiro e saiu da história.

Acredito que esta foi a data em que a nossa nação emergiu na Terra das Brumas. Registros históricos e monumentos foram destruídos, o antigo governo desmantelado; foi, portanto, um momento de grande confusão. Há uma escassez de registros de uma época tão importante, e os que existem são notavelmente insossos, como se fossem relatados de segunda mão, muitos anos depois do evento. Na verdade, houve uma pausa nas publicações de qualquer tipo, que os historiadores atribuem à preocupação com a reconstrução da capital e às dificuldades econômicas. O que permanece largamente inexplorado é a teoria de que estas dificuldades foram causadas pelo desaparecimento de antigos parceiros comerciais. A análise financeira mostra que muitas companhias de navegação faliram e foram dissolvidas, e as suas tripulações e mercadorias foram declaradas perdidas no mar. Minha impressão é a de um caso nacional de amnésia, agora obscurecido pela distância no tempo.

Nosso próprio Professor Hazan notou a dificuldade em datar as histórias reais de nossos países, e sugeri referir-se ao seu primeiro contato conhecido com os habitantes do Núcleo como uma data definitiva do aparecimento de um país nas Brumas. A mais famosa dessas datas para Paridon é a chegada de um bando de Vistani itinerantes em 18 de setembro de 551; este evento é comprovado por folhetos, relatórios policiais e memórias de comer-



cientes. É claro que não há motivo para assumir que esta foi a data real de nossa saída das Brumas, apenas do primeiro contato com outros nativos das terras que essas Brumas abrangem.

Isto contradiz uma teoria popular: que o surgimento da nossa nação está ligado a Jack Sangrento e à sua onda de assassinatos, que remontam a 586. Desde a sua primeira aparição, esta figura sanguinária dominou a psique zherisiana, profunda e até assustadoramente. Ele é, na verdade, o lorde do pavor da nossa nação? Nenhuma figura teve um impacto tão grande na nossa história, ao ponto de frequentemente medirmos o tempo pelos seus ciclos de treze anos.

Eu contesto a teoria de que entramos nas Brumas em 586 CB com a hipótese de que Jack pode, na verdade, estar aqui desde 546, mas manteve seu ciclo de assassinatos privado durante as três primeiras iterações. Seu primeiro ciclo público ocorreu quarenta anos após o incêndio, um aniversário notável. Seu primeiro ciclo neste mundo teria ocorrido em 547, apenas um ano após o Grande Incêndio, quando a morte era frequente e despercebida.

Proponho também que o surgimento de Zherisia não estava relacionado ao ciclo em si, mas ao rompimento de Jack com a tradição - matando em um momento proibido. Desde então, ele renovou seu ciclo ritual no momento "apropriado", matando uma pessoa todas as noites, durante seis noites.

Nunca houve uma repetição no seu padrão de vítimas - prostitutas num ciclo, estudiosos noutro, lojistas num terceiro - nem no seu método de as despachar. Nenhuma de suas tentativas (até onde foi registrado) foi malsucedida; nenhuma testemunha o pegou em flagrante delito.

Os últimos dois ciclos desde a Grande Conjunção foram muito incomuns, cada um com a morte de onze pessoas, e não de seis. Alguns Irmãos defendem a "teoria da dinastia", sugerindo que essas variantes são um sinal de que o manto de Jack foi passado para um assassino ainda mais sangrento. As teorias que ligam o maior número de corpos às perturbações da Conjunção também têm os seus defensores.

Existem muitas teorias de que Jack Sangrento é tudo, desde um doppelganger a um golem, com especulações recentes de que ele é um Assassino das Sombras. (Ridículo, talvez, mas devemos lembrar os primeiros relatos de que Jack pode ter sido um vampiro!) Parece que, quaisquer que sejam suas

origens, seu papel certamente foi assumido ou imitado por algum tipo de monstro não-humano... se ele alguma vez foi humano ele mesmo.

Não importa o que Jack Sangrento possa ser, no entanto, um evento terrível iria, no final, ofuscar seus crimes.

A Grande Conjunção começou em 3 de julho de 740, um dia cinzento de fortes chuvas que manteve muitos cidadãos dentro das muralhas da cidade. Por volta das 10h30 daquela manhã, uma forte neblina parecia descer sobre o campo. Os viajantes subitamente não conseguiram sair e os portões foram fechados ao tráfego de saída. À noite, o descontentamento transformou-se em preocupação e, no dia seguinte, em pânico. Não havia tráfego de entrada e os Caminhos da Brumas ficaram terrivelmente instáveis. Os cidadãos acorreram às lojas em busca de provisões para o caso de a "Prisão", como hoje é conhecida, durar mais do que alguns dias. Os registos policiais mostram um aumento da criminalidade, mas a cidade estava relativamente calma, assumindo que esta situação era temporária.

Nas primeiras horas de 5 de julho, um grande tumulto foi desencadeado pela neblina matinal. zherisianos ansiosos confundiram o clima mun-





dano com uma nova manifestação abrupta das Brumas. Começaram a circular rumores de que toda Zherísia estava condenada, e uma onda de cidadãos pobres de Capela Negra começou a sair do bairro, supostamente para buscar abrigo no Templo da Forma Divina. Qualquer que fosse a intenção, não demorou muito para que Beira-Rio e os aposentos do rei fossem inundados por gente desesperada e faminta. O estado de emergência foi declarado na Colina do Parlamento e, com a ajuda do Templo, provisões de emergência foram recolhidas e fornecidas aos necessitados.

Os Caminhos da Brumas voltaram a funcionar em 11 de julho, mas a cidade não estava preparada para a sua repentina dependência da importação de alimentos. Uma semana depois da Prisão, as primeiras culturas foram plantadas nos parques da cidade. Essas rações, no entanto, eram lamentavelmente escassas e tumultos eclodiram continuamente nas semanas seguintes. Os cidadãos mais ricos aproveitaram a oportunidade para migrar para o Centro, enquanto os preços dos alimentos subiam exorbitantemente.

Em Setembro, as primeiras colheitas tinham sido colhidas e o comércio regular de provisões vitais tinha começado. O abastecimento de alimentos continuou a ser desesperadamente baixo e a taxa de mortalidade aumentou, incluindo numerosas mortes suspeitas entre idosos, frágeis e crianças. A infraestrutura municipal estava mal equipada para lidar com a tensão; hospitais municipais, tribunais, repartições governamentais e escolas lutavam para substituir funcionários desaparecidos e funcionar com qualquer aparente eficiência.

O inverno de 740-741 trouxe mais tumultos, pois os dias escuros, os alojamentos apertados e o tempo frio tornaram as dores da fome mais agudas. O número de vítimas foi baixo: o saque e a destruição de propriedades eram os principais perigos. Um toque de recolher às nove horas foi estabelecido até a primavera. Isto não foi difícil, pois a oferta de bebidas alcoólicas caiu enquanto os preços dispararam; tanto os donos de bar quanto os comerciantes tinham medo de perder suas vidas e também suas mercadorias para clientes rebeldes e frustrados. Muitos restaurantes e pousadas fecharam nessa época, e foi aprovada uma lei proibindo a venda de alimentos e bebidas nas calçadas, devido a ataques a vendedores ambulantes.

Deixe-me reiterar a enormidade da perda. Uma mera fração de toda a nação de Zherísia continua

existindo. Dois terços da população do nosso reino simplesmente desapareceram. Centenas de casas e milhões de libras em propriedades desapareceram num instante. Estes incluíam vastos campos de grãos, vegetais e linho; milhares de cabeças de gado; lagos, florestas e minas. Da noite para o dia, a nação perdeu os seus recursos naturais e a independência econômica. Paridon não podia mais permitir-se a sua insularidade.

Os motins logo cessaram, mas as tensões de classe permaneceram no nível mais alto de todos os tempos. O aparecimento de Jack Sangrento e a revelação da existência de doppelgangers causaram alvoroço nacional. Foram feitas comparações com o Grande Incêndio e surgiu a ideia de que outra mudança seria necessária no governo. Os aristocratas poderiam ter cometido o erro certamente fatal de controlar as queixas pela força, mas eles próprios estavam desordenados e envolvidos em ferozes lutas internas pelo poder.

Em meados dos anos 40, a agitação civil foi sublimada em reforma social, à medida que a burguesia se apercebeu de que uma cidade sem outros recursos deve recorrer à sua inteligência nativa para se sustentar. As antigas fábricas ainda funcionavam, mas os custos de produção aumentaram devido aos gastos com importação de matérias-primas; seus produtos já não eram tão competitivos no mercado internacional. Paridon precisava agora de uma sociedade educada, que fosse capaz de conceber novos produtos inovadores, fazer descobertas científicas, e invocar a inveja e atrair a moeda dos seus rivais tecnológicos.

A Universidade de Paridon esteve na vanguarda desta mudança de pensamento e recorreu a políticos de longo alcance e a lojas solidárias em busca de ajuda na promoção dos seus planos. O movimento foi apelidado de "Revolução Silenciosa" por nobres suspeitos, e o nome pegou.

O primeiro resultado positivo desta colaboração foi a Lei 743 sobre Trabalho Infantil e Educação. As crianças eram obrigadas a frequentar a escola até aos onze anos de idade e o emprego de qualquer criança de idade mais nova era proibido. Houve algum alvoroço por parte dos pais que dependiam dos seus filhos para ganhar alguns centavos extras, mas muitos adultos ficaram satisfeitos por terem acesso a empregos anteriormente ocupados por crianças. Algumas famílias e empresas contornam a lei fazendo com que os seus filhos trabalhem discretamente em vários empregos a tem-



po parcial, mas atualmente esta é uma ocorrência muito rara e geralmente desaprovada.

Em 747, os tribunais declararam oficialmente mortos aqueles perdidos nas Brumas, resolvendo num piscar de olhos muitos casos de herança e ações judiciais. Os “Quarenta Sujos” (como eram conhecidos na gíria das ruas) começaram a ser visivelmente menos sombrios, mas foi só em 749 que surgiram sinais reais de recuperação econômica. Naquele ano, a opressão da Prisão havia se dissipado ou os zherisianos estavam acostumados a ela; de qualquer forma, havia a sensação de que um período de luto havia passado. No décimo aniversário da Conjunção, um memorial foi erguido na Colina, e a ilha de “Zherisia” oficialmente não existia mais. Uma fonte com chama sempre acesa foi dedicada aos compatriotas perdidos de 740.

Os “anos 50 econômicos” viram a nossa nação recuperar lentamente o seu antigo prestígio como potência comercial e o crescimento da Revolução Silenciosa. Os primeiros beneficiários da Lei da Educação começaram a entrar no mercado de trabalho, introduzindo inovações em equipamentos ou procedimentos numa corrida por emprego. Os programas de bolsas formavam mais funcionários de “colarinho branco”: alfabetizados, altamente qualificados e profissionais, em vez de artesãos; muitos foram contratados para espionar seus principais rivais no comércio, na engenharia e na medicina, e para imitar e depois superar os avanços estrangeiros.

O verdadeiro valor de uma força de trabalho qualificada comprovou-se e foram introduzidas novas leis para permitir que as crianças permanecessem na escola ainda mais tempo e se matriculassem na universidade com empréstimos apoiados pelo governo.

Em 757, a classe média conquistou influência suficiente (e comprou votos suficientes) para lançar uma comissão sobre a futura reforma eleitoral. A proposta mais popular exige um salário mínimo para eleitores sem título. A única questão sobre esta questão da reforma não é se, mas quando, ela será finalmente concretizada.

Possibilidade Medonha:

A Era do Vapor

Progresso! Os funileiros de Paridon finalmente fazem uma descoberta e liberam o poder do vapor: um número crescente de oficinas movidas a máquinas produzem produtos baratos, enquanto os navios zherisianos são equipados com motores a vapor, tornando-os menos dependentes dos ventos e melhorando as conexões mercantis. Novos mecanismos domésticos proliferam nos bairros ricos, populares como símbolos de estatuto e porque, ao contrário dos servos humanos, não podem ser suplantados por doppelgangers.

Nem todo mundo está entusiasmado com as maravilhas da tecnologia. Nobres invejosos do poder crescente das classes mais baixas estão financiando secretamente os Irmãos Zherisianos da Terra. Novas máquinas de guerra estão sendo criadas e os povos do Núcleo questionam os motivos de Zherisia. Enquanto isso, metalúrgicos criam autômatos animados por vapor, dando origem, sem saber, a um novo tipo de golem.





O Herói Zherisiano

Raças

Praticamente todos os zherisianos são humanos, embora seus sotaques, modas e personalidades variem, dependendo do bairro. Todos compartilham uma veia competitiva. Costa Sul tem suas populações de meio-Vistani e calibans, mas outras raças não-humanas, como elfos ou anões, são desconhecidas como nativas.

Classes

Os ladinos se sentem muito à vontade em Paridon. Quer sejam charlatões perspicazes que enganaram Sombreado ou ladrões traiçoeiros dos becos de Capela Negra, ladinos podem ser encontrados em quase todos os lugares da cidade.

Os combatentes são principalmente empregados pela Polícia de Paridon ou como guardacostas da burguesia. Os rangers rurais são inexistentes; no entanto, rangers urbanos podem ser encontrados em Capela Negra.

Ao contrário de outros domínios de Ravenloft, os monges são comuns e até característicos de Paridon. A Divindade da Humanidade treina uma multidão deles. A maioria dos clérigos da Divindade da Humanidade possui pelo menos alguns níveis de Monge. Paladinos também podem ser encontrados em Paridon; a maioria é treinada pela seita Farol da Bondade.

Conjuradores arcanos são raros em Paridon, e aqueles que se envolvem com a Arte tendem à ser magos. Os transmutadores, muitas vezes filósofos alquímicos, são de longe os mais populares.

Bardos são incomuns, mas alguns atuam em sala de espetáculos ou servem como tutores. Alguns 'atingiram grande sucesso' atuando para públicos mais ricos; no entanto, muitos consideram a sociedade da classe alta sufocante quando chegam lá, por isso devem escolher entre as suas paixões e o seu emprego.

Druidas e bárbaros não têm lugar na cidade, e a maioria faria bem em evitá-la completamente.

Perícias Recomendadas

Abrir Fechaduras, Avaliação, Blefar, Conhecimento (local, histórico), Cura, Diplomacia, Disfarces, Esconder-se, Falsificação, Furtividade, Hipnose, Intimidação, Obter Informações, Ofícios (alquimia, relojoaria, armeiro, joias, literatura), Operar Mecanismos, Prestidigitação, Procurar, Profissão (estivador, operário de fábrica, comerciante, tabelião, advogado), Sentir Motivação, Usar Cordas.

Talentos Recomendados

Apático, Ataque Atordoante, Brigão, Dedos Lépidos, Fraudulento, Investigador, Invisível, Irrefreável, Mãos Leves, Mente Aberta, Negociador, Persuasivo, Preparar Poção, Prontidão, Reencarnado, Sorrateiro, Usar Armas Exóticas (armas de fogo, mosquete).

Nomes Masculinos Zherisianos

Andrew, Arthur, Alistair, Baxter, Blake, Carlton, Charles, Chester, David, Daniel, Donald, Edward, Edmund, Forrester, Gordon, Hunter, James, Lucas, Nigel, Niles, Oliver, Paul, Richard, Robert, Seymour, Terrence, Warren, William

Nomes femininos Zherisianos

Anne, Audrey, Brenda, Catherine, Claire, Christine, Dawn, Esther, Gail, Harmony, Heather, Helen, Holly, Hope, Iris, Jane, Jessica, Kimberly, Laura, Leslie, Lindsay, Lucy, Margaret, Mary, Nancy, Pamela, Polly, Sabrina, Susan, Wendy

Sobrenomes Zherisiano

Adams, Atwater, Bentley, Brown, Cole, Darwin, Edwards, Ford, Grant, Hughes, Irving, Jamieson, Lloyd, Major, Nichols, Nickelby, Osborne, Parker, Paxton, Richardson, Rochester, Rutherford, Shilton, Smith, Sutherland, Thompson, Tucker, Welles, Williamson, Young.

Religião





A Divindade da Humanidade

A seção seguinte foi inteiramente escrita por Gertrude Kingsley.

-A.L.

filosofia

Há pouco conhecimento coerente sobre a Divindade da Humanidade no exterior. O próprio nome suscita duas perguntas comuns: “Se você não acredita em deuses, por que sua religião é chamada de ‘Divindade da Humanidade?’” e “E os não-humanos?”

A resposta à primeira questão é que os Celebrantes não negam a existência de deuses ou habitantes dos planos imateriais, como fazem como os lamordianos. Os celebrantes, porém, estudam os deuses como símbolos, princípios ou almas evoluídas. ‘Divindade’ é um estado de ser, um estágio de crescimento alcançável para a humanidade.

A segunda pergunta muitas vezes pega o zheriano comum desprevenido. Devido à insularidade geográfica e intelectual, a maioria não teve motivos para considerar a realidade dos não-humanos, muito menos das suas almas. Portanto, a resposta comum é que os não-humanos são aberrações. Quando pressionados, a maioria dos Celebrantes admite que o estado não-humano é inferior e deve progredir para um estado humano.

A alma humana é a porta de entrada para a divindade. Para alcançar a divindade, o indivíduo deve disciplinar o corpo, a mente e o coração, e alcançar um equilíbrio interior entre os três. Moderação, e não ascetismo, é a chave para o sucesso. A moderação envolve o exercício de todas as três faculdades. Cuidado com aqueles que vangloriam uma faculdade em detrimento das outras; eles estão desequilibrados e logo revelam suas fraquezas. (Talvez meus Irmãos devam prestar atenção...).

Isto muitas vezes parece inacreditável para os continentais, mas o Templo não está excessivamente preocupado com a conversão ou com a invasão de outras religiões em “seu território”. Como proponentes da reencarnação, eles não têm conceitos de qualquer apocalipse final ou condenação eterna; não há necessidade repentina de salvar almas.

A Divindade da Humanidade

Símbolo: Uma figura humana altamente estilizada dentro de um círculo inscrito no quadrado

Tendência: Leal e Neutro

Domínios de Clérigo: Conhecimento, Lei, Força

Arma Predileta: Bordão

Vestuário: Tabardo de lã cinza-carvão com símbolo sagrado bordado (círculo azul, quadrado amarelo, figura humana vermelha); túnica branca solta, calças e faixa. Símbolo sagrado no pescoço; anel de proteção mental. Anel de seita opcional.

Sede: Templo da Forma Divina, Beira-Rio, Paridon (ver *Shadow of the Knife* p.5)

Outras Referências: Cenário de Campanha de Ravenloft 3e, Van Richten’s Arsenal e *Shadow of the Knife*

Há também uma tendência inconsciente de nacionalismo. Dito de forma irreverente, à medida que as almas do Núcleo avançam, elas se moverão ou renascerão em Paridon. Os Celebrantes estão mais do que felizes em deixar o resto do mundo lidar com a escória até então.





História e Tradições

As lendas afirmam que o Templo foi fundado há mais de mil anos. O fundador anônimo foi um monge que deixou de lado sua identidade em dedicação à divindade que reside em toda a humanidade. Ele assumiu o título de Irmão Homem e fundou o Templo da Forma Divina. No entanto, os seus ensinamentos originais e as origens das três tradições perderam-se no tempo. Os Celebrantes afirmam que embora lamentem a perda, a dependência de documentos originais aproxima-se da idolatria. Os ensinamentos são diretrizes, não escrituras sagradas; não existe um livro sagrado ou um caminho verdadeiro.

A história do templo em Paridon tem sido relativamente estável, perturbada principalmente por cismas internos, e não por forças externas. A Grande Conjuração fez com que os celebrantes perdessem parte de sua congregação para a maldição do Núcleo: ceticismo e apatia. Esta perda é relativamente pequena, no entanto, principalmente devido à reputação favorável do templo. Os celebrantes foram responsáveis por organizar a apropriação e conversão dos parques da cidade em campos e jardins. Eles ainda supervisionam este projeto, bem como o hospício para desabrigados e outros programas.

A Divindade da Humanidade mantém o seu domínio monopolista sobre a fé zherisiana em grande parte devido à flexibilidade das suas crenças e práticas. Existem três tradições – monástica, clerical e alquímica – e juntas formam o Triângulo da Perfeição. Eles são considerados interdependentes e coiguais e são ilustrados com cores primárias para enfatizar esse ponto. Estas tradições são conhecidas como o Ápice do Intelecto (alquímico/amarelo); o Ápice da Intuição (clerical/azul); e o Ápice da Experiência (monástico/vermelho). Oficialmente, os membros de todas as tradições são chamados pelo título honorífico de Irmão ou Irmã, e seu título é Celebrante da Humanidade (ou seja, o Irmão Homem é um Celebrante da Humanidade). Em conversas casuais, os celebrantes costumam nomear suas facções “rivais” como monges, clérigos ou alquimistas. É útil observar quando cores primárias e secundárias são usadas em nomes de seitas; muitas vezes eles revelam suas afiliações filosóficas.

O Ápice da Experiência

Existe um pré-requisito para aceitação nesta tradição: memórias de uma encarnação anterior. O homem que consegue lembrar-se das suas vidas passadas é o homem que está a despertar para a sua verdadeira natureza divina e a dar o primeiro passo consciente para a imortalidade. A posição de alguém no mosteiro aumenta com a recuperação de cada vida. Essas memórias são registradas e estudadas para autenticar sua veracidade. Desde o aparecimento dos doppelgangers, este processo tornou-se especialmente rigoroso, com adivinhações usadas para confirmação.

Os monges noviços mudam-se para o Templo enquanto as memórias são verificadas e começam o curso intensivo de um ano feito por todos os celebrantes (os pobres recebem uma bolsa de estudos ou um empréstimo) e lentamente são introduzidos na rotina de tarefas e deveres. Eles são livres para sair a qualquer momento e retornar quando acreditarem que são mais capazes de lidar com a vida monástica. Os monges não estão autorizados a casar; os noviços mais velhos devem ser solteiros, divorciados ou viúvos.

Os continentais ficam frequentemente surpresos com a presença de monges na movimentada cidade. Os Celebrantes há muito sustentam que a única maneira verdadeira de conhecer a divindade da humanidade é estar rodeado por ela. Os monges dividem o dormitório, o refeitório e o ginásio com os demais colegas. Eles têm quatro meditações definidas ao amanhecer, meio-dia, pôr do sol





O Ápice da Experiência

Esta tradição monástica utiliza memórias de uma vida passada para expandir os estudos do celebrante sobre a Divindade da Humanidade.

Classe Necessária: Monge

Pré-Requisitos: Reencarnado (Talentos).

Benefício: Personagens desta ordem podem ser multiclasse livremente entre as classes clérigo e arcano.

e meia-noite. O resto do dia é ocupado com outras atividades: manutenção do terreno do Templo e dos parques, limpeza do Templo, serviço no refeitório, pesquisa e exercícios.

Os monges também praticam uma meditação andando onde vão sozinhos pelas ruas, contemplando a natureza do homem em ação. Noviços e monges de baixo escalão usam suas vestimentas monásticas para identificá-los e protegê-los de assédio; eles também recebem horários diurnos e os bairros mais seguros. Eles conversam com as pessoas e alguns intervêm em situações onde parece justificado.

Quando um monge recorda dez vidas, ele é reconhecido como um ancião. Ele deixa de lado seu nome de nascimento e adota um que reflete a alma divina. Esses nomes podem ser princípios, virtudes ou símbolos. Não há mudança no título honorífico; na verdade, não há cerimônia para reconhecer a conquista. A mudança, embora sem significado externo, não passa despercebida.

Os mais velhos continuam a meditação andando, mas agora andam o tempo todo com roupas indefinidas, perdendo-se no anonimato da Humanidade. A escolha de se envolverem em eventos varia de acordo com sua escola particular de pensamento. Alguns se contentam em enervar seus oponentes com reflexos rápidos e comportamento calmo. Outros detêm possíveis infratores, entregando-os às autoridades para serem processados. E outros se veem como a chama que atrai a mariposa tola para a luz... e a levam para sua próxima encarnação, com a lição firmemente, para sempre impressa.

Embora todas as tradições devam ser iguais, a liderança e a doutrina do templo ainda estão exclusivamente nas mãos dos monges. Os mais velhos se consideram iguais; todas as decisões exigem um consenso majoritário. No entanto, eles não inter-

ferem na política - religiosa ou secular. As poucas sanções que impõem dizem respeito à exclusividade ou a leis discriminatórias. Seu foco está sempre na vida eterna da alma e em aprender a ir além dos limites, e não em se enredar nas preocupações diárias. A maioria dos monges também vem das classes altas; talvez isto também explique a sua satisfação com o status quo.

Quando o Irmão Homem morre, os mais velhos recorrem automaticamente ao membro mais velho que adquiriu mais memórias registradas.

O Irmão Homem não recebe nenhuma deferência extra entre os mais velhos. Ele raramente participa de funções públicas e suas opiniões não podem anular o consenso. Sua posição é tratada como mais uma tarefa entre muitas do templo. Ele é uma figura de proa entre os anciões, mas seu status influencia o resto do Templo e o público em geral.

Existe apenas uma sala no Templo dedicada exclusivamente aos monges, e esta é a Sala da Memória. O Salão está equipado com proteções mágicas para evitar escutas e vidências. A sala é pequena e sem adornos, além de almofadas para meditação sentada; muitos monges se reúnem aqui para momentos de meditação. Não há decorações ou janelas para distrair a mente. Esta é a sala onde os anciões se reúnem para discutir a política do templo sobre seitas, cismas e problemas nacionais existentes. Eles também registram aqui suas memórias de encarnações anteriores; esses escritos estão contidos em um cofre escondido magicamente dentro do Salão.

O caminho do monge está focado na evolução espiritual e na recuperação de encarnações passadas para alcançá-la. Há pouco espaço para vaidade nesta prática, pois é evidente que mesmo esta vida acabará por ser uma memória. O status e as posses são deixados de lado e as horas dedicadas ao estudo, à meditação e ao serviço. O treinamento físico aprimora o corpo, ajudando-o a atingir o ápice da perfeição - ele se torna imune a doenças e, aparentemente, até ao envelhecimento. Embora esses benefícios sejam desfrutados, o objetivo é fazer do corpo um Templo da Forma Divina na carne, e da alma o seu altar.



Encontros Monásticos

Durante encontros e batalhas públicas, sempre existe a possibilidade de um monge mais velho ser um dos espectadores presentes:

- 1-25%** O ancião é Leal e Bom. Ele ficará do lado de qualquer grupo que considere cumpridor da lei. Ele então acompanhará os 'presos' até a delegacia de polícia mais próxima. Se ele não for capaz de avaliar qual lado está certo, ele tentará pôr fim à violência e depois pedirá detalhes. Esteja ciente de que se houver algum espectador presente, ele estará pronto para ajudar.
- 26-75%** O ancião é Leal e Neutro. Ele normalmente não se envolverá no encontro, a menos que ele mesma seja atacado. A única outra razão para intervenção é se o ancião temer que o encontro possa estender-se à população em geral e causar um motim ou grave perturbação pública.
- 76-100%** O ancião é Leal e Mau. Se ele estiver diretamente envolvido, ele lutará para matar. Ele não fará nada pelos envolvidos ou espectadores.

O Ápice da Intuição

Os requisitos para aceitação no clero são um histórico de frequência regular ao Templo, uma referência de um celebrante e um extenso curso de um ano. Os celebrantes desconfiam de conversões repentinas; o zelo não é uma virtude, mas um sinal de desequilíbrio.

Os clérigos podem casar-se e os solteiros podem viver nos dormitórios do Templo, mas isso não é obrigatório. Espera-se que eles deem o dízimo ao templo, mas não renunciem a seus bens. A tradição clerical é a mais favorecida pela classe baixa. Isto pode explicar porque esta tradição oferece o

fardo do Conhecimento

O Salão da Memória contém uma coleção de profecias detalhadas recebidas no passado. A maioria foi cumprida naquela vida, mas algumas apontam para eventos futuros. Usado pelos anciões para guiar Paridon, inclui uma cópia das Visões de Hyskosa e as misteriosas Profecias de Leng.

Recentemente, vários registros foram encontrados desaparecidos por monges que tentavam cruzar as referências das profecias com os originais. Os mais velhos buscam sua recuperação discreta. As profecias, datadas de 750 CB, descrevem o último ciclo de assassinatos de Jack Sangrento em detalhes (*Troca costura, Faca vampira / Jack Sangrento e Ladra de Vidas*). Serão estes registros tão contundentes quanto parecem, provando que os mais velhos tinham conhecimento prévio e permitiram os ataques, ou são apenas o benefício de uma visão retrospectiva?

maior número de celebrantes, é a mais popular e a mais focada em programas de caridade.

Os clérigos realizam cultos em capelas espalhadas pela cidade. Esses edifícios simples são pouco decorados e contém fileiras de bancos. Ritos curtos são realizados meia hora antes do amanhecer e quinze minutos após o pôr do sol, dando a muitos trabalhadores tempo para comparecer. O clérigo fica de frente para a reunião e lê a inspiração do dia em tom comedido. Pode ser um mantra, um poema sagrado ou uma passagem; a leitura nunca dura mais que um minuto. Isto é seguido por quinze minutos de meditação silenciosa. O celebrante então deseja calmamente a paz e convida aqueles que puderem ficar para compartilhar suas ideias. Os congregantes interessados reúnem-se na sala ao lado para conversar, enquanto o restante é livre para se separar ou permanecer em meditação silenciosa, sem ser perturbado.

O clero desempenha a maior parte das funções administrativas do Templo: atuam como conexões com o governo e o público em geral, prestam assistência pastoral e supervisionam várias instituições de caridade. Alguns clérigos mantêm as suas carreiras na saúde ou na educação; sua vocação é vis-



ta como uma expansão de suas vidas, e não como uma erradicação de tudo o que aconteceu antes. No entanto, não existe autoridade espiritual ligada a essas fileiras; na verdade, não existe status semelhante ao dos anciãos dos monges ou dos adeptos das lojas. Magias clericais são acessíveis a alguns nesta tradição, mas não há preferência baseada nesta habilidade. A conjuração de magias é uma habilidade maravilhosa e impressionante, mas a criação de um romance e de uma sinfonia também é. A ênfase é colocada no serviço, não na promoção de si mesmo.

Paladinos sempre foram um tanto anômalos dentro do templo, embora um pouco arcaicos devido ao seu foco contra o mal. O monge sempre foi visto como o “guerreiro” superior. Para evitar atritos, os paladinos sempre foram afiliados a esta tradição.

○ **Ápice da Intuição**

Esta tradição clerical treina celebrantes para se tornarem guerreiros sagrados.

Classe Necessária: Clérigo, Especialista ou Paladino.

Benefício: Personagens desta ordem podem ser multiclasse livremente entre as classes paladino, monge e arcano.

○ **Farol da Bondade**

Símbolo da Seita: Círculo azul contendo vela branca, acesa, com chama laranja

Classe Necessária: Clérigo, paladino ou multiclasse

Tendência: Leal e Bom

O sacerdote mais popular hoje é um paladino. Reginald (Reggie, o Urso) Wainwright estava visitando a família em Capela Negra quando ocorreu a Grande Conjunção. Ele passou os dois anos seguintes ajudando a restaurar a harmonia nacional, mas ficou enojado com o sofrimento dos pobres. Não mais satisfeito em ser a força muscular do Templo, ele estudou para se tornar um clérigo. Em 743, ele e a irmã Clarissa Jenkins formaram o Farol da Bondade.

O Farol declara que uma alma evoluída é uma alma boa. A moderação baseia-se num fundamento subjacente de virtude; não pode haver nenhuma pretensão de moderação em roubos, homicídios e crimes semelhantes. Eles também protestam contra leis que, segundo eles, encorajam a imoderação e a ganância, e apelam a outras que beneficiem toda a humanidade. Eles apoiam a reforma eleitoral e as leis relativas à segurança no local de trabalho, aos salários mínimos e aos direitos dos trabalhadores.

Esta seita está a irritar os nobres com o seu discurso inflamado, mas também está a trazer os leigos de volta ao templo. Muitos recrutas e monges do Templo se aliaram a esta seita. Quase uma dúzia de paladinos foram marcados na última década, talvez o maior crescimento na história do templo. Estes são agora reconhecidos como celebrantes e não como adeptos do Templo. O Farol também aceitou sua primeira celebrante caliban, Tammy Longjaw.

Os clérigos são atraídos pela Divindade da Humanidade pelo desejo de ajudar seus semelhantes. Os monges concentram-se no seu crescimento espiritual individual, contando com os seus esforços



para inspirar e promover a raça como um todo; os clérigos concentram-se na humanidade coletiva, vendo o seu crescimento individual como interdependente do dos seus semelhantes. À medida que as classes mais baixas começam a exigir uma reforma eleitoral, os seguidores desta tradição começam a discutir a falta de uma verdadeira igualdade na política do Templo. Esta tem sido uma questão recorrente ao longo da história do Templo, mas nunca foi tão relevante como atualmente.

○ **Ápice do Intelecto**

Esta tradição é muito apreciada pela intelectualidade da cidade. Suas diversas seitas se identificam como “lojas”, embora a maioria delas não tenha endereço definido, reunindo-se em qualquer sala disponível no Templo. Muitos jovens ambiciosos ganharam um benfeitor ou uma bolsa de estudos através destes grupos; Estimado irmão Lerner e eu somos apenas dois. No entanto, os alquimistas produzem o menor número de celebrantes; na verdade, as lojas mais populares são mantidas por leigos. Portanto, não deveria ser surpresa que as lojas estejam frequentemente se fragmentando, dissolvendo e se separando do Templo.

As Lojas se reúnem uma vez por semana, à noite. Eles apresentam palestras e workshops públicos, que são o campo de recrutamento para suas lojas. Cada loja tem requisitos particulares, mas a razão mais óbvia para frequentar uma é a simples preferência pessoal. Os noviços devem frequentar os ritos regularmente durante um ano e completar as atividades e tarefas prescritas. Se forem julgados sinceros, são iniciados com cerimônias secretas, ferramentas rituais, vestes coloridas e nomes místicos. Para leigos ou celebrantes, eles são conhecidos como “alquimistas”.

Os celebrantes desta tradição devem ter um histórico comprovado de dedicação à sua loja e realizar o curso intensivo com duração de um ano. Tal como os clérigos, eles estão autorizados a casar e a manter as suas carreiras. Eles estão frequentemente envolvidos na biblioteca do Templo, em seus programas educacionais e em pesquisas mágicas. Eles também são responsáveis pela investigação interna anual das lojas. Os alquimistas examinam a sua filosofia declarada e as suas práticas para ver se estão a discriminar ativamente qualquer segmento da sociedade humana, e se estão a seguir práticas alquímicas proibidas. A loja errante recebe uma

Capelães da 7ª Ordem

Esta foi uma das muitas lojas excomungadas. Em 720 Joseph Cable, publicou Vem o Reino do 7º Capítulo e proclamou-se Grão-Vizir dos Capelães da 7ª Ordem. O livro começava com a citação “E os céus escurecerão como aviso aos ignorantes. A grama recuará para a Terra, todos os tipos de nova vida se tornarão conhecidos pela Raça dos Homens; eis a 7ª Era da Ordem, eis a próxima passo na ascensão da humanidade metamorfoseada!”

Esta seita apocalíptica parecia obcecada em preservar os iluminados da catástrofe. Para este fim, Cable tentou abrir uma “porta sobrenatural” para os iluminados, usando animais moribundos e uma série de doadores de sangue voluntários. Quando ele desapareceu repentinamente, a polícia investigadora encontrou seus diários e trouxe o assunto à atenção do público. Entre a perda do seu líder e o clamor público pelas suas práticas, a Ordem passou à clandestinidade e foi considerada extinta.

A Grande Conjunção fez com que os membros da loja se reunissem, vendo-a como o início da profetizada 7ª Era. Eles recomeçaram as tentativas de Cable de abrir a porta. A escassez de animais, entretanto, significou que eles tiveram que contar com doadores de sangue e homúnculos alquímicos.

advertência e tem seis meses para evidenciar uma melhora real. Se não houver, a loja terá acesso negado às instalações do Templo e será publicamente excomungada.

Os próprios celebrantes são muitas vezes aqueles que se separam do Templo, frustrados com o que consideram ser uma depreciação de suas próprias habilidades ou irritados com o uso de metáforas alquímicas por seus irmãos leigos quando a maioria não consegue identificar um alambique. Os fiéis estão cientes de que a devoção ao Templo não equivale a uma promoção de status dentro de uma loja.

Uma saída oculta para a frustração é a indulgência com o desejo de exclusividade. Agatha Clairmont, que é afiliada às três tradições, infor-



O Ápice do Intelecto

Os adeptos desta tradição alquímica combinam seus estudos monásticos com experimentações arcanas.

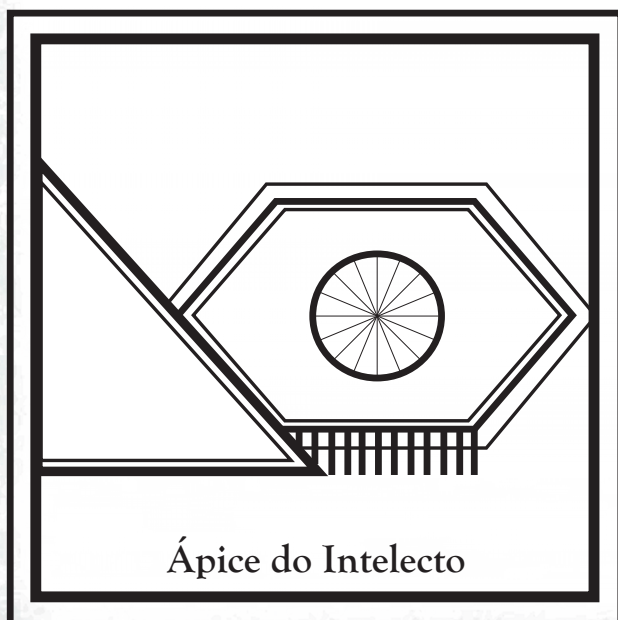
Classe Necessária: Adepto, Bardo, Feiticeiro, Mago, Especialista ou Filósofos Alquímicos.

Pré-Requisito: Sociedade Secreta (talento, Heroes of Light)

Requisito de Adepto: Capaz de cumprir fórmulas de todas as três permutações alquímicas

Benefício: Personagens desta ordem podem ser multiclasse livremente entre as classes monge e clérigo.

mou-me que existem algumas lojas que consistem principalmente de celebrantes, que eles próprios lideram. A infame Filosofia da Humanidade foi uma delas. Os raros leigos aceitos são feiticeiros, médicos ou cientistas cujo conhecimento pertence aos seus interesses particulares. Estes são sempre examinados e cuidadosamente questionados antes de serem abordados. Estas geralmente não são conhecidas do público em geral, que certamente protestaria contra a exclusividade negada às lojas dirigidas por leigos. Não existem, no entanto, registros públicos que listem todas as lojas, apenas aquelas que foram proibidas: um subterfúgio inteligente que permite que as lojas secretas floresçam.



Na verdade, é impossível saber o número exato de lojas por razões que vão além da confidencialidade do Templo, simplesmente porque muitas desmoram um ano após a sua criação. Irmã Agatha não quis ou não pôde me dar detalhes precisos sobre essas seitas. Ela admitiu que os adeptos, os celebrantes alquímicos equivalentes ao ancião monástico, estão todos envolvidos nessas lojas. Esses adeptos são mestres das três permutações da Alta Alquimia. Ela é enfática ao dizer que eles não estão envolvidos na criação de construtos, o que parece ser uma obsessão pessoal dela. Se ela estava a par do conhecimento da existência secreta da Filosofia, é impossível imaginar que outros que discordam dos seus pontos de vista estejam igualmente escondidos? Seu desconforto com essa questão parece dar algum peso a esse pensamento.

É muito difícil dar uma visão geral deste grupo diversificado de alquimistas, leigos e celebrantes. “Deixe de lado as armadilhas da vida diária e desperte para a alma eterna” é a única mensagem que eles parecem compartilhar. É fácil confundir a vida mundana com a totalidade do ser. Na pousada, os sentidos são abalados por ambientes exóticos e novos caminhos se abrem na imaginação que a rotina diária obscurece. O alquimista tem um regime de exercícios diários e meditações, estados de progresso medidos e alcançáveis, e o reconhecimento desta conquista por um novo posto na Loja. Essas categorias não significam nada no cotidiano mundano, mas a Loja fornece um ambiente espiritual onde o zherisiano pode exercer impulsos ambiciosos, uma tentação a que poucos conseguem resistir.

Os alquimistas parecem mais próximos da tradição monástica devido ao seu foco no indivíduo. Os alquimistas expressam suas diferenças com esta metáfora: o monge vê a personalidade como uma gota d’água no mar; o alquimista, como personagem de uma peça. Os alquimistas acreditam na sobrevivência da personalidade; os monges não veem ou não se importam. Os alquimistas respeitam a devoção do clero à humanidade em geral, mas preferem concentrar as suas energias em ajudar aqueles que estão dispostos a tentar retribuir o favor.



Reencarnação forçada

O desconforto da Irmã Agatha decorre de seu conhecimento da excomunhão da Loja da Carne Não Diluída. Seu fundador, Nicholas Bartello, perdeu sua irmã Sandra (742) e seu bom amigo Edward Chaswick (755) para Jack Sangrento.

Desequilibrado pela dor, Bartello continuou a missão de seu amigo à sua maneira horrível: assassinando não-humanos sequestrados e transferindo sua essência para crianças alquímicas humaniformes. Todas as tentativas até agora resultaram em uma Vida Alquímica Defeituosa enquanto o não-humano enlouquecia.

Irmã Agatha tirou muitas dessas criações defeituosas do sofrimento, mas teme que em breve precise de ajuda.

feriados

Não houve dias santos no calendário dos celebrantes até 741. O Templo afirma que cada dia é sagrado e que nenhum deve ser destacado em detrimento de outro, encorajando um melhor comportamento por algum período temporário. A instituição do novo Irmão Homem, por exemplo, não é celebrada além de uma menção no Jornal de Paridon.

O Dia da Memória é o aniversário da destruição de Zherisia pela Grande Conjunção: 3 de julho de 740. Existem poucos zherisianos que não perderam um ente querido nas Brumas ou nos meses difíceis que se seguiram. Diante da dor avassaladora e do clima ainda turbulento na cidade, o Templo decidiu, no inverno de 741, que um dia em memória dos desaparecidos poderia proporcionar uma saída pública para a dor e a raiva. Pretendido ocorrer apenas uma vez, houve apelos para que continuasse e o Templo respeitou os desejos dos leigos. Neste dia, empresas e lojas fecham e a cidade fica visivelmente mais silenciosa. Os ritos do meio-dia, com duração de uma hora, são realizados nas ruas devido ao grande público, seguidos de uma procissão em direção aos portões da cidade mais próxima. Canções são cantadas com silêncio

intermitente para reflexão, e flores ou fitas são colocadas nos portões.

Outro evento anual é no dia de Ano Novo. Não é um dia sagrado; na verdade, poderia ser mais conhecido como um "dia aberto". As tradições exibem seus diversos dons e habilidades para lembrar aos seus semelhantes as habilidades inerentes à raça humana. Lojas apresentam cerimônias públicas e palestras sobre diversos temas. Os clérigos oferecem cura gratuita, conduzem meditações e recrutam voluntários para seus programas de caridade. Os monges exibem suas habilidades físicas e contam histórias sobre a história zherisiana com base em vidas passadas.

O Círculo Quadrado

Há muito se sabe que o Triângulo Divino é representado pelas três características do símbolo sagrado: círculo, quadrado e homem. Aparentemente há outra dimensão neste símbolo. São quatro monges que retornam continuamente ao Templo, amadurecendo em momentos diferentes, prontos para enfrentar a morte daquele que assumiu o manto de Irmão Homem. Eles se autodenominam Círculo Quadrado. Até agora a sua existência era conhecida apenas pelos anciãos do Templo. Cada um aparentemente guarda dentro de si quase duzentos anos de memórias. Eles são capazes de recordar memórias que remontam ao início do século VI CB, mas não mais além, o que lhes interessa imensamente. Eles chamam isso de Grande Barreira e têm estado ocupados tentando quebrar esse muro de silêncio.

Foi-me concedida uma audiência com estes anciãos (apenas três no momento, o último Irmão Homem morreu em 743 e a sua última encarnação deverá surgir em breve) e recebi esta informação surpreendente, entre outras coisas. Desde a Conjunção, eles esperam pelo primeiro monge que consiga recordar memórias de sua morte em 740 no campo. Até agora não houve resultados, e eles consideram isso suspeito, mas esperançoso. Eles postulam que o campo pode não ter sido destruído, mas sim escondido nas Brumas como Markóvia. Eles mantiveram silêncio sobre isso, não querendo alimentar falsas esperanças. Eu mesmo estou curioso para ver quais serão os resultados... e se regressar, se os seus habitantes originais ainda estarão lá.



Revelaram também que alguém que se autodenomina “a Rainha de Timor” os contactou. Ela afirma ser uma humana amaldiçoada e, em desespero, recorreu ao Templo para ver se eles conseguem devolvê-la à humanidade. Eles estão investigando o assunto, mas se recusaram a divulgar quaisquer ou-

tros detalhes. Eles acreditam, com base neste contato, que se van Rijn estivesse na área, dificilmente a Rainha teria ficado do lado dele quando a única alternativa que ele pode oferecer é a morte.

-Gertrude Kingsley

Possibilidade Medonha:

Teia de Aranha

Embora o Círculo Quadrado tenha o cuidado de esconder isso, a Rainha da Colmeia fez uma oferta irrecusável: por sua humanidade, ela retornará seu quarto membro reencarnado, Francis Dawson. Sequestrado como sacrifício para a Presa dos Nosferatu, ele se tornou um prêmio de consolação quando sua mente quebrou e ele começou a balbuciar segredos de sua vida passada como Irmão Homem.

O Círculo faria essa troca de bom grado, se tivesse capacidade. Em vez disso, o Círculo está ganhando tempo e esperando resgatar Francis. Isto pode revelar-se difícil, uma vez que Francis está a correr solto por Timor, meio marikith e completamente louco.

A Rainha da Colmeia pode oferecer oposição simbólica, mas quer que ele seja resgatado. Ela sabe que o Círculo está blefando e quando o Círculo recuperar Francis, eles terão que encontrar uma maneira de devolver sua humanidade. No final, ou ela saberá como recuperar sua própria humanidade, ou terá um peão dentro do Círculo...





Hos Sacerdotes da fraternidade, Saudações

Eu esperava apresentar o nosso relatório sobre o funcionamento do meu país neste momento, mas os acontecimentos recentes forçaram-me a considerar os nossos esforços incompletos até agora. Ontem à noite, quando entrei no meu apartamento, fui violentamente atacado por um jovem (como parecia à primeira vista) que lançou uma magia de silêncio sobre minha pessoa e me atacou com uma faca. Nem é preciso dizer que a ação anterior, pelo menos, não é comum entre os salteadores da minha cidade. Tenho a sorte de ter alguma habilidade em combate desarmado; sem ela eu poderia muito bem ter sido morto.

Tendo desarmado meu oponente, consegui amarrá-lo; quando o silêncio mágico expirou, comecei a interrogá-lo. Logo descobri que "ele" era, na verdade, um doppelganger; no entanto, não foi rápido em divulgar informações sobre seus motivos ou fins. Pedi a ajuda de outros Irmãos e, através de nossos esforços combinados, conseguimos extrair informações da mente da criatura, além de aprender algo sobre a psicologia da criatura.

Como as palavras da criatura podem ter algum significado que desconheço, transcreverei a conversa o mais fielmente possível. O irmão Rupert Kingsley fez as perguntas; as respostas são minha verbalização dos pensamentos resultantes que detectei na mente da criatura.

"Quem é você?"

"Eu sou um Mestre."

"Qual o seu nome?"

"Armach."

"Qual era o seu nome humano?"

"Eu estava vestido como um peixeiro, uma coisa imunda que cheirava a peixe e terra. Eu me lembrava disso desde a infância, quando tinha cara de jovem e morava duas casas abaixo. Eu podia sentir suas luxúrias e vícios e o que ele queria fazer com meu corpo jovem, o que sentia em relação à minha máscara feminina. Era uma presa fraca e fácil. E sem ele eu poderia ocupar o seu lugar e ter acesso fácil aos seus mercados. Conheci vários companheiros de clã que gostam de peixe regularmente. Se eles comessem uma refeição contaminada, isso me daria a oportunidade de minar seus negócios..."

(Observe que essas impressões surgiram muito rapidamente e eram em grande parte não-verbais; fiz o possível para registrá-las conforme as entendi. O senso de hierarquia, o desejo de avanço social e o desdém pela humanidade foram fortemente manifestados.)

"Por que você atacou Mestre Larner?"

"Ele me disse que me daria dinheiro e poder... ele me deu a varinha e me disse para matar o homem. Tinha uma foto.

"Quem era essa pessoa?"

"Uma coisa. Uma coisa morta. Já foi gado, eu acho."

"Você aprendeu o nome dele? Onde você o conheceu?"

"Não, sem nome... Isso me fez cair no escuro. Lá embaixo, onde estão as coisas ruins..."

Neste ponto o estresse da entrevista superou o assassino e expirou. Embora a informação obtida fosse fragmentária, aponta para uma possibilidade que não considerei totalmente: a de que os túneis por baixo da cidade também devem ser revistados antes de termos a certeza de que van Rijn não está presente. A menção do doppelganger a uma "coisa morta" sugere que ele pode ter sido o instigador do ataque. Assim, estou organizando uma expedição ao Subterrâneo e apresentarei esse relatório junto com o material já compilado.

Sinceramente,

Alfred Larner

*Estimado Irmão da Fraternidade das Sombras
Paridon, 3 de junho de 760*

Relatório Dois: Tímor



Geografia



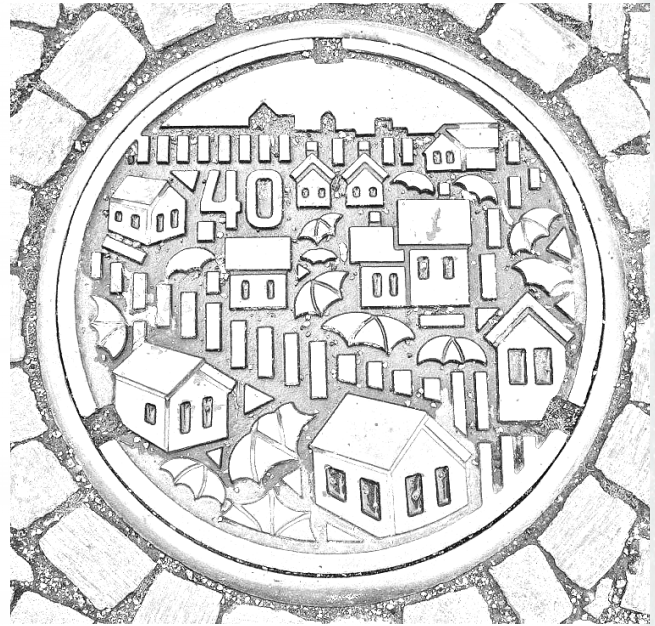


epois de completar minhas anotações e deixá-las com um assessor de confiança, afastei-me do conforto do conhecido e familiar e comecei minha descida aos esgotos de minha bela cidade. Como postulei anteriormente, Paridon está empilhado no topo de outra terra. Assim como duas terras vizinhas do Núcleo ou as terras gêmeas das Fronteiras Congeladas, ambas as metades de Zherisia têm uma origem separada e governantes diferentes.

Entrar apresentou alguns pequenos inconvenientes. Não sendo tão ingênuo a ponto de simplesmente passar pela primeira grade ou até o depósito de carvão mais próximo, consultei aqueles que se aventuraram no escuro e voltaram. Descobri que Costa Sul parecia ter o menor número de desaparecimentos e mortes. Comecei minha jornada lá e mergulhei nas regiões ignoradas e esquecidas de Paridon.

(Faço uma pausa por um momento para agradecer a Viktor Hazan pelo empréstimo de suas lentes de visão no escuro. Elas foram inestimáveis na escuridão abaixo e salvaram minha vida mais de uma vez.)

Felizmente, depois de entrar nas profundezas, fui rapidamente encontrado pelos moradores abaixo. Ou melhor, fui encontrado pelos habitantes



amigáveis, aqueles que provavelmente não me matariam onde eu estava. Foi graças a eles que sobrevivi o suficiente para escrever isto. Forneceram-me mapas aproximados, informações e até um guia para a há muito esquecida Biblioteca de Timor. Duvido que teria sobrevivido um dia sem o corajoso Ybbor, meu guia.

Sim, esta terra é conhecida como Timor - a mesma terra que já foi uma cidade por direito próprio, muito parecida com a minha Paridon. Lembro-me de viajantes de lá negociando brevemente com outras terras - inclusive a minha - antes de desaparecerem novamente nas Brumas. Agora a cidade foi destruída e apenas o subterrâneo sobrevive, e sob Paridon!

Resumo de Timor

Localização: Ilha nas Brumas

Ecologia: Esparsa

Ano de Formação: 620 CB

Nível Cultural: Selvagem (0) Embora as ruínas sugiram uma antiga Renascença (9) ou um nível de avanço superior. Os caliban variam entre as idades da Pedra (1) e do Ferro (3).

População: Aproximadamente 100 calibans. Número desconhecido de marikith.

Principais Assentamentos: O Enclave

Religião: Forma Verdadeira (Caliban)

Idioma: Timorense

Governo: Igualitário (Caliban), mente coletiva (Marikith)

Moeda: Nenhuma

Lorde Negro: Rainha da Colmeia

Clima

Não há tempo real nas profundezas de Timor. Não há vento, nem chuva, nem neve. Todo o terreno é subterrâneo e afastado da natureza.

Nos níveis superiores, o clima da superfície impacta Timor. A garoa constante do clima de zherisiano ocasionalmente escorre por rachaduras ou buracos. Em dias de chuva mais forte podem ocorrer pequenos fluxos de água vindos de cima. Ocasionalmente, jatos ou poças podem transbordar e causar chuvas inesperadas para os residentes de Timor. Isto é principalmente um inconveniente, mas em dias de fortes chuvas pode tornar-se perigoso nos esgotos.



Miasma Sombrio

O espesso almíscar da vegetação em decomposição enche os esgotos e canos de Timor. Isso reduz pela metade a iluminação das fontes de luz, tanto claras quanto sombrias. O gás também tende a refletir luz e sombra, lançando formas estranhas nas paredes e criando ilusões de movimento.

A neblina nos túneis é bem menor, limitando apenas a iluminação em 1/4, arredondado para cima. Na escuridão da Colmeia o miasma retorna. Lá, tanto a iluminação quanto a duração das fontes de luz são reduzidas em 1/2. Até mesmo fontes de luz permanentes são afetadas, ocasionalmente desaparecendo como se tivessem entrado em uma zona antimagia. Outras áreas agem como se tivessem uma magia de *escuridão* conjurada sobre elas, não apagando a luz, mas reduzindo toda a iluminação a sombra.

Perigos adicionais da neblina são bolsões de gás explosivo. Eles acendem quando expostos a qualquer chama aberta, como uma lanterna ou tocha. O dano varia de acordo com o tamanho da bolsa de gás variando desde efeitos semelhantes aos da magia *mãos flamejantes* ou *bola de fogo* (determinar o dano de acordo com o nível do grupo).

Outras formas de gás são tóxicas, replicando os efeitos da magia *insanidade* em uma névoa venenosa, ambientes enfumaçados ou simplesmente causando inconsciência (trate como um veneno inalado CD 13: Dano inicial - Inconsciente/secundário - Inconsciente, 1d4 minutos).

À medida que a chuva atinge a superfície, ela pode inundar os túneis e passagens abaixo, às vezes causando ondas devastadoras ou bloqueando passagens. Caso contrário, os poços visíveis poderão encher-se de água e os fundamentos inseguros tornar-se-ão invisíveis.

A temperatura permanece bastante constante em todo Timor. Os níveis superiores mudam ligeiramente com a estação e o clima acima, mas os níveis mais baixos são consistentemente frescos.

Nos trechos superior e inferior há uma névoa perpétua no ar. A culpa é dos resíduos em decomposição e das plantas nos esgotos, mas isso é agravado pela umidade. Em dias particularmente chuvosos, o miasma fica mais espesso, limitando ainda mais a visão e contaminando o ar. Nos dias mais frios, a neblina desce para regiões mais profundas, tornando-as sombrias e escuras.

Regiões das Profundezas

O próprio Timor pode ser dividido em várias camadas. Estes são principalmente artificiais; a miríade de túneis e níveis se confundem. As passagens sobem e descem com uma irregularidade enlouquecedora. Ao entrevistar o meu guia e após a exploração pessoal, sinto-me confortável em dividir Timor em três camadas grosseiras.

Os Esgotos

A primeira camada de Timor são as passagens de tijolos imediatamente abaixo de Paridon. Os esgotos a apelidaram de “Via Cloaca”.

Não tendo passado muito tempo nas ruas antes da Grande Conjunção, não posso testemunhar o quanto os esgotos atuais se assemelham aos canos de antigamente. Os trabalhadores que entrevistei garantem-me que os túneis e as passagens mudaram e se deslocaram e que as plantas já não se parecem com o que existe lá em baixo.

É interessante então que todos os drenos, canos e bueiros ainda conduzam aos túneis. Se todo o esgoto tivesse sido substituído repentinamente, seria de se esperar bueiros que não levassem a lugar nenhum e canos que terminassem em paredes vazias.

Portanto, teorizo que Timor não se limitou a substituir os nossos esgotos, mas que os dois foram de alguma forma combinados. O layout – ou pelo menos as aberturas para a superfície – permaneceram consistentes, mas os túneis maiores e a arquitetura podem ter mudado ou sido substituídos.

É claro que o desenho dos esgotos é zherisiano. As palavras gravadas nas junções e as datas gravadas nas paredes estão no meu idioma, mas nem todos os tijolos são de pedra zherisiana. Os quartos e túneis também carecem de um estilo consistente. Na verdade, nem mesmo o lixo é inteiramente zhe-



Os Esgotos

risiano. No subsolo encontrei uma bota envelhecida que claramente não é da moda local!

Em média, os Esgotos estão em conformidade com a arquitetura zherisiana. Os tetos são baixos e as próprias passagens são tipicamente arredondadas. Ao longo das paredes inferiores existem caminhos duplos com um canal em forma de calha para a água e os resíduos. Os pequenos caminhos são estreitos, então os grupos que se aventuram nos Esgotos devem caminhar em fila única. Em dias de chuva a calha tende a transbordar, cobrindo o caminho com água escorregadia ou resíduos. As paredes são construídas com pequenos tijolos de pedra cinza-escura grosseiramente argamassados. Os tijolos individuais sobressaem e as paredes têm uma aparência irregular ou até serrilhada.

Todos os túneis menores geralmente seguem por baixo das ruas, embora os pontos de acesso sejam poucos e distantes entre si. A maioria das aberturas na superfície são grades ou drenos de

metal, mas são pequenos demais para um ser humano passar. Muitas vezes é frustrante estar tão perto das pessoas e das ruas (muitas vezes ouvem-se as carruagens no alto) e ainda assim não conseguir sair dos túneis.

As passagens são dispostas em grades com túneis de drenagem maiores de vez em quando. Embora muito mais largos, esses túneis têm tetos igualmente baixos, de modo que se assemelham a formas ovais atarracadas. Estes “córregos” de drenagem maiores unem-se e eventualmente desaguardam no rio o mais a jusante possível.

O rio corta os Esgotos, dividindo-os em uma metade oriental e uma metade ocidental. Não há maneira de se mover entre os dois, exceto descendo e passando pelos níveis inferiores ou retornando à superfície.

De todos os níveis de Timor, os Esgotos são os mais seguros e, no entanto, têm o maior número de seres vivos. Embora os níveis mais baixos este-



jam cheios de ameaças, poucos podem ser chamados de animais com precisão ou mesmo rotulados como “vivos”. Pequenas criaturas são comuns nos esgotos: ratos, insetos e outros necrófagos. Eu vi algumas centopeias anormalmente grandes rastejando pelas paredes. Embora muitas coisas venenosas e mortais nadem ou corram nos esgotos, eu preferiria enfrentá-las do que as aberrações que se escondem abaixo.

Sobrevivência do Mais forte

Procurar alimentos é, na melhor das hipóteses, difícil nos túneis de Timor e existe sempre o perigo de nos perdermos ou de sermos vítimas de perigos naturais.

Todos os testes de sobrevivência têm suas CDs aumentadas em 5 nos Esgotos, 10 nos Túneis e 15 na Colmeia. Por exemplo, a CD para procurar comida é 15 nos Esgotos, e 20 nos Túneis abaixo. Encontrar comida para um grupo de quatro pessoas nos esgotos teria uma CD de 21 (15+2+2+2).

Além disso, o norte verdadeiro não é determinado automaticamente em Timor com a pericia sobrevivência. Um teste deve ser feito com a CD base de 10 e modificado como acima.

O Enclave

Povoado; Convencional; Tend. LB; NC 1-3; Limite de 100 PO; Ativos 550 PO; População 110; Isolado (100% caliban)

Figuras de Autoridade: Finder Morshin, caliban masculino Clr9; Vincen Perlan, caliban masculino Brd2/Lad3 (comerciante).

Personagens Importantes: Ybbor, caliban masculino Rgr3/Bbr2 (guia/caçador); Talodun, caliban fêmea Gue4/Rgr 7/RMH*2 (caçadora/guarda).

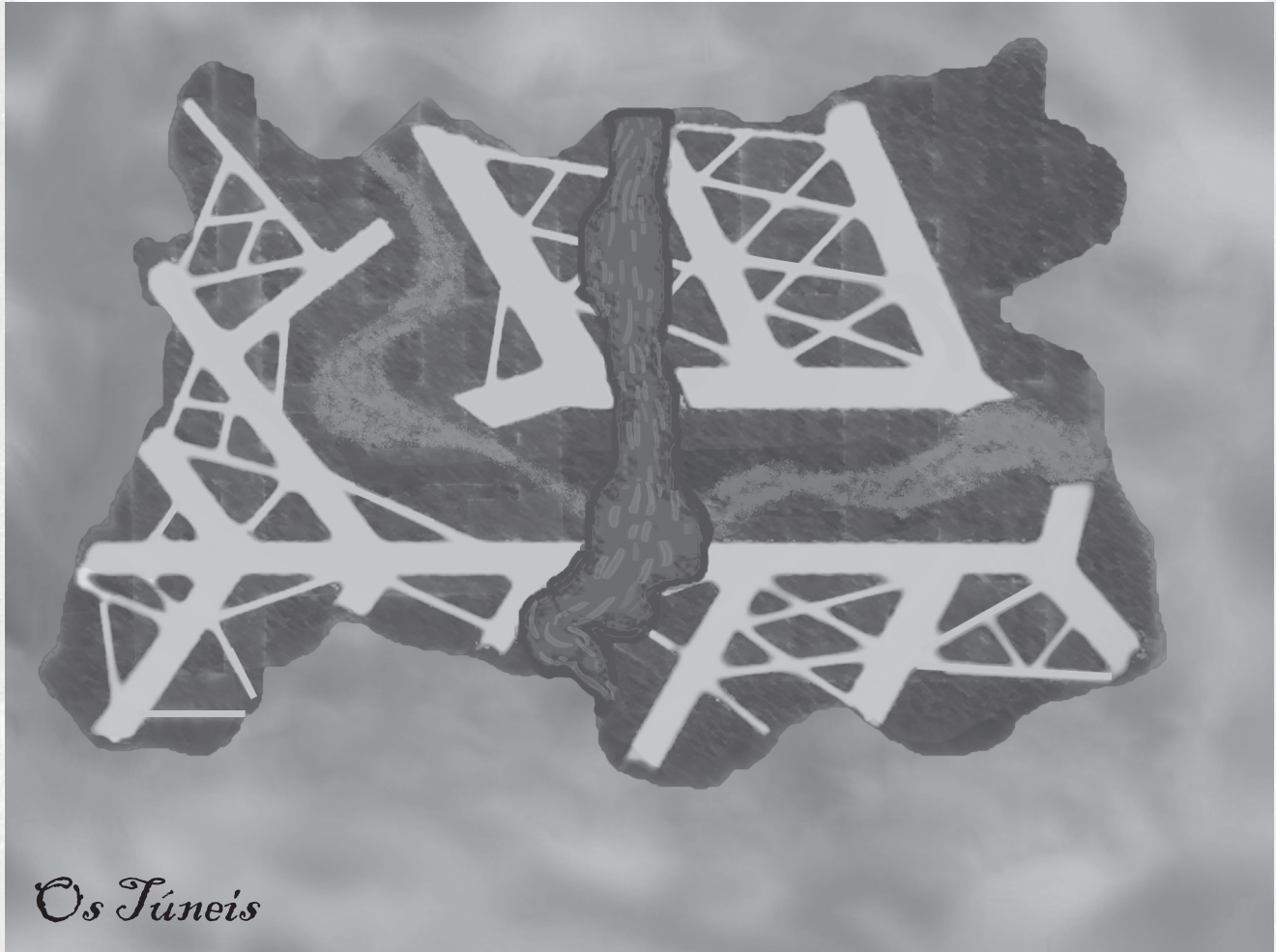
*Caçador Real de Marikith – Veja Notas Anexas

Escondido num recanto entre os Esgotos e os Túneis está o Enclave, uma pequena aldeia de calibans que têm uma existência mínima em Timor. Estas pessoas robustas autodenominam-se os Remanescentes, pois são tudo o que resta do povo de Timor. Este assentamento está escondido nas ruínas submersas do distrito dos templos de Timor e está centrado nas ruínas da Grande Catedral local. A própria Catedral se despedaçou ao desabar nos túneis. A entrada principal foi destruída com a queda da torre sineira, deixando uma pequena porta lateral como única entrada. A torre em si permanece e fica inclinada para cima, abrindo caminho para os Esgotos acima. A torre serve como um poço entre os níveis e é a única entrada para o Enclave.

O resto do povoado se ramifica a partir da Catedral. As casas são construídas em túneis sem saída ou parcialmente escavadas nas paredes do túnel onde a terra foi deslocada. O entulho é frequentemente usado para apoiar ou ampliar essas casas.

Como todos os túneis que poderiam levar ao assentamento desabaram com a Catedral, o Enclave está no final de um ponto de estrangulamento defensável. Os calibans também fazem uso de um fungo raro ao qual os marikith aparentemente são alérgicos, por isso as criaturas são desencorajadas de se aproximarem.

Até agora eles sobreviveram evitando serem detectados e é possível que a Rainha da Colmeia não saiba que existe uma comunidade tão grande e permanente em seu reino. Embora seja improvável que ela não saiba da existência dos Remanescentes, a localização do Enclave é um segredo bem guardado, conhecido apenas pelos Remanescentes.



Os Túneis

Os Túneis

A segunda série de camadas pode ser chamada coletivamente de Túneis. Estas imponentes passagens são tudo o que resta dos esgotos e catacumbas de Timor. Os esgotos daquela cidade eram muito mais profundos do que qualquer coisa construída por Zherisia. Os próprios túneis estão longe de ser uniformes e podem ser divididos em uma série de seções.

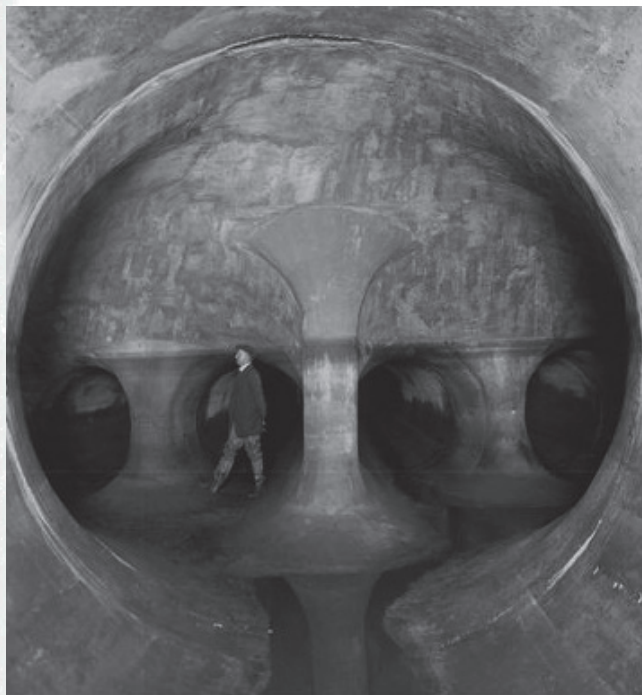
Os primeiros são os próprios antigos esgotos timorenses. Ao contrário dos homônimos zherisianos, esses esgotos são grandes, com arcos altos e tetos abobadados. As paredes são retas e formam ângulos agudos em relação ao chão, que é dividido por um canal profundo. Esses pequenos canais foram projetados para transportar o escoamento, mas há muito que secaram e agora estão cheios de todo tipo de sujeira, entulho, limo, fungos e musgo. Contrafortes e colunas de tijolos revestem as paredes e sustentam o impressionante telhado cur-

vo e os vários níveis acima. Os próprios túneis têm um traçado curioso e cruzado, com muitos ângulos agudos e encostas íngremes.

Timor foi concebido para ser uma cidade bonita - até os esgotos tinham de ser magníficos. Depois de anos de abuso e corrupção, eles ainda são uma maravilha de se ver. As interseções maiores apresentam grandes mosaicos de afrescos e muitas vezes as paredes são pintadas com desenhos elaborados.

Ao contrário da pedra cinzenta escura e preta com que são construídos os esgotos zherisianos, os túneis timorenses são amarelo-claros e até cinzentos em alguns pontos. Os tijolos são grandes e lisos, bem unidos com pouca argamassa. A luz das tochas refletiria facilmente nessas paredes e iluminaria uma grande distância se não fosse pelo musgo contínuo e pelo mofo preto escuro que sufoca a luz. Décadas de poeira e sujeira sufocaram a pedra outrora brilhante.





Os telhados altos com musgo e mofo pendurados representam um perigo. Embora não sejam mortais por si só, os grossos fios negros e sufocantes são um esconderijo ideal para inúmeros rastejadores e predadores, incluindo marikith. Os Remanescentes me avisaram que eles tendem a cair do teto sem aviso ou som.

Muitos dos túneis também parecem ter sido construídos sobre outras ruínas; catacumbas e estruturas muito mais antigas que a cidade de Timor. Buracos ocasionalmente se abrem em tumbas esquecidas ou marcos há muito enterrados. No entanto, a maioria deles também está dentro das fronteiras da Colmeia.

Tal como os Esgotos, os Túneis são divididos pelo rio, embora aqui tenha sido acidental. Após o terremoto que uniu nossas duas terras, os tetos abaixo do rio desabaram rapidamente. Mesmo agora, a área junto ao rio está bloqueada por terra pesada e úmida que é impossível de escavar e as passagens próximas estão sujeitas a inundações.

A segunda subsecção dos Túneis inclui as ruínas da cidade de Timor, hoje abandonada e esquecida. A cidade de Timor já teve um rio que a atravessava, semelhante ao que divide Paridon. Quando Timor passou para baixo de Paridon, o seu rio desapareceu. Durante os terremotos, os edifícios de cada margem do rio deslizaram e preencheram o vale.

Aconselho os meus leitores a terem em mente a mudança de Timor. Embora os Túneis estivessem sob as Ruínas, este não é mais o caso. Eles agora estão interligados com alguns túneis bem acima das ruínas da cidade.

As Ruínas são um canal de edifícios: alguns em pé e um tanto intactos e outros destruídos ou tomados. Eles cortaram um arco através da camada quebrada pela corrente do rio. É nas Ruínas que os Remanescentes procuram bens e itens e onde encontrei a Biblioteca e os armazéns de Timor.

Olhando para os restos de esqueletos de edifícios, alguns ainda povoados pelos restos esmagados da população das cidades, perguntei-me para onde foi o resto dos edifícios. Foi engolido pela Terra e ainda não foi descoberto ou os restos simplesmente se dissiparam nas Brumas?

A Cidade Perdida

A cidade de Timor não foi destruída pela Grande Conjuração. Em vez disso, foi engolido pelas Brumas e separado de seus esgotos. Ocasionalmente, os viajantes perambulam por esta metrópole vazia e abandonada; por vezes eles vêm de Timor e ficam surpreendidos por não estarem em Paridon e outros simplesmente chegam vindos das Brumas.

Timor está agora perpetuamente envolto em Brumas, rodeado por um nevoeiro rodopiante. A própria cidade parece ter sido drenada de todas as cores, os edifícios e as ruas são cinzentos e brancos. Até a vegetação é verde pálida. Parece não haver ninguém na cidade, como se todos tivessem se dissolvido nas Brumas. No entanto, à noite, sombras fantasmagóricas andam pelas ruas numa imitação sombria de suas atividades anteriores. São pálidos e incolores e parecem desligados do mundo; não é possível interagir ou falar com eles.

A natureza de Timor é desconhecida. É uma sombra etérea da cidade ou uma construção das Brumas? Ou será talvez a verdadeira cidade que, sem Senhor, está lentamente a desaparecer? Se for a cidade verdadeira, ou mesmo uma cópia precisa, então os tesouros mágicos e a grande riqueza ainda precisam ser reivindicados.





Com a grandiosidade da sua construção e o testemunho dos talentos dos timorenses, é fácil esquecer o quão mortal é esse lugar, mas não para as criaturas dos Esgotos. Ratos e outros insetos raramente chegam aos Túneis. Antes da destruição, os esgotos timorenses eram considerados “livres de ratos”, uma vez que ali eram colocadas criaturas para controlar pragas. Agora todos os ratos se foram, mas as criaturas permanecem. Os efeitos corruptores de Timor não os deixaram intocados e é impossível dizer o que eram um dia. Isso é análogo ao Circo de Isolda e a hedionda Torção encontrado lá.

Todos os tipos de abominações mutantes e hediondas espreitam aqui no escuro. Muitos foram corrompidos pela natureza de Timor, enquanto outros simplesmente foram vítimas das Brumas ou surgiram de fora. Independentemente disso, embora os Túneis já tenham sido um monumento à humanidade, já não pertencemos a esse lugar. Apesar da falta de luz solar, as plantas parecem prosperar nos túneis úmidos. Musgos agarram-se às paredes e longos fios pendem do teto como estalactites verde-claras.

Todos os tipos de criaturas horríveis vivem nos Túneis. Lodos, limos, bolores, fungos e outras ameaças espreitam em cada recanto. Bestas inomináveis corrompidas pela magia negra ou por Timor fazem aqui os seus covis e aguardam os incautos. E mortos-vivos perdidos, os timorenses assombrados que caíram na Conjunção, ainda vagueiam pelas Ruínas. Felizmente, a neblina diminui nos túneis. Aqui é mais seco e há muito menos lixo em decomposição. No entanto, os túneis estão perpetuamente escuros. Os poucos fragmentos isolados do dia zherisiano morrem antes de atingir essas profundezas.

Deve-se notar que não há Brumas nos Túneis. Nos esgotos, há passagens que conduzem às brancas névoas giratórias, à medida que a fronteira desce da borda de Paridon. Mas neste nível todas as passagens terminam antes de chegarem às Brumas. Desmoronamentos e ruínas bloqueiam todo o acesso às fronteiras. A única saída da nossa terra é para cima.

O terremoto também deixou muitos túneis e paredes inseguros e muitas passagens ainda ameaçam desabar. Existem inúmeras armadilhas ocultas e pisos enfraquecidos que podem facilmente levar alguém à morte certa.

Orientação em Timor

As passagens de Timor pregam peças aos viajantes, enganando-os intencionalmente. Na Colmeia, os túneis parecem torcer-se e mover-se para levar os exploradores cada vez mais fundo nas profundezas.

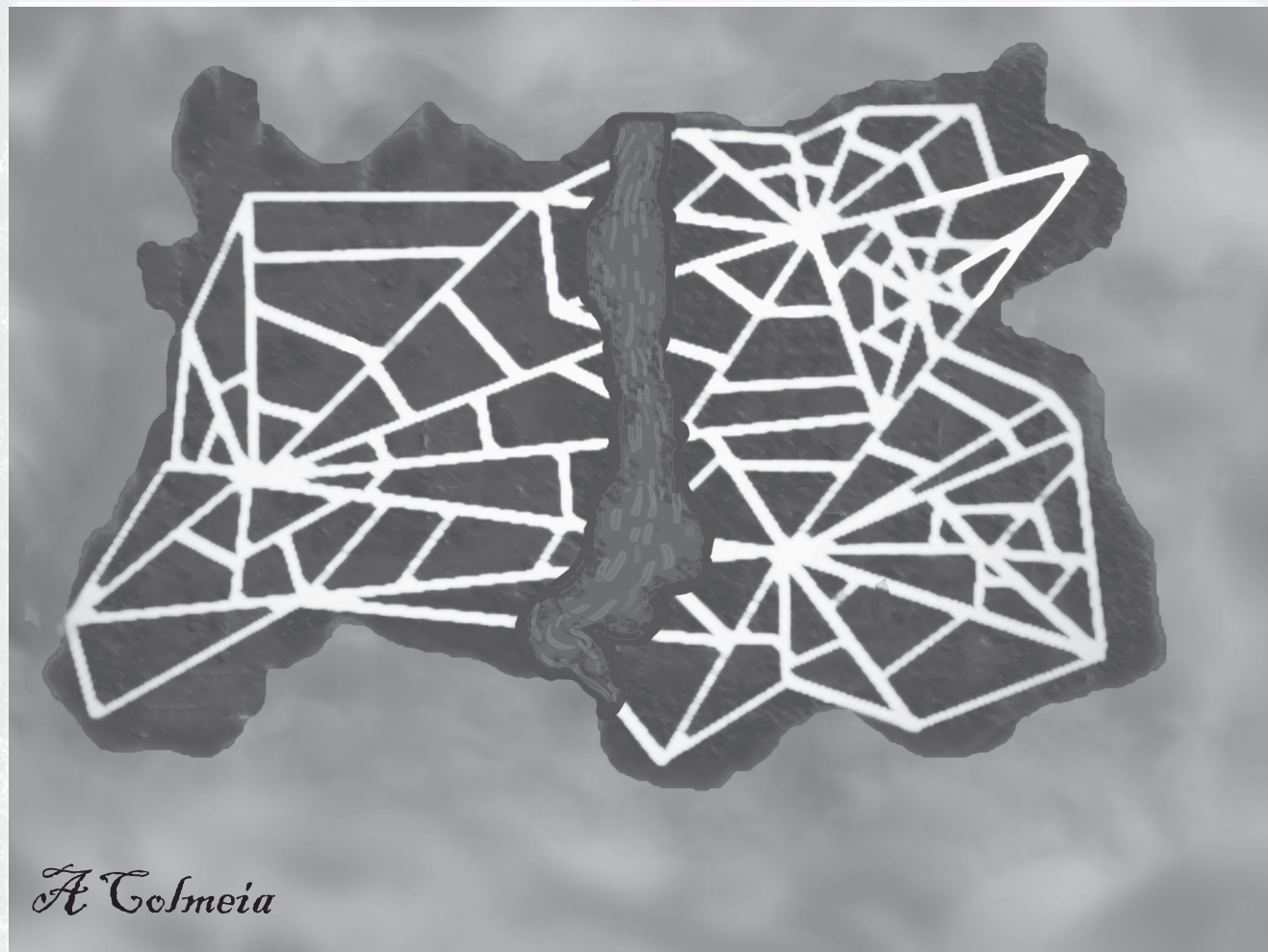
Sempre que os exploradores tentarem voltar atrás, eles deverão fazer um teste de Int CD 15 para lembrar a rota que tomaram. Se eles registraram seu caminho ou mapearam a rota, eles recebem um bônus de +5 neste teste.

Porém, nos Túneis as passagens se escondem ou só podem ser vistas com o canto do olho. Um teste pontual (CD 15) é necessária para encontrar desvios, localizar marcações ou ver pequenos pontos de referência. Isso aumenta em 5 se os personagens estiverem com pressa e em mais 5 se estiverem sendo perseguidos ou vigiados.

Orientar-se na Colmeia é muito mais difícil. Testes de Procurar (CD 20-25) são muitas vezes necessários para observar portas ou passagens obscuras que mudaram. As marcas desaparecem rapidamente, independentemente de estarem escritas com giz ou gravadas na parede. Os testes Observar e Int têm sua CD aumentada em 5.

Quando os viajantes falam dos túneis mutáveis de Timor, referem-se frequentemente a esta camada. Embora os túneis não se movam de fato (pelo menos nunca vi isso acontecer), eles parecem mudar e se esconder. As aberturas parecem desaparecer por mais que se procure por elas, apenas para reaparecer mais tarde, enquanto novas passagens são descobertas em rotas comumente percorridas. É como se os túneis nem sempre pudessem ser vistos, como se os olhos olhassem além deles. Não ocorre durante perambulações ou explorações sem objetivo; somente quando se está seguindo um caminho conhecido. Meu guia insiste que é pior quando alguém está com pressa ou é perseguido.





A Colmeia

A Colmeia

A camada mais profunda de Timor é a Colmeia. Aqui os marikith governam e fazem seu lar. Aqui o homem é apenas uma presa, um intruso num mundo estranho. A Colmeia é composta por uma série de cavernas naturais, túneis antigos e passagens escavadas na terra. A maioria parece ter sido escavada sem qualquer tipo de ferramenta, arrancada da rocha e do solo. As passagens serpenteiam de um lado para o outro e inclinam-se em direções aleatórias. Eles variam em tamanho, desde túneis largos de 3,6 metros até buracos apertados de um metro.

As paredes da Colmeia são de solo preto e escuro, manchadas de preto por coisas que é melhor não saber. As paredes são ásperas e inacabadas, com grandes fendas e rachaduras. Os marikith muitas vezes colocam seus corpos nessas ranhuras e permanecem indetectáveis, sendo confundidos com outra parte do teto ou parede. Os viajantes às

vezes ficam surpresos quando túneis inteiros parecem ganhar vida sem aviso prévio. Os marikith às vezes também permitem que os exploradores passem sem serem molestados, apenas para deixá-los cair e persegui-los por trás.

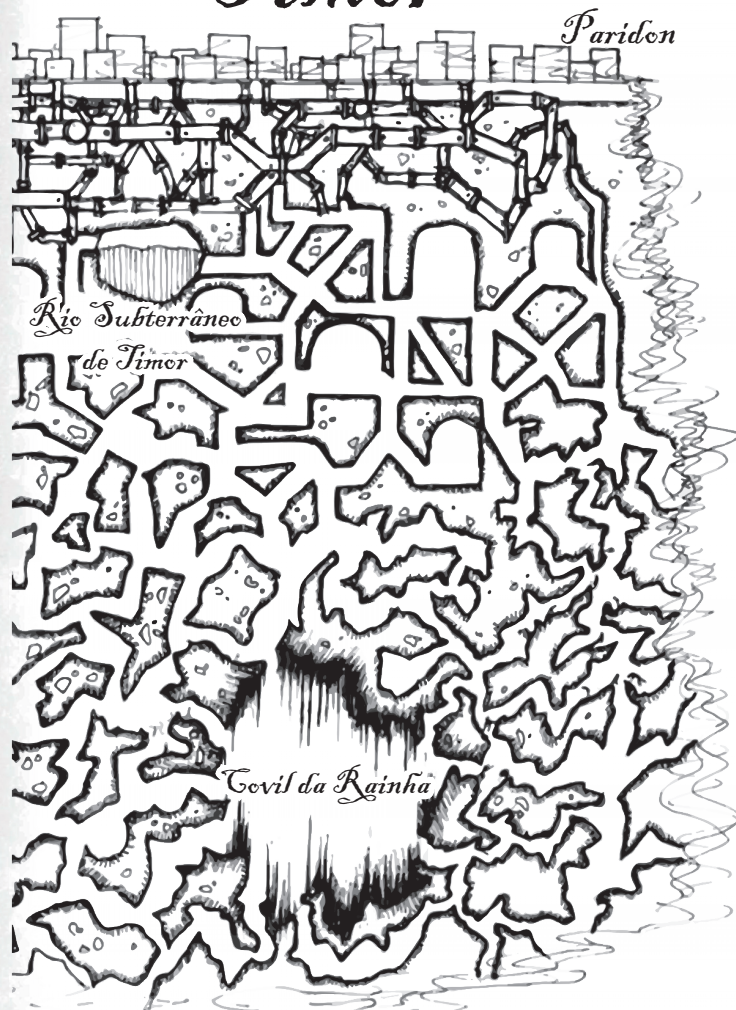
Toda a camada é um labirinto com becos sem saída, quedas repentinas, subidas impossíveis, passagens interconectadas aleatoriamente e coisas piores. A Colmeia não foi construída para acomodar pessoas.

Túneis cortados para cima e para baixo, projetados para criaturas capazes de escalar paredes íngremes ou diminuir de tamanho, de modo que apenas os seres menores (ou aqueles capazes de se compactar) possam se deslocar.

Essas passagens também foram construídas como armadilhas mortais. As passagens terminam abruptamente em um ponto onde um marikith pode se mover facilmente (como uma queda acentuada ou um pequeno buraco), mas um humano



As Profundezas de Timor



Perfil do Solo de Timor

não. As criaturas gostam de conduzir as vítimas até esses pontos, dando-lhes a ilusão de que estão escapando antes de chegarem à zona de matança. Outras vezes, as paredes são construídas propositalmente finas para que os monstros possam arrebatar as pessoas e arrastá-las para longe.

Enquanto as passagens nos Túneis parecem desaparecer de vista, as da Colmeia mudam e se movem por conta própria. Todo o nível se contorce sem ser visto e as rotas nunca levam ao mesmo lugar duas vezes. Alguns dos Remanescentes acreditam que as feras remodelam os túneis pessoalmente, movendo terra e tijolos com mãos e gar-

ras. Outros acreditam que ele se adapta à vontade de sua Rainha, torcendo-se para se adequar aos seus desejos. Acredito que seja uma combinação de ambos.

A névoa que permeia os Esgotos é espessa aqui. Apesar da secura do ar e da falta de decomposição, o ar é espesso e a luz é absorvida pelo miasma. Parece brotar do chão. É como se o próprio Timor rejeitasse qualquer tipo de luz e tentasse engoli-la.

Tal como os Túneis acima, nenhuma rota na Colmeia leva à fronteira Nebulosa de Timor. Embora nos Túneis isso possa ser considerado uma coincidência, na Colmeia é bastante deliberado. As passagens podem começar nessa direção, mas invariavelmente param ou desviam, levando os viajantes em fuga de volta ao coração da Colmeia.

O que considero mais perturbador na Colmeia não é o design alienígena, mas os pequenos fragmentos da humanidade que desceram. Ruínas antigas, como criptas ou tumbas esquecidas, podem ser encontradas nos cantos mais escuros da Colmeia. Os edifícios submersos de Timor são por vezes revelados pelos túneis sinuosos. A estranha estátua ou monumento fica abertamente em um cruzamento, arruinado e desfigurado. Mas estas áreas foram corrompidas: contaminadas ou armadilhadas. Os marikith não hesitam em usar tesouros ou relíquias como isca.

Há também as catacumbas: uma série de túneis de alvenaria que se abrem no teto da Colmeia. Originalmente abaixo do Bairro dos Templos de Timor e entrelaçados entre os esgotos, estes abrigavam os mortos da cidade. Qualquer pessoa de renome foi sepultada aqui junto com seus bens mais valiosos. Os pisos e paredes dessas catacumbas são frequentemente instáveis e se abrem para a Colmeia. Mais de uma vez observei sinais deles, como um pesado caixão de pedra projetando-se de cima.

Olhando para os mapas aproximados da Colmeia fornecidos pelos timorenses, fica claro que ela está aproximadamente disposta como uma teia de aranha gigante. Todos os túneis principais levam a duas ou três junções: centros da teia. É em um deles que mora a Rainha da Colmeia.



Locais de Interesse



xistem alguns lugares escondidos nos níveis individuais que merecem atenção especial. Eu indiquei isso em meu mapa rudimentar e espero que sejam úteis.

A Biblioteca

O primeiro local digno da atenção da Fraternidade foi aquele original que me aventurei a encontrar: a antiga Biblioteca de Timor, o conhecimento acumulado ao longo de séculos e as obras de centenas de estudiosos e dezenas de magos. Só lamento não ter podido passar mais tempo aqui ou trazer comigo mais do que alguns tomos.

Tive de contar com a compreender idiomas para decifrar os dialetos timorenses que preenchem estes livros. Embora eu agora fale timorense suficientemente grosseiro para me fazer entender (juntamente com o conhecimento superficial de línguas que os Remanescentes conhecem), lê-lo é uma questão completamente diferente.

Todos os assuntos, grandes e pequenos, são abordados neste enorme edifício. Várias pequenas alas se expandem a partir da grande sala central preenchida com o sistema de arquivamento e as histórias da terra. O prédio em si fica inclinado, com várias prateleiras tombadas e pilhas de livros espalhados ao acaso.

Dados os avanços da terra, arrisco que muitos estudiosos matariam por uma chance de explorar o conhecimento contido nele. Um único volume de engenharia ou arquitetura poderia ser vendido por uma fortuna em Dementlieu ou Richemulot. Contentei-me com algumas histórias e um livro de magia que escondi de Ybbor.

Grande Cisterna

Bem abaixo do Nodnal fica a Grande Cisterna. Escondida na parte inferior dos Túneis, perto do início da Colmeia, há um único poço profundo que desce. Aqui o rio havia se escavado, estimulado pelos esgotos e túneis em colapso, e começou a afunilar-se nas profundezas.

Embora a maior parte do solo ao redor da Cisterna seja úmido e instável, há uma série de passagens resistentes de tijolos. Eles acessam uma série de



piscinas onde o escoamento faz uma pausa por um momento antes de descer. Essas piscinas são traiçoeiras, cheias de ressacas e redemoinhos que podem arrastar um homem para o desconhecido. Ninguém voltou de onde a água escoava e há rumores de que há uma extensão interminável de Brumas.

No entanto, as próprias piscinas atuam como coletores de objetos mais pesados. Assim como uma panela pode descobrir metais mais pesados, as piscinas depositam objetos descartados. Os Remanescentes muitas vezes vasculham cuidadosamente essas piscinas, em busca de relíquias do antigo Timor ou mesmo de objetos de valor perdidos no rio acima.

O Jardim

Os timorenses apreciavam o mundo natural. A cidade deles era uma maravilha, misturando árvores e parques com edifícios e ruas. Eles tinham vários parques grandes por toda a cidade, cheios de plantas locais e importadas. À medida que a população diminuía, as pessoas evitavam os parques. Eles se tornaram conhecidos por monstros e pela morte.

Este jardim é o último. Deslizou para a depressão formada pelo desaparecimento do rio Timorense e permanece entre as ruínas da cidade. Curiosamente, a escuridão não atrapalhou o Jardim. As plantas continuam a florescer apesar do ambiente escuro como breu. Os Remanescentes





acreditam que está cheio de má vontade por ter sido abandonado para morrer. Ybbor, alternativamente, acreditava que era cuidado por algum zelador invisível. Acredito que parte da magia timorense seja responsável.

Na verdade, o Jardim não apenas sobrevive, mas floresce. Plantas e trepadeiras rastejaram sobre os edifícios em ruínas próximos e os arredores agora se assemelham a uma selva temperada. Ainda assim, os Remanescentes evitam o Jardim e por um bom motivo. As plantas cresceram retorcidas e mortais. Identifiquei uma raiz sanguinária e uma vinha assassina antes de ser forçado a fugir das gatinhas.

Tumba da Rainha

Escondidos em um canto da Colmeia estão as Tumbas Reais. Parte das catacumbas que preenchem os vários túneis, esta é uma grande estrutura originalmente localizada abaixo do Palácio Real. Quando a terra tremeu, ambos deslizaram para uma fenda e afundaram profundamente na Colmeia.

Aqui está situado o local de descanso final da Rainha Orenia, ex-monarca de Timor. Ela foi a última governante humana desta monarquia e foi enterrada com honras nos anos finais da terra.

Embora frequentemente mencionados nas histórias dos Remanescentes, eles se referem a ela com tantos eufemismos e títulos que seu verdadei-

ro nome e história foram esquecidos. Os próprios timorenses nunca falam deste túmulo e evitam-no, e mesmo nas áreas imediatamente acima dele, como se estivessem amaldiçoados.

Parece que a Rainha não descansa tranquilamente. Ela desejou a imortalidade através de suas obras e agora todas elas estão arruinadas e ela está esquecida. Seu espírito anseia por glória e vingança.

Esta lenda não impediu os caçadores de tesouros de tentarem a viagem até o túmulo. Todas as riquezas reais de Timor, incluindo as joias da coroa encantadas, estão aqui consagradas.

A Fraternidade deveria tomar nota disso. Diz-se que existe uma espada nos bens reais, a mesma lâmina usada para cavaleiros dos Caçadores Reais de Marikith. Se alguma vez existiu uma arma eficaz contra os marikith, seria esta.

Plantas e Animais Nativos



há uma variedade surpreendente de vida vegetal crescendo dentro dos túneis de Timor. Dentro dos ecossistemas separados de Timor crescem diferentes flores, mas todas partilham qualidades seme-

lhantes. Por exemplo, todos partilham a qualidade de sobreviver na ausência de luz solar. Alguns também existem com muito pouca umidade.

Dentro dos Esgotos, são encontradas muitas formas de bolores, limos, fungos e cogumelos. A presença de tanta umidade estimula o crescimento, embora poucas dessas plantas sejam realmente saudáveis. Grandes cogumelos brancos emergem de rachaduras no chão, crescendo em uma variedade de formas e tamanhos, muitos deles venenosos por natureza ou pela corrupção de seu ambiente. O mofo preto úmido cresce em pequenos tapetes nas paredes, pisos ou tetos. Uma flora mais perigosa também cresce nesses túneis, na forma de bolores amarelos e marrons, bem como de limo verde. Embora não sejam verdadeiramente sencientes, estes crescimentos revelam-se perigosos para qualquer ser vivo que viaje através das suas áreas de cultivo reivindicadas, seja explorador ou marikith.

Nos extensos Túneis de Timor, o crescimento das plantas é menor, mas ainda presente. As cavernas têm uma concentração muito maior de líquens, muitos dos quais são de natureza fosforescente quando expostos a uma fonte de luz, brilhando como fantasmas no escuro durante horas





depois. Grupos menores de cogumelos também podem ser encontrados nas cavernas, embora a natureza mais árida das cavernas signifique que esses fungos sejam mantidos em tamanhos e aglomerados menores do que nos Esgotos.

Bolores e Limo Verde também podem ser encontrados nas cavernas, embora geralmente em quantidades menores e com muito menos frequência. É aqui que a maioria das plantas comestíveis pode ser encontrada. Embora ainda existam perigos na colheita das plantas, crescem mais variedades não venenosas nestas cavernas do que nos Esgotos.

Finalmente, nas entranhas do antigo Timor, encontra-se muito pouca vida vegetal. Consistindo principalmente de fungos e líquens, a natureza seca e empoeirada da Colmeia parece sufocar a vida deles. O Bolor Amarelo ainda está presente aqui, e até mesmo o Bolor Marrom pode ser encontrado em algumas regiões desoladas, cujos precursores são, claro, o frio que tal crescimento irradia.

Pelo menos três exemplares notáveis de plantas crescem exclusivamente em Timor. O primeiro é um tipo de cogumelo chamado Trufas Mortas. Esses fungos crescem em pequenos aglomerados de manchas amarelo-esbranquiçadas. As trufas não têm sabor, mas também não são venenosas; no entanto, eles têm um efeito interessante nas criaturas vivas que os consomem. Essas criaturas descobrem que suas emoções estão amortecidas, até mesmo para elas mesmas. As reações, mesmo a circunstâncias extremas, tornam-se quase impossíveis. Aqueles sob a influência deste cogumelo relataram que ele é útil para escapar dos Caçadores Marikith, pois amortece o medo de que os marikith rasparem suas presas.

Outro notável exemplar de planta de Timor é o Mofo Graxa. Em algumas das seções de esgotos de Timor estão presentes máquinas estranhas e antigas. Esse maquinário não funciona, mas se projeta das paredes em grandes aglomerados desajeitados, canos e tubos que vão direto para paredes mortas. Às vezes, um solavanco no mecanismo faz com que o maquinário ganhe vida inesperadamente, criando um grande estrondo e barulho por alguns momentos antes que o mecanismo entre novamente em dormência.

O que esta maquinaria faz é desconhecido, mas no antigo Timor há muitas delas construídas pelos esgotos. Estranhamente, grande parte desta

maquinaria está infestada com um bolor gorduroso preto-acastanhado. A coisa exala um odor horrível quando perturbada, mas é inofensiva. No entanto, se for coletado e reduzido ao estado líquido e depois aplicado a um objeto mecânico, auxilia o funcionamento do maquinário.

Dentro do labirinto escuro de Timor poucas criaturas vagam, além do sempre presente marikith. Caso contrário, as profundezas sem luz são o lar de vários lodos, insetos e mortos-vivos inquietos. Des-

flora

Aqueles que consomem trufas mortas ganham um bônus de +4 em todas as magias e poderes psiônicos que detectam pensamentos ou emoções (como a magia *detectar pensamentos*), bem como um bônus de +4 em testes de medo e horror. A vítima também recebe um bônus de +4 em testes de esconder-se contra marikith (ou qualquer outra criatura que cace através da detecção de emoções). Entretanto, o amortecimento dos centros emocionais do cérebro impõe uma penalidade de -4 ao Carisma do ser afetado. Os efeitos do cogumelo duram 1d6 horas.

O mofo graxa só é eficaz quando é reduzido à forma líquida e aplicado a um objeto mecânico. A aplicação do mofo requer 10 minutos para fervê-lo e depois 5 minutos para aplicá-lo. Uma dose de mofo graxa é suficiente para qualquer mecanismo de tamanho médio, como um rifle. Aplicar o mofo a uma arma é suficiente para dar à arma um bônus de circunstância de +1 para acertar. Aplicar o mofo a um mecanismo que não está relacionado ao ataque dá a ele um bônus de circunstância de +1 para qualquer outra função relacionada ao dado envolvida nele (como testes de perícia). Criaturas mecânicas recebem bônus tanto nos ataques quanto nos testes de perícia que realizam. A graxa dura 6 horas depois de aplicada antes de secar além da utilidade.

Anisófilas é um fungo musgoso encontrado apenas em Timor e tem resistido a todas as tentativas de transplantá-lo para outro lugar. Ela cresce em manchas raras e esporádicas através dos Túneis, com crescimentos ocasionais nos Esgotos. Os marikith mantêm a Colmeia livre de quaisquer anisófilas que descubram.



tes últimos, a maioria são incorpóreos, os espíritos daqueles que foram mortos nas profundezas escuras ou nativos de Timor antes da sua destruição.

Os Esgotos têm a maior concentração de criaturas. Os lodos são gerados espontaneamente a partir dos resíduos descartados de cima e os insetos ganham a vida alimentando-se do lixo. Os próprios marikith também patrulham os esgotos e passam parte do tempo aqui. Fungos animados

também vagam pelos corredores, atacando o que podem, marikith ou não. As centopeias são muito comuns na escuridão e há relatos de que crescem até tamanhos incríveis.

Dentro dos Túneis de Timor - onde o terreno é mais seco - não há tantos lodos, embora alguns ainda prevaleçam.

Nas ruínas do antigo Timor, tanto os lodos como os insetos são raros. Em vez disso, o espectro morto reside aqui, assombrando os antigos corredores escuros com suas lamentações.

Muitas destas criaturas eram os cidadãos originais do antigo Timor mortos por marikith ou doppelgangers ou aquelas almas mortas no terramoto que arrasou a cidade.

Como tal, o seu conhecimento da história da terra é quase incomparável. Os animadores, os espíritos dos residentes vivos do antigo Timor, também são conhecidos por habitarem as máquinas abandonadas, quer as ligando em momentos inoportunos, quer atacando os viajantes.



Animais Locais e Horrores Nativos

Vida Selvagem: ND 1/8 — Centopeia Monstruosa, miúda; Rato; ND 1/3 — Aranha Monstruosa, pequena; Centopeia Monstruosa, pequena; Rato Atroz; ND 1/2 — Centopeia Monstruosa, média; ND 1 — Centopeia Monstruosa, grande; Enxame de Aranhas; Limo Aquático Sanguinário^{FiF}; ND 2 — Centopeia Monstruosa, enorme; Enxame de Ratos; Inseto Gigante Assassino^{DoD}; Limo Aquático de Destroços^{FiF}; Verme Atroz^{LiM}; ND 3 — Fungo Violeta; ND 4 — Enxame de Centopeias; Limo Cinzento; ND 5 — Gosma Ocre; ND 6 — Centopeia Monstruosa, imensa; ND 7 — Pudim Negro; ND 9 — Bhut^{FiF}; Centopeia Monstruosa, colossal; ND 10 — Caminhante Sanguessuga^{MMII}; ND 15 — Gritador da Morte^{MMIII}.

Monstros: ND 1/8 — Estridor Marikith*; ND 1/2 — Órfão Espectral^{DoD}; ND 2 — Aranha Marikith*; Caçador Marikith*; Espreitor da Carniça^{DoD}; Observador Marikith*; ND 3 — Allip; Cubo Gelatinoso; Ettercap; Fungo Fantasma; Murk^{LiM}; Sombra; ND 4 — Verme de Carniça; Otyugh; ND 5 — Aparição; Ladrão da Razão^{MMII}; Odem^{DoD}; Soldado Marikith*; ND 6 — Chama Espectral^{DoD}; ND 7 — Espectro; Fera do Caos; ND 12 — Estrangulador;

Variável: Criatura Umbral^{LiM}; Elemental; Fantasma; Fantasma Brutal^{LiM}; Geist^{DoD}; Manipulador^{DoD}; Morto-vivo Evoluído^{LiM}; Objeto Animado.

* - Apêndice

FiF - Fiend Folio

LiM - Libris Mortis

DoD - Denizens of Dread

MMII - Monster Manual II

MMIII - Monster Manual III

Sociologia





o olhar casual, os túneis abaixo de Paridon parecem ser o lar de nada mais inteligente do que uma variedade de insetos e limos viscosos que subsistem nos detritos que escorrem da Cidade acima. Minhas investigações provaram o contrário. Dois grupos chamam os esgotos de casa, mas apenas um tem energia. Os primeiros são os sobreviventes dispersos da cidade perdida de Timor, as tribos caliban que levam uma vida péssima. O segundo são os predadores sombrios que os caçam. As criaturas, conhecidas pelos timorenses como marikith, são predadores desumanos e alienígenas que dominam os níveis mais baixos desta terra sitiada.

Pessoas Nativas



Os timorenses, ou os Remanescentes, como preferem ser chamados, têm um assentamento permanente, chamado Enclave, situado nas ruínas do distrito dos templos de Timor. É protegido de incursões de marikith por pontos de estrangulamento naturais e por uma série de colônias de anisófilas. Enclave é um dos poucos refúgios seguros que existem em Timor.

Os registos indicam que, tal como Paridon, Timor tinha uma população predominantemente humana. Embora isto possa ter sido verdade, o desastre que destruiu a sua cidade também afetou os sobreviventes, pois são, sem exceção, calibans.

Os timorenses são um povo magro e disforme. A deformidade e a desnutrição marcam seus corpos, fazendo-os parecer desajeitados e frágeis. As aparências, porém, enganam. As formas retorcidas dos Remanescentes disfarçam músculos densos que são bem adaptados para movimentos repentinos e vigorosos. Durante o tempo que passei entre eles, vi vários deles limparem um túnel destruído com as próprias mãos, numa fração do tempo que um grupo de trabalhadores bem equipados levaria. Sua pele tem uma cor pálida sobrenatural que beira o albinismo, embora muitos sejam malhados com manchas escuras e descoloridas cobrindo-os. Seus olhos grandes se adaptam bem ao mundo sem luz em que vivem e seus cabelos apresentam uma grande variedade de cores, e não é incomum encontrar indivíduos com mais de uma cor em qualquer uma delas.

Possibilidade Medonha:

A Guerra Oculta

Desde que os doppelgangers notaram os horrores de Timor, têm lutado contra os marikith para manterem o seu direito sobre a cidade. Sodo percebeu que a melhor maneira de se proteger e evitar que a população se dissolva no medo é parar de falar sobre os marikith e os doppelgangers. Ele está manipulando o governo para usar o recente "Jack Sangrento Golem" como prova de que não existem doppelgangers e está pressionando para encobrir os marikith. Isto por si só evita que a sociedade entre em colapso e que a cidade fique menos fragmentada do que Timor era.

O conselho decidiu contratar guardas adicionais para a vigília noturna, uma decisão arquitetada pelos próprios doppelgangers. A maioria das patrulhas tem pelo menos um doppelganger dos clãs menores entre eles. Sempre que um cidadão importante desaparece, ele é rapidamente substituído por um doppelganger e muitas vezes é vítima de um acidente plausível em poucos dias.

Em reação às ações dos doppelgangers, a Rainha da Colmeia ordenou que seus filhos neutralizassem primeiro a ameaça mais perigosa. Os poucos marikith que entram na cidade parecem caçar doppelgangers disfarçados entre todas as outras possíveis vítimas.

Várias facções menores começaram a aparecer nesta "guerra oculta". Estes incluem vampiros, vampiros e viúvas escarlata. Eles protegem seus campos de caça em Capela Negra e em partes do Distrito do Rei. Pequenos bandos de chacais Akiri estão surgindo e moram perto do Museu zherisiano. E sempre há os heróis solitários que apreciam um bom combate.



Os timorenses parecem mover-se com um desleixo perpétuo; um hábito adquirido ao longo de anos passando por pequenos túneis. Eles se movem lenta e vagarosamente e são estranhamente silenciosos. Seus passos são silenciosos e raramente falam mais do que um sussurro. É triste porque a voz e o sotaque deles têm uma suavidade terna que raramente encontro na superfície.

Nas camadas superiores também existem bolsões espalhados de zherisianos. Idênticos ao resto dos meus irmãos, essas pessoas geralmente ignoram o fato de viverem em outra terra, presumindo que simplesmente moram nos esgotos de Paridon.

Estes infelizes variam desde pequenos grupos de desabrigados que procuram um teto sobre suas cabeças contra o clima e até bandidos ladrões que se escondem da lei. Alguns encontram-se e aliam-se aos timorenses, mas a maioria sobrevive sozinha. Se conseguirem evitar a atenção de cima ou de baixo, poderão sobreviver por um tempo, mas se forem descobertos pelos marikith, serão massacrados até só sobrar um homem. Não importando se imediatamente; lentamente ao longo de dias ou semanas para prolongar o terror dos sobreviventes.

Os marikith são totalmente diferentes dos outros habitantes. Embora sejam tão silenciosos como os timorenses, movem-se com a tranquilidade do caçador que persegue a sua presa. Porém, eles não são pessoas e adoram aterrorizar suas vítimas. Em total contraste com os Remanescentes, os marikith são pretos e quase disformes. Eles parecem escorregar pelas menores rachaduras e ainda assim são firmes o suficiente para que as armas ricocheteiem neles sem causar danos.

A sociedade deles é quase diferente de tudo visto nos Reinos. Eles são uma sociedade colmeia com cada membro criado para um propósito específico. Existem três castas de marikith: Rainhas, Caçadoras e Zangões. Pensava-se que havia apenas uma rainha dos marikith, mas desde então isso se provou falso. É perfeitamente possível que as criaturas se espalhem por outras terras.

Os caçadores são de longe a raça de marikith mais comumente encontrada, pois são as criaturas que saem do ninho. Não se pensava que os zangões existissem, mas avistamentos e explorações posteriores revelaram esta casta no ninho. A Rainha da Colmeia é uma entidade singular em sua Colmeia. Ela pode dar à luz mais de sua espécie, mas não está claro se ela tem controle sobre isso ou não. No entanto, como a Rainha ainda dá à luz a esses

ovos - o que pode ser sua ruína - supõe-se que ela não tem escolha.

A Rainha da Colmeia parece ter um vínculo mental com a Colmeia, direcionando seus esforços para quaisquer objetivos que ela sinta inclinada. De toda a Colmeia, apenas a Rainha parece ter um senso de individualidade.

Embora a Rainha seja certamente capaz de cuidar de si mesma, esse trabalho cabe aos Zangões. Os zangões limpam, alimentam e cuidam dos ovos que a Rainha põe. Essas criaturas são pequenas, com cerca de um metro e meio de altura, com formas vagamente humanoides. Seus corpos são cobertos de quitina e, como todos os marikith, muito maleáveis. Eles têm quatro braços de tal comprimento que muitas vezes arrastam no chão. Os antebraços também podem ser usados como motor, ajudando a impulsionar a criatura quando ela precisar. De todos os marikith, os Zangões são os únicos que parecem ter alguma habilidade de escalada significativa, muitas vezes atravessando o teto dos túneis.

Pensa-se que os Zangões são uma nova adição à Colmeia: que esta casta evoluiu recentemente devido a uma necessidade específica. Se isso for verdade, significa que a Rainha da Colmeia é capaz de criar novos tipos de marikith para novas situações. É então possível que a Rainha crie ainda mais castas de marikith com o passar do tempo. Isto pode ser involuntário (um processo natural ou sistema de controle) ou pode haver algum método desconhecido para mim.

Os caçadores são a classe final e mais comum. Eles agem como os olhos e ouvidos da Rainha além da Colmeia, e também como suas garras. Os Caçadores satisfazem quase todas as outras necessidades que os Zangões não conseguem satisfazer em Timor.

Vida Cotidiana

Para os timorenses, a vida cotidiana é uma questão de sobrevivência. Cada dia é uma nova luta para encontrar comida e evitar ser morto. Contudo, num mundo sem luz, os dias confundem-se e a vida é simplesmente vivida de momento a momento.

Os remanescentes trabalham em turnos. Há sempre dois terços do grupo acordados a qualquer hora. A vila permanente de Enclave tem um sistema estável de turnos, cada um com pouco mais de



nove horas de duração. À medida que um grupo se levanta, outro vai dormir e o terceiro começa a caçar.

A alimentação é sempre a principal preocupação. Está a tornar-se cada vez mais escasso e os caçadores têm de procurar cada vez mais longe por alimento. Tenho empatia com isso e fiz questão de oferecer algumas parcelas no comércio.

A comida é fornecida para toda a aldeia; qualquer coisa morta ou eliminada é para uso do todo e não do indivíduo. A ganância e o roubo, especialmente de alimentos, são uma ofensa grave para um povo tão necessitado.

Pequenas refeições são continuamente cozinhadas ou preparadas, pois sempre há alguém acordando ou voltando de uma caçada. Não há horários definidos para as refeições e os grupos raramente comem em comunidade. Em vez disso, os indivíduos encontram momentos para comer entre a guarda dos túneis ou a manutenção da aldeia.

A exceção a essa rotação rígida é o único sacerdote do Enclave, um antigo e magro Caliban que não tem nome. Em vez disso, ele é chamado pelo seu título: o Descobridor. Ele nunca se permite o conforto de uma noite inteira de sono, mas apenas cochila em intervalos irregulares. Assim, ele está sempre acordado durante cada um dos três turnos e é capaz de orientar sempre que necessário.

Existem poucas observâncias religiosas para os Remanescentes; sem grandes festivais ou reuniões. Antes de cada caçada, o Descobridor reúne a aldeia e conduz uma pequena meditação. Fora isso, a espiritualidade é um assunto pessoal. Uma estranha contradição para uma sociedade tão comunal, mas o Caminho da Verdadeira Forma é visto como algo que deve ser percorrido sozinho. Cada Remanescente deve encontrar seu próprio caminho.

Os festivais são desconhecidos no mundo sombrio e sem luz. Há momentos felizes, períodos de alegria e celebração, mas estes não são como os eventos alegres que podemos ver na superfície. Atividades barulhentas e tumultuadas correm o risco de atrair muita atenção. Portanto, as celebrações são tranquilas e introspectivas.

Os casamentos são os dias mais felizes no Enclave. Estes são marcados por festas tão grandes quanto o suprimento de alimentos permite, e presentes são trocados por todos. É um momento para fazer ou renovar alianças e promessas e ninguém pode recusar um favor justo neste dia. Os casamentos são solenes mas alegres, a união de duas almas que

podem um dia tornar-se uma só num único corpo e anunciar uma nova vida e o próximo passo em direção à Verdadeira Forma.

O par recém-formado também tem um tempo de descanso; um longo período de vários turnos onde os outros fazem as tarefas por eles, permitindo-lhes um tempo a sós. Eles se retiram para uma sala isolada onde velas são acesas, uma das poucas vezes em que os Remanescentes usam luz. Isso é para que o casal possa se ver sem visão no escuro, ver as verdadeiras cores de seus cabelos, pele e olhos. Estes são detalhes íntimos do mundo cinzento de Timor.

Existem alguns dias sagrados para os Remanescentes. O primeiro é o Dia da Ascensão, a celebração de alguma conquista esquecida. Depois de ter pesquisado a história desta terra, acredito que este seja o dia em que a grande cidade de Timor foi concluída e a terra entrou nas Brumas. O Dia da Ascensão é comemorado com bebidas de sabores ardentes e é o mais próximo que os Remanescentes se permitem de uma festa.

O segundo feriado dominante é Queda de Sombras, quando o marikith matou os poucos heróis restantes de Timor e a terra sofreu uma série de tremores terríveis que levaram a população à clandestinidade. Os Remanescentes celebram este dia com um período de jejum e silêncio pelos mortos.

Por último está o Nascimento da Rainha, que imagino ser a celebração do seu homônimo ou uma coroação; talvez ambos. Os Remanescentes observam isso acendendo velas, pendurando enfeites e trocando presentes. O significado do evento foi perdido ao longo dos tempos - a maioria nem sabe o que é uma rainha - mas eles comemoram mesmo assim.

Os jogos são desconhecidos na escuridão de Timor. Todas as atividades são baseadas na sobrevivência. Os jovens praticam atividades que os preparam para caçar, correr ou se esconder. Embora semelhante ao esconde-esconde, o jogo é mais difícil, pois os 'encontrados' tornam-se caçadores e podem se esconder, enquanto os ocultos devem mudar de local a cada poucos minutos.

Os Remanescentes se envolvem em contar histórias. Estas são principalmente parábolas religiosas ou contos moralistas vagamente baseados na história, contos para enfatizar os valores do Enclave. Alguns dos caçadores podem ser persuadidos a contar histórias da caça, tanto como diversão emo-



cionante como como lições de sobrevivência. Os poucos comerciantes também contam histórias de suas viagens à superfície e das cenas pecaminosas que testemunharam lá.

Os adultos fazem poucas brincadeiras, dedicando-se à busca de alimento e à manutenção da aldeia. Alguns se envolvem em jogos de azar em busca de bugigangas e tesouros encontrados. Estes incluem pedaços coloridos de vidro ou fragmentos brilhantes de metal, bem como pequenas estátuas ou joias simples. Como as bugigangas não têm valor real (apenas alimentos, armas e ferramentas têm algum valor no Enclave), elas são vistas como atividades divertidas, mas sem sentido.

Apesar da falta de valor dos itens encontrados, muitos Remanescentes coletam itens de interesse. Alguns esperam encontrar pedaços de magia que possam ser usados contra os marikith, enquanto outros simplesmente os acham bonitos. Muitas casas são decoradas com essas pequenas bugigangas, penduradas em cordões ou adornando pequenas prateleiras improvisadas.

Devo mencionar que essas bugigangas inúteis são, em sua maioria, descritas com precisão como inúteis. Quaisquer pedras preciosas ou itens de valor real são reconhecidos pelo que são e negociados na superfície por alimentos ou ferramentas. Os timorenses não estão tão afastados da civilização que reconheçam um diamante apenas como uma pedra.

Idioma

Os Remanescentes falam timorense, a língua nativa de sua cidade em ruínas. É uma língua musical e cadenciada, marcada por consoantes suaves e vogais fluidas, e pontuada por acentos repentinos. Poucos fora dos túneis realmente falam esse idioma, embora textos ainda possam ser encontrados em algumas das melhores bibliotecas do Núcleo.

O linguista residente da Fraternidade, Jonathan Lochspeare, enviou-me um guia aproximado da língua que gravou de um comerciante timorense que fugiu da cidade condenada antes do fim. Foi em parte devido a isso que me tornei querido pelos Remanescentes.

Cartilha Timorense

Português	Timorense
Escuro	Gellap
Dia	Siang
Abaixo	Mudik
Comida	Santapã
Olá	salam
Ajuda	Membantu
Magia	Sihir
Noite	Malam
Não	Tak
Velho	Tua
Sombra	Bayangan
Túnel	Lohong/Terowong
Acima	Hilar
Sim	Pakat
Jovem	Muda

Moda

Os túneis de Timor são escassos em recursos, deixando pouco tempo para frivolidades como a moda. Os Remanescentes usam qualquer coisa que encontrem que sirva e não atrapalhe seus movimentos; não é uma tarefa fácil para quem tem de se contentar com restos e resíduos. O traje resultante é uma mistura de itens de cima e couro toscamente trabalhado, reunidos sem olhar para o estilo. Como há pouca luz, eles dependem inteiramente da visão no escuro, por isso as cores raramente são consideradas. Tons mais escuros ainda são preferidos como uma camuflagem rápida, embora a sujeira dos túneis rapidamente deixe escuros até mesmo os tons claros.

A dura vida subterrânea torna os artigos de couro especialmente populares. A maioria é feita de pele curada de ratos anormalmente grandes, embora os Remanescentes sejam conhecidos por consertar produtos que encontram presos em cisternas. Todo homem, mulher e criança possui uma capa, túnica ou sobretudo longo com capuz e um par de botas e luvas grossas, todas de couro, para ajudar a protegê-los da sujeira e das doenças, além de fornecer um certo grau de camuflagem. O resto



de suas roupas é costurado com o mesmo couro de rato de suas capas ou retirado de outro lugar.

O cabelo comprido coleta facilmente a sujeira dos esgotos, então os homens o cortam curto enquanto as mulheres o prendem em um coque primorosamente amarrado. Os homens tentam manter os pelos faciais curtos o suficiente para que não atrapalhem, resultando em uma barba desgrenhada e cortada.

Decoração e adornos são praticamente desconhecidos. Alguns usam joias recolhidas, como anéis ou pingentes justos. Outros preferem apenas itens funcionais e desprezam tais fantasias.

As tatuagens são desconhecidas por razões religiosas. É um tabu alterar permanentemente a aparência. Os caçadores usam uma tinta escura para cobrir o rosto, mas ela desaparece após uma esfregação vigorosa. A tinta escura é essencial, pois a pele pálida dos Remanescentes é facilmente visível na escuridão dos túneis.

Comida

A comida é coletada nos túneis. Os Remanescentes sabem quais dos muitos fungos e bolores são comestíveis e quais são letais. Eles também sabem onde vivem os poucos canteiros de plantas, incluindo os jardins timorenses.

Os timorenses também caçam vários insetos e criaturas dos esgotos, incluindo ratos e outros vermes. Meus leitores devem se lembrar de como os roedores já foram um incômodo comum em Paridon e como seu número vem caindo constantemente. O governo foi rápido em assumir a responsabilidade, mas agora sabemos a verdade.

Ocasionalmente, os Remanescentes também se aventuram à superfície oferecendo bens comercializáveis, como couro e peles, ou relíquias de baixo. No entanto, como o próprio Paridon passa fome, eles raramente conseguem comprar muito.

Ouvi dizer que alguns dos Remanescentes são conhecidos por sequestrar pessoas da superfície. Isso é muito desaprovado no Enclave. Eles ficam sempre cautelosos quando os caçadores retornam com uma recompensa e os observam cuidadosamente em busca de “corrupção”. No entanto, parece que os assassinatos cometidos nas ruas não têm influência quando se regressa abaixo.

As refeições em si são insípidas e uniformes. São utilitários; os Remanescentes comem para viver, não para se divertir. Ensopados e caçarolas são

a norma, pois todos no grupo contribuem para a refeição e a comida é distribuída igualmente. O aromatizante é raro e depende de quais bolores ou fungos são encontrados. As especiarias são uma raridade e desconhecidas, exceto nas lendas.

Perspectiva e Cosmvisão



A filosofia geral dos Remanescentes é dominada por sua religião. Eles seguem uma fé local conhecida como Verdadeira Forma ou, alternativamente, Torção da Forma. A grosso modo, eles acreditam que sua verdadeira aparência ainda não foi revelada e aos poucos caminham em direção à perfeição.

Este afastamento da imperfeição foi parcialmente responsável pela destruição da terra e pela morte do resto da população. Os indignos serão corrompidos e se tornarão bestas, enquanto os fiéis serão eventualmente recompensados.

Os timorenses acreditam que esta limpeza também acontecerá no mundo de cima e que Paridon cairá em breve sob o peso do pecado. Esta é uma das razões pelas quais permanecem abaixo e só se aventuram à superfície por breves momentos.

É uma filosofia curiosa e efetivamente os remove da humanidade. Como o resto dos túneis e ruínas subterrâneas, os Remanescentes já foram humanos, mas não são mais. Eles são uma memória da humanidade tanto quanto as ruínas. Coincidentemente, o mesmo poderia ser dito sobre os marikith. Muitos deles também já foram humanos.

A filosofia dos Remanescentes é responsável por muitas de suas leis. Eles não permitem que ninguém prejudique o outro e infligem punições severas àqueles que violam os seus costumes. E embora permitam visitantes e ocasionalmente ajudem pessoas de fora, não aceitarão ninguém que seja humano no grupo. Os humanos não rejeitaram as falhas na sua forma e, portanto, não seguem o Caminho da Verdadeira Forma.

A magia é uniformemente desaprovada; é visto como a causa da destruição e uma praga na alma. Acredita-se que a magia, tanto divina quanto arcaica, é alimentada pela essência da pessoa. Dependendo demais da magia reduz a pessoa a uma concha vazia.

Apesar disso, os Remanescentes reconhecem que a magia às vezes é necessária. Eles fazem uso limitado de itens mágicos – relíquias da cidade per-



Ritual da Verdadeira Forma

Este ritual, um dos poucos que os Remanescentes ainda possuem, é uma modificação da magia *reencarnação*. Tal como a magia do mesmo nome, requer ervas e óleos raros que só são encontrados nas profundezas da Colmeia de Timor.

No primeiro uso, o sujeito muda sua raça para Caliban. Eles perdem permanentemente quaisquer habilidades raciais no lugar de suas novas características e devem alterar suas estatísticas físicas. Entretanto (a critério do Mestre) as habilidades raciais resultantes do treinamento só têm seus bônus reduzidos em cinquenta por cento. Da mesma forma, embora as estatísticas físicas mudem, as estatísticas mentais não são afetadas. Este ritual, assim como a magia, também reduz o nível dos alvos em 1.

A segunda utilização do ritual restaura um personagem que foi corrompido pela Transformação do Medo de Timor. Isto pode restaurar um indivíduo que se tornou um marikith, desde que a vítima não tenha completado a transformação mais de setenta e duas horas antes.

Este uso do ritual pode ser realizado de duas maneiras. A primeira é para indivíduos que apenas iniciaram a transformação; pode ser concluído rapidamente em trinta minutos (desde que as ervas necessárias estejam presentes) e concede ao alvo um segundo teste de resistência para resistir ao efeito corruptor. O segundo método é mais longo e utilizado apenas quando a transformação já está concluída. O ritual em si leva três horas para ser concluído e requer preparativos não inferiores a um período de 24 horas. É semelhante ao outro uso e transforma o sujeito em um caliban. Esta transformação é extremamente desgastante e o alvo deve fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 25) ou o ritual será fatal.

dida - mas apenas na defesa do Enclave. O Descobridor também conhece um número limitado de encantamentos usados apenas nas situações mais terríveis. Existem também alguns rituais mágicos conhecidos na aldeia cujo uso, eles acreditam, compensa o custo.

Acredita-se que o principal ritual conhecido pelos Remanescentes abre a alma de um humano. Isto lhes permitirá iniciar sua jornada para a Verdadeira Forma. É perigoso, mas tem vários usos. A primeira, mais óbvia, é que permite que estranhos se juntem ao Enclave. A sua humanidade é removida e eles tornam-se calibans. O uso secundário remove a "corrupção", uma mácula na alma que ameaça transformar alguém em um marikith. Embora os Remanescentes muitas vezes hesitem em ajudar alguém que se provou indigno, eles aceitam que às vezes as pessoas se desviam do Caminho e precisam de uma segunda chance.

Comércio

O intercâmbio é limitado em Timor, pois só pode negociar com o Paridon acima, e ambos querem o mesmo. O custo dos alimentos é elevado, mas para os timorenses muitas vezes tem de ser pago.

Depois de terem uma civilização iluminada, os Remanescentes sabem o que é valioso e o que não é. Embora sem utilidade prática e imediata, eles ainda vasculham as ruínas da cidade destruída em busca de joias, arte e objetos preciosos. Estes são negociados com os zherisianos por comida, roupas ou ferramentas. A maior parte do comércio é feita com comerciantes locais pobres ou menores, que ficam muito felizes em ter algo de valor real.

Alguns colecionadores ouviram falar dos Remanescentes e ofereceram muito pelos restos da cidade morta. Da mesma forma, magos e estudiosos da magia viajam para longe em busca do conhecimento da cidade perdida, embora os Remanescentes sejam muito mais relutantes em traficar "magias negras". Eles ajudarão a descobrir itens mágicos, mas é melhor deixar magias e livros mágicos perdidos. No entanto, à medida que a comida se torna lentamente mais escassa, cresce a tentação de acompanhar estes requerentes à biblioteca e aos laboratórios.

Eu ouvi rumores em Paridon sobre grupos simpáticos aos Remanescentes e possivelmente mais propensos a negociar com eles - os Capitães das Brumas, por exemplo. No entanto, não posso refutar nem comprovar essas afirmações.

Recentemente, o Enclave foi dividido pela discussão sobre o envio de um representante para fora de Paridon e através das Brumas. Esta expedição procuraria parceiros comerciais e, com sorte,



descobriria outras terras capazes de fornecer suprimentos regulares de alimentos.

Governo



ão existe um governo verdadeiro no Enclave; os Remanescentes são todos iguais e contribuem para os assuntos da aldeia. Embora o sacerdote local atue como uma figura de autoridade, o seu papel é principalmente oferecer orientação e ajuda no crescimento e descoberta pessoal.

Todas as decisões são tomadas coletivamente e votadas em grupo. O assunto é levantado diante de todos os presentes com os mais velhos e experientes oferecendo suas opiniões sobre o assunto. Nas pequenas decisões o assunto só é discutido com os presentes, mas nas grandes questões eles despertam os adormecidos e aguardam o retorno dos caçadores. Depois que ambos os lados da questão são discutidos, os Remanescentes chegam coletivamente a uma decisão, muitas vezes um compromisso entre os dois pontos de vista.

Esta democracia está sujeita à manipulação porque a votação é aberta; não há como esconder a lealdade de alguém. Embora as ameaças abertas (e quaisquer métodos de inspirar medo) sejam tabus e crimes dignos de exílio instantâneo, ocorre alguma manipulação.

É cada vez mais evidente que existem várias facções na maioria dos assuntos. Os primeiros são aqueles que acreditam que não se pode confiar em todos os estrangeiros e que o Enclave deve se isolar de influências corruptoras. Outra facção acredita que eles, como aqueles que estão no caminho, devem ajudar e orientar os outros para que um dia possam ajudar a si mesmos. A terceira facção tende a ver os assuntos de forma individual, optando por ajudar ou não com base nas pessoas envolvidas.

Estas lutas internas estão a crescer à medida que mais e mais Remanescentes são forçados a tomar partido e declarar a sua lealdade. Temo que um dia, em breve, o sistema igualitário do Enclave possa mudar.

As leis reais dos Remanescentes são simples: compartilhe o que você tem, não cause danos e faça a sua parte. Todos trabalham e contribuem para o bem da comunidade. Aqueles que agem de forma egoísta ou contra a comunidade podem sofrer a perda de alimentos ou ser obrigados a fazer o trabalho de outros. Só existe uma punição real para ofensas graves: o banimento. O infrator

deve deixar o Enclave para sempre e mover-se para a superfície ou para as Brumas. Não podem permanecer em Timor porque, caso sejam capturados, poderão revelar a localização do Enclave.

Os Remanescentes nunca prejudicam uns aos outros, com exceção daqueles que sofrem uma Mudança corrupta. Se nenhum ritual puder salvá-los, eles serão rotulados como estranhos e não parte da comunidade e rapidamente condenados à morte para o bem de todos. Eles são mortos da maneira mais indolor possível, muitas vezes sufocados durante o sono.

Os marikith têm uma sociedade menos aberta, pois seus assuntos são dominados pela Rainha da Colmeia. Ela governa tudo; não há dissidência ou discussão entre seus súditos. Embora se possa presumir que isto poderia levar a decisões desinformadas com apenas uma única opinião e ponto de vista, a Rainha sabe o que todos os seus súditos sabem e tem uma riqueza de conhecimentos para empregar.

História Local



história primitiva de Timor veio facilmente quando fui levado à Biblioteca desta cidade perdida. Foram escritos volumes sobre o povoamento da terra e a conquista dos povos nativos: estantes inteiras sobre senhores, nobres e reis. Tudo isso é totalmente irrelevante. Embora eu duvide que grande parte seja uma história falsa, a verdadeira história da cidade de Timor começa há pouco mais de um século e meio.

A monarca de Timor, a Rainha Orenia, declarou que construiria a cidade mais grandiosa e mais bela do mundo. Pelos meus melhores palpites, isso seria por volta do ano 600 do calendário baroviano, se não um pouco antes. Esta cidade seria a capital e receberia o nome do reino, com tal esplendor que todos ao redor se aglomerariam nela.

Acredito que o futuro local de Timor estava localizado nas fundações de uma cidade mais antiga, provavelmente menor e dilapidada. Embora os edifícios tenham sido destruídos, as suas cavernas e similares sobreviveram e agora existem nas profundezas de Timor.

Pouco depois do início da construção, a Rainha deu à luz sua única filha. Curiosamente, nenhum nome da criança é fornecido nos registros oficiais. Ela só é nomeada como "a princesa". Tal-



vez ela compartilhasse o nome da mãe, Orenia, e não tenha sido nomeada para evitar confusão. Ou talvez o seu verdadeiro nome tenha sido retirado da história por uma força desconhecida. Ainda mais curioso é que não há menção ao pai dela, o que é estranho, já que o rei aparentemente já havia falecido há vários anos.

A construção continuou e após anos de impostos os camponeses ficaram desamparados e famintos. A construção da cidade quase levou o reino à falência. Para piorar a situação, o local escolhido para a cidade foi no topo de uma colmeia de um feroz predador local, o marikith. Mas a Rainha recusou-se a abandonar os seus planos de grandeza.

Secretamente, a Rainha abordou o conjurador da corte, um mago poderoso, e fez-lhe uma proposta. Ele controlaria os marikith, mantendo sua população baixa e restringindo seus movimentos

para evitar a morte dos trabalhadores, enquanto usava ilusões de feras para assustar os rebeldes.

Intimidados e vivendo com medo das ilusões ameaçadoras, os trabalhadores foram facilmente mantidos na linha. Em um grande gesto, a Rainha comprou os serviços de uma companhia de mercenários para se tornarem os Caçadores Reais de Marikith. Eles atuaram como executores durante o dia e o Mago garantiu que eles fossem “eficazes” em conter o problema dos marikith. Com o passar dos anos, eles até reduziram a população real de marikith a uma fração do seu tamanho. No entanto, trabalhadores problemáticos, como aqueles que clamam por revolução ou mudança, ainda ocasionalmente eram vítimas das criaturas.

Apesar do progresso, os marikith assombavam a Rainha. Ela sempre teve medo de que o Mago perdesse o controle sobre as feras, e assim, de perder o controle sobre os trabalhadores. Ela tinha





medo de que seu sonho fracassasse, que a cidade nunca fosse concluída e que ela morresse e fosse esquecida. Suas ansiedades em relação à construção concentravam-se nos marikith; eles se tornaram a causa de todos os seus problemas e sofrimentos.

Por volta de 620 CB, Timor foi concluído. A cidade era uma maravilha de se ver. Os túneis e as ilustrações fazem justiça, mas a realidade deve ter sido de tirar o fôlego. Timor era uma terra que valorizava a magia e a cidade refletia isso. As paredes foram construídas com pedra, mas murais mágicos decoravam as paredes, e os jardins floresciam com plantas cultivadas e esculpidas com amor pelos druidas. As lâmpadas iluminavam as ruas com o brilho de uma luz mágica contínua que nunca vacilava, independentemente do clima. Apesar do sucesso, nem tudo estava bem. A Rainha continuou preocupada e aflita; ela continuou a atormentar os trabalhadores para melhorar e manter a cidade. Despercebidas, as Brumas surgiram ao redor da cidade e varreram a terra.

A princesa há muito pensava que a sua mãe era uma líder incapaz e que o tratamento que dispensava aos trabalhadores só terminaria em revolta. A princesa não se importava com o sofrimento deles, mas sabia que o seu futuro seria ameaçado por uma rebelião. Ela descobriu que sua mãe tinha um medo mortal dos marikith e pediu ao Mago que criasse uma ilusão em um grande baile, uma ilusão que apenas sua mãe veria. Parecia que sua filha estava se transformando na mais horrível marikith de todas: uma rainha marikith. Hábil na arte da sedução, a Princesa o convenceu facilmente.

No entanto, o Mago logo viu a Princesa com seu verdadeiro amante, o capitão dos Caçadores Reais de Marikith. Enfurecido por ser usado tão facilmente, ele alterou sua magia. No Grande Baile, a Princesa foi transformada em uma verdadeira marikith. A Rainha morreu instantaneamente de terror. A Princesa, agora a Rainha da Colmeia, percebeu o que havia sido feito, matou o Mago e saiu furiosa pelas ruas. Ferida e atormentada pelos Caçadores, ela desceu aos esgotos, parando por tempo suficiente para picar seu amante e levá-lo com ela.

Após o colapso da monarquia, os trabalhadores sofridos rebelaram-se. A cidade criou às pressas um conselho eleito democraticamente. O primeiro chefe foi um vereador Hemlest. Ele organizou a expurgação dos magos da cidade, culpando-os por grande parte da crise. Timor, anteriormente

Corde Negro Anterior:

Rainha Orenia, a Rainha Esquecida

A Rainha Orenia tinha um desejo: construir a cidade mais bela do mundo. A cidade seria seu monumento e lembraria para sempre ao mundo seu nome; ela ganharia a imortalidade através disso.

Para financiar seu sonho, ela começou a taxar seu povo até a fome. À medida que a sua cidade se erguia do solo, a riqueza da sua nação foi drenada até o povo estar à beira da revolta. Para mantê-los na linha, Orenia fez um acordo com um poderoso mago para atormentar a cidade com ilusões de monstros horríveis. Ela disse ao seu povo que seus sacrifícios os protegeriam dessa ameaça.

Orenia era uma rainha das mentiras. Ela mentiu para seu povo para motivá-los. Ela mentiu para eles que os estava protegendo. Ela mentiu para os Caçadores Reais para que eles acreditassem em sua própria eficácia. Portanto, foi justo que ela logo começasse a mentir para si mesma.

A Rainha Orenia foi amaldiçoada por suas próprias manipulações e logo acreditou que as ameaças imaginárias eram reais. Paranoica, ela começou a ver perigo em cada esquina. A traição estava na mente de todos que ela conhecia, exceto sua amada filha e seu confiável mago da corte. Por causa dessa revolta iminente, ela apenas pressionou ainda mais seus súditos, aterrorizou-os ainda mais e depois garantiu-lhes que só ela poderia protegê-los das sombras.

um estado amigo dos utilizadores de magia, rapidamente se voltou contra eles. O ódio provocado pelo mago da corte foi usado para confiscar todos os materiais e itens mágicos para o conselho. Embora os registros digam que os itens e tomos foram destruídos, não consigo encontrar nenhum relatório descrevendo quando ou onde. Acredito que o conselho “agiu rápido” e simplesmente guardou as ferramentas arcanas para si.

É nesta altura que encontro relatos de outra força em Timor: assassinos sombrios, ao contrário dos marikith, que assumem a forma das suas ví-



timas ou podem aparecer como amigos íntimos. Pelas semelhanças com os relatórios de Paridon, acredito que Timor foi invadido por doppelgangers. Esses recém-chegados não se socializavam bem com os demais predadores da terra.

Curiosamente, o acontecimento seminal que trouxe Timor para a nossa terra é vago. O acontecimento mais óbvio é a traição da Rainha pela Princesa, mas há relatos contraditórios de viajantes de Timor anteriores a este. Portanto, acredito que a Rainha Orenia era originalmente a senhora desta terra devido ao tratamento que dispensava aos trabalhadores, mas a sua filha assumiu o poder com a coroa.

Depois de vários anos de silêncio, os marikith começaram a rondar a cidade novamente. Os Caçadores Reais de Marikith, confiantes de que ainda conseguiriam lidar com o problema, desceram aos esgotos. Os cidadãos estavam igualmente confiantes; embora eles tenham começado a sentir medo quando os gritos humanos começaram. No que ficou conhecido como a “Noite dos Gritos Desesperados”, a cidade vibrava com os gritos atormentados dos moribundos. A Câmara Municipal e Hemlest deram-se poder irrestrito até ao fim da “crise”. Imperceptivelmente, uma “Guerra Sombria” começou, testemunhada pelo povo comum apenas através de gritos terríveis e sons de corrida (e deslizamento) nas ruas após o anoitecer.

Foi durante esta altura que os timorenses se isolaram uns dos outros; comportamento que os tornou escolhas fáceis de ambos os lados. A população diminuiu lentamente ao longo de um século, de 30.000 pessoas para 5.000. Nessa época, muitos viajantes também deixaram suas terras e se aventuraram no Núcleo.

Nestas “Décadas Negras” a cidade foi tomada pelo medo e pela paranoia. Eles sabiam que algo andava pelas ruas, mas se sentiam impotentes para fazer qualquer coisa para se salvarem. O conselho começou a realizar loterias para determinar quem seria sacrificado para aplacar as trevas. Estranhos eram regularmente enviados à noite e deixados como apaziguamento.

Tornou-se ilegal entrar nos esgotos. As mortes de marikith ou doppelgangers eram geralmente seguidas por um aumento de desaparecimentos. Os timorenses tornaram-se tímidos e até com medo de revidar.

Os eventos finalmente culminaram em 740, na véspera da Grande Conjunção. Os marikith

montaram um ataque massivo que, aliado ao fechamento da fronteira, interrompeu o comércio e destruiu a maioria das fazendas e parques. A fome resultante fez com que os ânimos se exaltassem e as pessoas enlouquecessem. O aumento da população marikith permitiu mais ataques noturnos e tornou-se um ciclo crescente; a cidade entrou em uma descida imparável.

Os timorenses sobreviventes romperam o seu isolamento e uniram-se para sobreviver. Adotaram novos costumes e leis que, conscientemente ou não, punem com o banimento aqueles que possam se tornar monstros. A outrora grandiosa cultura de Timor significava cada vez menos para eles, à medida que se concentravam na sobrevivência mútua. Foi aqui que os livros terminam e as histórias desaparecem. A partir daqui, confiei nos ensinamentos orais dos Remanescentes.

O golpe final veio quando Timor foi atingido por um terremoto, o final da Grande Conjunção. Quando a poeira baixou, os sobreviventes descobriram que a própria cidade de Timor tinha sido destruída pela Grande Conjunção e espalhada ao acaso pelos esgotos, outrora proibidos, mas agora a única hipótese de sobrevivência. Acima, um novo rio corria e inundava áreas enquanto a antiga cidade desabou na ravina do antigo curso de água. Os timorenses humanos descobriram que foram transformados em calibans, agora adequados para viver e esconder-se nas ruínas submersas.

Paridon sofreu o mesmo terremoto, embora muito mais curto e menos severo. Dado o caos da época, raramente se notava que os esgotos haviam mudado.

O Enclave foi fundado em 741 CB, perto das ruínas da Grande Sé de Timor. Um jovem Caliban chamado Morshin explorou a catedral e encontrou um tesouro de registros e outros livros. Ele também recebeu uma visão da Torção da Forma e se tornou o primeiro Descobridor.

É aqui que ocorrem pequenas escaramuças entre as populações doppelganger e os marikith. A Rainha da Colmeia enviou os seus caçadores para aprender mais sobre os seus adversários, que não pareciam ser tão aleatórios como os doppelgangers timorenses. Pelas minhas entrevistas após o último ataque violento de Jack Sangrento, sei que foi aqui que a Presa dos Nosferatu começou a sussurrar doces promessas para a Rainha da Colmeia. A Rainha da Colmeia traçou planos para roubar a Faca.





Timor desapareceu da história até muito recentemente; os eventos de 755 são bem conhecidos agora. O massacre mais recente de Jack Sangrento tornou-se uma série sinuosa de tramas envolvendo a Rainha da Colmeia, um golem, os doppelgangers e um grupo de bravos tolos. Furiosa, a Rainha da Colmeia massacrou a maior parte de sua ninhada. Os Remanescentes comemoram este dia lembrando a facilidade que tiveram ao navegar pelos túneis depois.

No ano seguinte, um exilado Remanescente invadiu as ruas de Paridon. Começaram os rumores entre os excluídos de um lugar onde seriam tratados como iguais. Muitos calibans (e alguns humanos desesperados) começaram a vasculhar os esgotos. Muito poucos retornaram à superfície. Menos ainda encontraram o Enclave.

Os acontecimentos recentes foram repletos de rumores e conspirações, a maioria dos quais não consegui descobrir completamente. Eu sei que o senhor de Paridon está tentando se aliar ao Enclave para descobrir mais sobre seu inimigo abaixo. Enquanto isso, a Rainha da Colmeia realocou seu ninho e está se concentrando em reconstruir sua ninhada.

Existem outros rumores se espalhando pelos túneis, histórias de uma segunda Rainha da Colmeia e marikith lutando contra marikith. Acredito que a Rainha acidentalmente deu à luz outro da sua espécie e isso reduziu o submundo a uma zona de guerra.

A Princesa da Colmeia

A Rainha da Colmeia põe regularmente ovos que se transformam em novos marikith. Ocasionalmente, um desses ovos é um ovo real que eclodirá em uma rainha marikith infantil. Esta nova rainha da colmeia partiria com metade dos marikiths e formaria uma nova colmeia em outro lugar. A Rainha da Colmeia teme esses ovos e a possibilidade de que sua prole a substitua como ela substituiu sua mãe.

Na sequência da Grande Conjunção, um ovo real desapareceu e foi autorizado a chocar. Nas últimas décadas, a nova rainha amadureceu lentamente e recentemente estabeleceu seu próprio covil na Colmeia. Ela sabe que sua mãe impediu o crescimento dos marikith e às vezes ainda pensa como uma humana.

No momento, a nova rainha ainda não decidiu o que fazer. Ela está construindo sua própria colônia de caçadores e zangões e considerou mover-se para a superfície ou entrar nas Brumas. Ou ela pode decidir tomar o lugar da mãe, mergulhando numa guerra civil.



Corrupção do Medo

O efeito do medo de Timor corrompe todos os corações e ações obscuras, transformando-os em marikith sombrios.

Sempre que um personagem inspira medo em outro ser inteligente (humano, semi-humano ou humanoide e não incluindo animais ou feras mágicas) corre o risco de ser corrompido por Timor. Para cada ação que inspire medo, ele deve fazer imediatamente um teste de resistência de Fort CD15 (+1 para cada indivíduo acima de um) ou iniciar a transformação em um marikith.

A transformação leva 2d4+1 horas para ser concluída e pode ser interrompida por uma magia *remover maldição* ou *penitência*, bem como exposição à luz solar por pelo menos uma hora. Após este tempo o personagem está perdido e só pode ser restaurado por uma magia *desejo* ou *milagre*. O ritual da forma verdadeira dos Remanescentes também pode ser usado para restaurar um indivíduo contaminado.

Além disso, quando um personagem inspira medo, a mente coletiva do marikith o toca. Ele pode ficar sujeito ao controle mental da Rainha da Colmeia. Depois de inspirar medo, um teste de Vontade (CD 20) deve ser feito. Esta CD é aumentada em +10 se o personagem tiver começado a transformação em marikith. A cada vinte e quatro horas, outro teste pode ser feito para se libertar do controle mental.

Se um personagem falhar no teste de Vontade ou tiver sucesso por menos de 5 pontos, a Rainha fez contato mental e sabe a localização aproximada do indivíduo.

A Rainha da Colmeia pode optar por retardar ou até mesmo interromper a transformação em marikith se for conveniente para ela. Da mesma forma, o contato mental pode assumir a forma de comandos, sussurros telepáticos ou mesmo sugestões subconscientes. Também é possível que ela faça contato total e aberto entre as mentes, expondo a vítima a uma consciência alienígena, provavelmente levando a um teste de Loucura.

Não existem regras rígidas sobre o que inspira medo. A ação deve ser intencional e não o resultado de outras ações. A maioria das ações que exigem um teste dos Poderes Sombrios inspiram medo, embora roubo, mentira, conjuração de magias sombrias e violações religiosas não se qualifiquem. O medo também deve ser causado diretamente. Um elfo assustando alguém com sua natureza desumana não conta, nem assustar alguém com um zumbi criado por criar mortos-vivos menor, já que o propósito do zumbi não era assustar alguém; isso foi apenas um efeito colateral (a menos que o corpo fosse animado especificamente para assustar alguém, caso em que se aplicaria). O uso descuidado da perícia Intimidação também pode inspirar medo.



O Herói Timorense

Raças

Todos os timorenses sobreviventes são calibans. Outras raças humanas ou semi-humanas, como elfos ou anões, foram transformadas ou nunca viveram na terra.

Classes

Rangers e bárbaros são as classes mais comuns, pois ambos podem sobreviver e alimentar a pequena comunidade de sobreviventes. Ladinos também são comuns, não por seu talento com roubo, mas pelas habilidades de caça e ataques furtivos, bem como por sua capacidade de lidar com perigos. Existem druidas raros e ocasionais que atuam como curandeiros e figuras xamânicas. Os guerreiros também são respeitados por suas habilidades como caçadores e defensores. Apesar da fama que os magos timorenses já tiveram, os conjuradores arcanos foram esquecidos e a alfabetização é rara.

Perícias Recomendadas

Acrobacia, Arte de Fuga, Conhecimento (masmorras), Cura, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Observar, Ofícios (metalurgia, marcenaria), Operar Mecanismos, Ouvir, Procurar, Sobrevivência.

Talentos Recomendados

Apático, Auto-suficiente, Brigão, Contos da Lareira, Coragem, Criação Feral, Icor insalubre, Invisível, Irrefreável, Luta às cegas, Prontidão, Rastrear, Sorrateiro, Tolerância.

Nomes Masculinos Timorenses*

Ajmal, Amirah, Bidin, Dibah, Farhan, Hajar, Hakim, Khun, Latif, Mengdan, Oradeng, Permandap, Sacalah, Wahlam.

Nomes femininos Timorenses*

Adiba, Afif, Dahlan, Dian, Nadia, Kepaka, Jusoffa, Lim, Perekala, Perkara, Safura, Saiful, Ursilan, Wardina.

*Nota: Os timorenses usam o nome do pai como sobrenome.

Hos Sacerdotes da fraternidade, Saudações finais.

Nossa pesquisa agora está concluída. Embora não saibamos o que van Rijn esperava encontrar nas minhas terras, ou a razão do ataque contra a minha pessoa, espero que o meu relatório seja esclarecedor. Pode haver algum detalhe desta terra que eu perdi e que outro par de olhos poderia captar.

Um ponto final exige atenção: na última semana antes de terminar o meu relatório, ocorreram vários assassinatos com faca em Capela Negra, o que gerou rumores sobre Jack Sangrento – mas também sobre outras coisas. Depois do terceiro ou quarto homicídio, disseram-me que a vítima (coincidentalmente ou não, outro peixeiro) tinha sido vista com uma figura encapuzada e envolta em um manto, e que a figura “estava com frio, com olhos vermelhos ardentes”. A associação destas características com aquelas atribuídas ao lich eram óbvias; conseqüentemente, quando soube do próximo assassinato, consegui uma vaga na autópsia. O exame mágico confirmou que o cadáver havia sido submetido a uma magia necromântica extraordinariamente forte, sugerindo novamente uma conexão entre o assassinato e o traidor. Também foi encontrada uma pequena esfera de vidro perto do cadáver; infelizmente não foi bem protegido pela polícia e desde então desapareceu, impedindo a sua análise.

Não sei por que van Rijn se rebaixaria a assassinatos tão medíocres: um peixeiro e um pobre comerciante local. Ambos poderiam ser doppelgangers? Ele poderia ter algum outro objeto em mente? Ou será esta apenas a ação de outra criatura da noite, sem significado para as nossas próprias buscas?

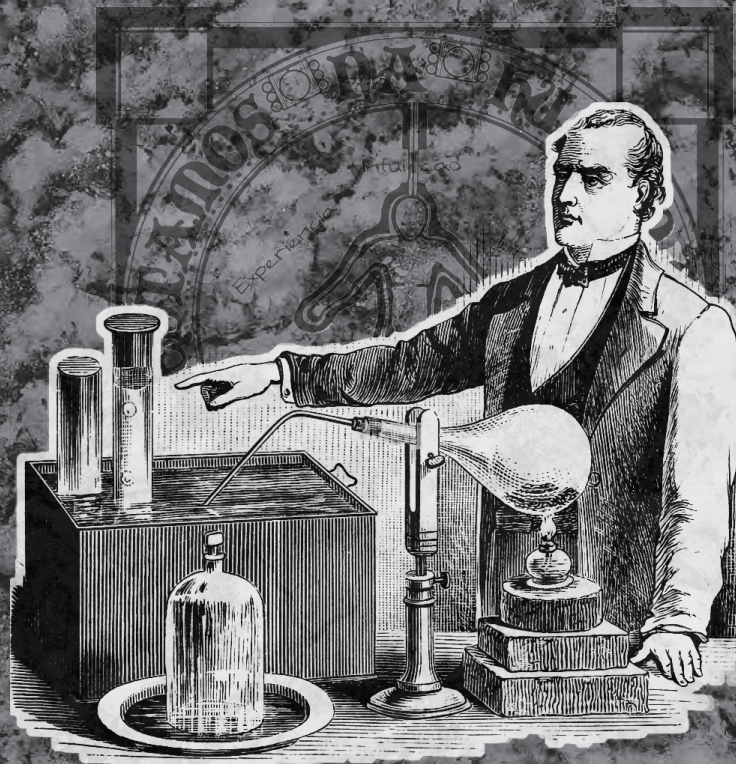
Perplexo, terminei minha tarefa e passo a tocha para outro. Esperamos que o irmão Hazan tenha mais sorte. Nossas adivinhações ainda não forneceram nenhuma pista sobre o paradeiro do assassino; é provável que ele (ou ela, ou aquilo) não esteja mais nesta terra, pois minha vidência não está mais sendo mal direcionada e simplesmente falhando completamente. Aparentemente, ele partiu logo após seu segundo assassinato – se ele era, de fato, nossa presa, podemos esperar que tenha partido para algum lugar onde possa ser descoberto mais facilmente.

Sinceramente,

Alfred Larner

*Estimado Irmão da Fraternidade das Sombras
Paridon, 16 de outubro de 760*

Notas Unexas: Apêndice do DM



Quem São os Condenados





Sodo,

O Grande Mestre, 'Chispa flamejante' Lorde Negro de Parídon

Doppelganger Assombrado Masculino Lad7: ND 15; Metamorfo médio; DV 11, PV 70; AE: Veja combate; QE: Veja combate; For 19, Des 18, Con 16, Int 18, Sab 17, Car 10; Tend. NM.

O Grau de Rejeição de Sodo é 6. Quando ele está agitado o GR sobe para 10.

A figura encapuzada fica diante de você e lentamente abaixa sua cobertura, revelando feições escuras, olhos frios e duros e uma massa emaranhada de cabelos pretos. Você olha para ele desafiadoramente e então percebe que sua crina cresceu sutilmente.

Seu rosto parece se contorcer e distorcer quando você olha para ele; uma barba aparece rapidamente e desaparece de repente. Seu cabelo clareia e depois recua para um comprimento bem tosado. Até mesmo sua estatura se move com fluidez à medida que ele se torna alto, depois desengonçado, depois atarracado e finalmente musculoso. No entanto, a expressão nunca muda.

Seu sorriso de escárnio permanece constante e ele sempre tem os mesmos olhos gelados. A mão de um trabalhador rude desliza para dentro de sua capa e tira uma navalha com cabo de pérola; é manuseado graciosamente pelos dedos pálidos e bem cuidados. "Agora", ele começa com uma voz suave, mas dura, que escapa de seu sorriso de escárnio como se as palavras estivessem lubrificadas, "o que você estava dizendo sobre uma Guilda?"

A forma natural de Sodo é a de um Doppelganger Assombrado, um humanoide acinzentado com a capacidade de imitar a forma de outras pessoas. Ele é incapaz de manter qualquer forma por mais de um minuto e passa rapidamente por elas sempre que está agitado. Quanto mais irritado ele fica, mais caóticas se tornam as mudanças, como as mãos de uma criança no corpo de um homem velho, podendo até assumir formas monstruosas. O Jornal de Parídon tomou conhecimento de várias testemunhas descrevendo isso e o apelidou de "Chispa Flamejante".

No papel, Sodo é sutil, escrevendo textos com significados múltiplos e bem escondidos. Lendo



suas cartas, seria de se esperar que ele fosse um cavalheiro com alguma experiência em estudos literários. Ele é particularmente adepto da poesia, embora de peças macabras. Pessoalmente, ele é um valentão, seu tom ameaçador. Sodo tem o hábito de mover as mãos enquanto fala.

Antecedentes

Sodo nasceu na complexa hierarquia dos clãs doppelganger há mais de dois séculos. Os doppelgangers eram comunitários, com a individualidade suprimida por ser uma característica das raças inferiores. Os direitos de caça foram concedidos com base na posição e não nas conquistas; Sodo ficou preso tomando o lugar dos trabalhadores menores, apesar de seu trabalho duro, até que outro membro o elevasse na hierarquia.

Logo frustrado com os métodos dogmáticos, Sodo sentiu que sua ascensão deveria ser baseada em seus esforços e não nos caprichos daqueles que estavam acima. Obcecado em ganhar o seu caminho, ele buscou o favor de seus superiores, mas,



infelizmente, todos os doppelgangers mais velhos estavam relutantes em dar-lhe qualquer posição de poder: isso significaria que um deles renunciaria por ele. Sodo logo percebeu que se ele não tomasse seu destino em suas próprias mãos, ele seria um peão dos doppelgangers mais velhos pelo resto de sua vida.

Sodo obteve secretamente um chapéu de disfarce que lhe permitiu assumir formas que não poderia assumir normalmente. Usando isso, ele assumiu a forma dos anciões para semear o caos dentro dos clãs. Enquanto os clãs se acusavam mutuamente de causar o caos, Sodo plantou as sementes de um motim em toda a cidade. Esta revolução, juntamente com a confusão dos outros clãs, proporcionou a Sodo a diversão que ele precisava. Através de uma cadeia de acidentes, Sodo eliminou seus companheiros doppelgangers. Lenta mas seguramente, Sodo usou o sistema de hierarquia a seu favor, obtendo as posições daqueles que desapareceram.

Ao ascender, Sodo se importou menos com sua posição na sociedade humana do que com a sociedade doppelganger. Eventualmente, a única posição que ele poderia ascender era a de chefe dos clãs. Sabendo que não receberia o cargo de líder, mesmo após a morte, Sodo se desfez do atual líder e usou o chapéu do disfarce para se disfarçar de ex-líder.

Sodo começou a unir ainda mais os outros clãs sob sua liderança, trabalhando nas sombras para minar os líderes do clã e forçá-los a obedecê-lo. Uma vez que todos os doppelgangers da cidade responderam a ele, Sodo se autodenominou "Grão-Mestre" e mudou a outrora estática sociedade de doppelgangers em uma que promovesse a competição entre clãs.

Como Sodo se sentiu seguro depois de enganar seus companheiros doppelgangers, um banco de Brumas se reuniu ao redor de Zherisia, e a terra foi trazida para os Domínios do Medo.

Neste mundo novo e isolado, Sodo rapidamente descobriu que sua forma não era mais tão estável como antes. Embora pudesse assumir qualquer forma que desejasse, ele achava cada vez mais difícil manter essa forma por qualquer período de tempo.

Temendo ter contraído algum tipo de doença degenerativa, ele se tornou cada vez mais brutal com os membros de seu clã, deixando claro que eles só prosperariam se trabalhassem com ele e so-

freriam terrivelmente se o traíssem. À medida que a brutalidade de Sodo para com sua própria espécie aumentava, sua incapacidade de manter sua forma ficava mais forte.

Sodo estava nervoso; ele sabia que o que ele havia feito para alcançar sua posição também poderia acontecer com ele e sua incapacidade de manter uma única forma roubou a única proteção da qual os doppelgangers podiam ter certeza. Como resultado desta paranoia, Sodo procurou garantir a sua segurança pessoal, muitas vezes para a ruína dos seus seguidores. Algumas das primeiras aquisições desse medo foram os escaravinhos da morte cronometrada, usados para garantir a lealdade dos servos. Trinta e cinco anos depois de se tornar o lorde negro de Paridon, os servos de Sodo trouxeram-lhe a Presa do Nosferatu, um artefato que poderia lhe dar a imortalidade.

Sodo descobriu que sua mudança de forma o impedia de usar a faca corretamente, então ele foi forçado a contar com outras pessoas para realizar o ritual. Para garantir sua lealdade, utilizou táticas de intimidação e recompensas, além dos escaravinhos. Em 586 CB, Jack Sangrento apareceu em Paridon pela primeira vez. Este ritual, envolvendo o massacre de seis pessoas, seria continuado uma vez a cada treze anos e logo se tornou incorporado na sociedade zherisiana. Mais uma vez, para salvar a própria pele, Sodo escondeu a faca dos outros Doppelgangers quando o ritual não estava acontecendo.

Com o passar dos anos, a exposição de Sodo a Presa começou a mudá-lo. A Presa permitiu que ele sentisse a dor dos outros, ampliando seus impulsos sádicos até que se tornassem um vício. Sua maldição foi alterada, concedendo-lhe a capacidade de sentir o sofrimento dos outros por conta própria, enquanto o amaldiçoava com um toque curativo. No entanto, apesar do seu novo poder, Sodo ainda estava com medo e paranoico.

Os dois Rituais de Sangue mais recentes provaram a ele que a Presa não é tão segura quanto ele pensava. Durante o 13º ciclo de assassinatos de Jack Sangrento, Roja (Sir Edmund Bloodsworth), o traiu e tentou tomar a Presa para si. Vendo isso como um sinal de que não se podia confiar nos Doppelgangers com a Presa, ele encarregou o Dr. Emil Bollenbach de criar um golem para realizar o Ritual de Sangue. Em 756, o 14º assassinato de Jack Sangrento foi interrompido por um grupo de





estranhos, uma seita da Divindade da Humanidade e uma nova força: a Rainha da Colmeia. Após a última interrupção, a paranoia de Sodo ficou fora de controle. Não só temia represálias dos seus colegas doppelgangers, mas a adição de Timor e da sua Rainha da Colmeia representava uma ameaça nova e incontrolável ao seu reinado em Paridon.

Esboço Atual

Sodo é um sádico paranoico. Ele controla Paridon há mais de dois séculos, mas ainda se sente desconfortável com suas habilidades para liderá-lo. Essa insegurança é descontada nos colegas doppelgangers ao seu redor. Pelo que parece, ele demonstra ser um mestre da sutileza, distribuindo ordens por meio de intermediários e esperando pacientemente que seus planos se concretizem. Na verdade, ele se tornou um bandido rude para lidar com suas próprias inseguranças. Poucos doppelgangers já viram o Grão-Mestre Sodo, mas eles o conhecem porque seus poderes sobre a morte e sua capacidade de infligir dor são lendários. Ele é cruel e vingativo, deleitando-se com o sofrimento dos outros e buscando maneiras de aumentar seu poder pessoal.

Ao longo de sua vida, Sodo desejou poder e controle sobre os outros. Agora que o possui, ele teme que outros tentem tirá-lo dele. Frequentemente, Sodo envia desnecessariamente um doppelganger para assassinar outro considerado rival, apenas para então enviar um segundo assassino após o primeiro para encobrir seu envolvimento. Essa paranoia consome todos os seus pensamentos, deixando-o nervoso e agitado, aumentando a velocidade com que muda de forma. Ele é incapaz de desfrutar de seu poder, já que passa a maior parte do tempo mantendo os doppelgangers sob sua liderança e a cidade calma. O maior medo de Sodo é que os doppelgangers se revoltam contra ele e façam de tudo para impedir isso.

Sodo está tentando manipular o Jornal de Paridon (e, portanto, a opinião pública) com sugestões de que os doppelgangers são na verdade golens, ladrões de pele ou outras ameaças menores. Nesse meio tempo, ele causou um movimento generalizado contra os constructos, apontando-as como a causa dos assassinatos do Jack Sangrento. Sodo também espalhou suspeitas na cidade sobre os fo-

rasteiros, pois era um grupo deles que interferia nos rituais mais recentes.

Recentemente, vários membros importantes da Divindade da Humanidade encontraram “acidentes” e Sodo agora está mantendo uma vigilância apertada sobre os Celebrantes. Seus principais medos são outros doppelgangers e a Rainha da Colmeia. Ele sente que se conseguir manter os doppelgangers competindo constantemente entre si, então eles ficarão divididos demais para se unirem contra ele. A Rainha da Colmeia assusta Sodo mais do que qualquer outra coisa. A sociedade dela o lembra do mundo comunitário em que nasceu, mas é impossível de se infiltrar ou corromper. No entanto, chegou a Sodo a notícia de um “Enclave” e ele tem planos de se infiltrar nele.

Se as duas últimas mortes de Jack Sangrento provaram alguma coisa para Sodo, foi que a Presa não apenas se tornou uma muleta, mas também pouco confiável. Seus asseclas foram enviados para encontrar uma solução mais permanente para sua mortalidade e as condições de sua maldição. Atualmente buscam uma resposta alquímica que, apesar de uma produção impecável, não teve efeitos sobre ele. Sodo agora suspeita que pode haver mais em sua “doença” do que ele inicialmente supôs. Como um dos mais antigos lordes negros dos Domínios do Medo, Sodo está começando a questionar a própria natureza de sua existência, bem como as razões por trás do isolamento de Paridon.

Maldição de Sodo

Existem três vertentes na maldição de Sodo. Uma é que ele não consegue manter nenhuma forma por mais de um minuto. Isso efetivamente o deixa exposto, o que ele teme que o torne um líder impotente.

A segunda maldição é o seu toque curativo. Devido à sua dependência da Presa dos Nosferatu, Sodo é um sádico insaciável e gosta do ato de estrangular pessoas. Mas como seu toque cura instantaneamente, é impossível para ele infligir dor a longo prazo. A maioria dos estrangulados por “Chispa Flamejante” acorda na manhã seguinte e vê toda a provação como um pesadelo.

A última é sua paranoia. Mesmo quando tudo estiver em ordem, ele ainda pensará que algo está atrás dele. Doppelgangers que são completamente leais a ele são frequentemente mortos por ações





triviais consideradas dissidência. Para piorar a situação, ele se sente abandonado e isolado de seus colegas doppelgangers; é impossível para ele confiar em alguém.

Combate

Sodo tem pavor de combate direto e fugirá de uma luta. Ele sabe o quão vulnerável ele é. Em vez disso, Sodo lida com seus inimigos por meio de “acidentes”, nunca os deixando chegar perto dele. Muitas vezes não se trata de superar Sodo fisicamente, mas de pegá-lo em primeiro lugar. Ele é um artista de fuga surpreendente e está perfeitamente bem em deixar que outros lutem por ele. Sodo conhece cada rua, curva, esquina e beco de seu playground urbano. Se os jogadores não tomarem cuidado, ele os conduzirá em uma perseguição frustrante e até letal.

Ataques Especiais

Toque de Chispa Flamejante (Sob): Ao colocar as mãos sobre um alvo, Sodo pode experimentar diretamente a dor do alvo sem a ajuda de seu detectar pensamentos. Este método de sentir a dor do outro é inebriante para ele. No entanto, ao colocar as mãos sobre um alvo, ele também conjura involuntariamente a magia *regeneração* que dura até que todo o dano seja curado. Se o alvo estiver morto, o toque atua como uma magia de *ressurreição*. Ambos os efeitos agem como se fossem conjurados por um Clérigo de 14º nível.

Qualidades Especiais

Mudar Forma (Sob): Tal como acontece com um doppelganger assombrado, apenas menos limitações. Sodo pode mudar de forma em tamanhos que variam de criaturas pequenas a grandes, seres não-humanoides e até mesmo em objetos. Se estiver fugindo de uma briga, Sodo gosta de se transformar em uma lâmpada de ferro fundido ou em uma lata de lixo enquanto seus perseguidores passam correndo. Essas mudanças exigem um grande esforço para serem mantidas. Sodo deve fazer um Teste de Concentração após três rodadas. A CD para este teste começa em 5 e depois aumenta em 5 a cada rodada seguinte (portanto, a CD se torna 40

após um minuto). A CD aumenta em 10 se Sodo estiver particularmente agitado, pois suas mudanças acontecem mais rapidamente.

Encanto (Sob): Assim como um doppelganger assombrado, mas requer concentração para ser mantido.

Aparência Horripilante (Sob): Quando Sodo estiver agitado, qualquer um dentro de 9 metros deve fazer um teste de Horror (CD 13).

Características Aprimoradas do Doppelganger: Sodo é imune não apenas a todos os efeitos de sono e encantamento, mas a todos os efeitos de influência mental. As únicas exceções são os efeitos impostos pela Presa de Nosferatu.

Detectar Pensamentos (Sob): Como acontece com a detecção de pensamentos de um doppelganger assombrado. Sodo também pode projetar informações falsas de sua própria autoria para qualquer magia de adivinhação direcionado a ele. Magias como *detectar pensamentos* e *lendas e histórias* revelarão mentiras mundanas e admissíveis criadas por Sodo.

Poderes Ampliados

Mil Vozes, Sentir Portas Secretas, Sentir Objeto Desejado, Enganar Curiosos e Mestre em Fechaduras.

Sadismo Incontrolável: Se Sodo não sentir a dor de outro ser com seus pensamentos ou toque dentro de cinco dias, no sexto dia ele será assolado por sua própria dor incontrolável. Durante este dia, Sodo só pode realizar ações parciais. Quando Sodo consegue sentir a dor de outra pessoa, ele ganha +2 de bônus de competência em todos os ataques, danos, perícias, testes de resistência e CA. Se o próprio Sodo perder mais de 50% dos seus pontos de vida, o mesmo será aplicado, mas como penalidade.

Covil

Desde que foi expulso dos esgotos quando a cidade se juntou a Timor, Sodo não tem uma base estável. Ele se move aleatoriamente entre prédios abandonados, acompanhado por um seletivo grupo de servos.





Ele possui diversas câmaras de tortura espalhadas pela cidade, que visita quando sente necessidade de punir um subordinado ou apenas machucar alguém. Essas câmaras de tortura são sorvedouros do mal de grau 1 que às vezes sobem para o grau 2 após períodos prolongados de uso.

fechando as fronteiras

Quando Sodo quer fechar a fronteira, as brumas ao redor de Paridon ficam mais intensas. Quem entra descobre que está perdido e vaga pelas ruas envoltas em neblina até emergir em outra parte da cidade. Estranhamente, Sodo não consegue fechar a fronteira entre Paridon e Timor. Ele ordenou que os clãs doppelgangers ficassem de olho nos esgotos e garantissem que nada escapasse.

A Rainha da Colmeia, Lorde Negro de Timor

Rainha Marikith Fêmea: ND 14; Aberração enorme; DV 13, PV 127; AE: Veja combate; QE: Veja combate; For 26, Des 12, Con 20, Int 20, Sab 11, Car 17; Tend. CM.

Grau de Rejeição 14 quando todo o seu corpo está aparecendo e 4 quando apenas a metade superior está visível.

O barulho das garras na pedra dura fica mais alto à medida que a criatura faz a curva. Obscurecido por um afloramento rochoso, você se assusta quando uma linda mulher aparece.

A princípio assustado com sua nudez, isso é rapidamente substituído pelo horror quando você fica boquiaberto com seu par extra de braços. Ela sorri para você e um arrepio percorre sua espinha devido às fileiras de dentes em forma de faca contidos em sua boca.

Ela balança ligeiramente, movendo-se de maneira curiosa, antes de sair de trás da rocha revelando-se. Seu coração pula de horror.

A Rainha da Colmeia é um ser horrível dividido em duas metades. Sua metade superior é a de uma figura feminina vagamente atraente de vinte e poucos anos, com cabelos negros como a noite,

Possibilidade Medonha:

O Destino de Jack Sangrento

Depois de causar medo no coração de Paridon por mais de 169 anos, a violência de Jack Sangrento foi interrompida pela segunda vez.

Se Sodo conseguisse recuperar a Presa após os eventos da Sombra de Faca, ele provavelmente abandonaria a persona em favor do sacrifício secreto das vítimas sequestradas. Esses assassinatos são muito menos satisfatórios do que aqueles que o ciclo normalmente proporciona, mas Sodo não está mais disposto a arriscar a perda da Faca, deixando-a fora de vista.

Sem completar o Rito de Sangue, Sodo perderá seus dons e se tornará mais vulnerável do que esteve em mais de 150 anos. No entanto, Sodo foi um Lorde Negro durante 35 anos antes de adquirir a Presa e continuará a ser com ou sem o seu poder.

Sem a Presa há poucos motivos para continuar o ciclo de 13 anos do Ritual de Sangue. No entanto, se alguém descobrir a Presa, poderá acabar adotando a personalidade de Jack Sangrento.

Além disso, as histórias e as crenças têm poder e é possível que Jack Sangrento se torne um bicho-papão com todo o poder que o povo de Paridon atribuiu a ele.



manchados por dentes afiados e braços extras que a traem como algo desumano. Sua metade inferior tem um longo abdômen semelhante a um inseto, com várias pernas e um ferrão de trinta centímetros de comprimento na extremidade. Ela tem uma carapaça grossa e afiada que combina perfeitamente com as sombras. Quando a Rainha da Colmeia está zangada, sua metade inseto se contorce, retorcendo-se de uma maneira repugnante para aqueles ao seu redor, e uma baba negra paira de sua boca. Quando ela tenta ser agradável, ela tenta esconder sua metade mais desagradável e, às vezes, até tenta ser sedutora.

Antecedentes

A história da Rainha da Colmeia começa antes de seu nascimento. Sua mãe, a Rainha Orenia, a governante vaidosa e despótica de um mundo estrangeiro, procurou criar a cidade mais bonita de toda a história. A Rainha fez um pacto com um mago que criava ilusões de criaturas que assustavam a população. A rainha afirmou então que se o seu povo não jurasse sobre tudo o que tinha, ela não seria capaz de protegê-los desta nova ameaça. Por volta de 620 CB, um banco de Brumas se reuniu em torno do reino da Rainha.

Infelizmente para a Rainha, ela desenvolveu um medo irracional de suas próprias ilusões, que sua filha logo percebeu. A princesa seduziu o Mago e o convenceu a conjurar uma magia que a faria aparecer como uma dessas 'assassinas das sombras'. Quando o Mago a pegou com seu amante, o Capitão dos Caçadores Reais de Marikith, ele mudou a magia para transformá-la em um monstro. Orenia morreu instantaneamente de medo e a sua filha tornou-se o novo lorde negro de Timor. Furiosa, ela massacrou o mago, eliminando a única maneira pela qual ela poderia voltar ao normal.

Durante o caos da Grande Conjunção houve um grande terremoto e o domínio de Timor foi unido à cidade de Paridon. Depois de aprender sobre esta nova cidade e seu líder Sodo, a Rainha da Colmeia elaborou um plano para assumir o controle de Paridon. Secretamente, a Presa de Nosferatu sussurrou para a Rainha sobre sua localização, prometendo-lhe um novo reino. O plano da Rainha falhou e a Presa dos Nosferatu caiu fora de sua posse.



Esboço Atual

A Rainha da Colmeia está furiosa por não ter conseguido conquistar Paridon. Ela está enojada com seus caçadores marikith, que ela considera pouco inteligentes e estranhos. Mas ela sabe que os caçadores marikith são completamente leais a ela e que são tudo o que ela tem.

A posse de Paridon é um objetivo para ela, mas ela sabe que está longe de ter uma força capaz de sobrepujar os doppelgangers de Sodo ou dos demais que defenderiam a cidade. Seu plano é encontrar itens mágicos que possam virar a maré da guerra a seu favor e colocar espiões na superfície.

Recentemente, ela deixou os corrompidos por Timor partirem, mas usou a sua ligação para plantar sugestões para aprender o que pudessem sobre doppelgangers e Sodo depois regressou a Timor para obter mais instruções. Sua rede de espiões em Paridon cresce a cada mês.

Ela também está tentando eliminar qualquer resistência que possa existir em seu mundo subterrâneo. Através de um Remanescente corrompido



que se tornou um marikith, ela aprendeu sobre o Enclave, mas não conseguiu encontrá-lo. Sua existência a atormenta.

A Maldição da Rainha da Colmeia

A Rainha da Colmeia anseia por companhia inteligente. Ela se sente isolada entre os caçadores marikith e, às vezes, fica até assustada com eles. Eles não oferecem a ela nenhuma conversa ou companhia, sendo apenas escravos. Ela deseja ser bonita novamente e tem vergonha de sua aparência.

O maior medo da Rainha da Colmeia é que ela seja substituída como substituiu sua mãe e como a marikith substituiu sua humanidade. Timor lembra-lhe continuamente que as coisas mudaram. Ela começou a sonhar com outra rainha marikith, sua filha que foi autorizada a nascer. A Rainha da Colmeia teme que estes sejam mais do que apenas sonhos e ela não pode mais confiar em seus caçadores. Ela está dividida entre o desejo de ter outra rainha, uma que possa lhe oferecer companhia, e o medo de que a nova rainha a traia.

Covil

A Rainha da Colmeia reside em um palácio subterrâneo abaixo do bairro de Entranhas. Seu palácio parece ter sido uma majestosa peça de arquitetura, mas agora inúmeros buracos foram perfurados nele para o uso de seus marikith. No interior, encontra-se um vasto acervo de riquezas e tesouros que ela vem colecionando desde a queda da cidade. Seu palácio é normalmente um Sorvedouro do Mal de grau 2, mas sobe para o grau 3 quando ela está convertendo alguém em um caçador.

Combate

A Rainha da Colmeia sempre enviará seus caçadores para enfrentar o inimigo primeiro. Se sua vida estiver ameaçada, ela convocará todos eles para se proteger ou dar-lhe tempo para fugir. Caso ela seja forçada a um combate corpo a corpo, ela prefere usar seu ferrão e ataques naturais.

Ataques e qualidades especiais: descritos em **Denizens of Dread** ou **Shadow of the Knife**.

fechando as fronteiras

Quando a Rainha da Colmeia deseja fechar as suas fronteiras, todas as passagens parecem voltar-se sobre si mesmas, os túneis de Timor tornam-se um labirinto sem saída. Às vezes, brumas sobem dos canos para desorientar e confundir ainda mais os viajantes. Exploradores perdidos, apanhados pelas fronteiras fechadas, vagam em círculos ou encontram passagens que levam ao coração da Colmeia. A Rainha pode literalmente forçar as pessoas a virem até ela.

Roja, 'O Homem Invisível', Sir Edmund Bloodsworth

Doppelganger Assombrado Masculino, Lad 10: ND 15; Humanoide monstruoso médio; DV 14, PV 102; AE: Veja combate; QE: Veja Combate; For 16, Des 20, Con 15, Int 16, Sab 15, Car 14; Tend. NM.

No primeiro encontro, Roja é comumente confundido com um fantasma. Sem roupa ele é completamente transparente, como se uma magia de *invisibilidade* tivesse sido conjurada sobre ele. Qualquer roupa que ele veste fica visível, enrolando-se como se houvesse um corpo ali. A roupa favorita de Roja é um sobretudo longo, um chapéu de aba e um par de óculos com lentes quebradas. Ele também gosta muito de charutos e sempre fuma quando não está tentando se esconder.

Roja faz o possível para ser agradável com os humanos. Ele é alegre e irônico, muitas vezes tentando trazer humor até mesmo aos assuntos mais sombrios. Seu sotaque é o de um homem educado, mas ele usa gírias que só seriam ouvidas em Capela Negra. Quando questionado, ele se apresentará como "Eddy".

Antecedentes

Roja nasceu de pai humano e mãe doppelganger. Durante os primeiros dezesseis anos de sua vida, ele não tinha ideia de que era um doppelganger e ainda se considerava um humano chamado Edmund Bloodsworth. Após completar dezessete anos, Roja foi treinado por sua mãe na arte da mudança de forma. Ele considerou sua identidade como Roja secundária à de Edmund Bloodsworth.





Ele ganhou o favor de Sodo quando chegou a hora de considerar um candidato para o próximo Ritual de Sangue. Quando Roja descobriu sobre a Presa dos Nosferatu, ele não viu razão para não aceitá-la. Ele tentou completar o Ritual de Sangue sozinho, mas foi interrompido por um grupo de estranhos. Fingindo sua morte, Roja escapou por pouco com vida. Sodo, no entanto, o encontrou logo.

Sodo recuperou a Presa e trancou Roja em uma de suas câmaras de tortura. Para piorar a situação, Sodo rapidamente se desfez de tudo, mesmo remotamente relacionado, a Sir Edmund Bloodsworth: sua família, seu negócio e seu título. Era como se Sir Edmund Bloodsworth nunca tivesse existido. Pelos próximos 13 anos, Roja suportaria a tortura sádica de Sodo.

Sodo usou Roja como sua cobaia pessoal, submetendo o doppelganger a todos os tipos de experimentos humilhantes e procedimentos alquímicos. Um deles fez com que ele imitasse instintivamente o ambiente, tornando-o essencialmente invisível. No entanto, um efeito colateral da poção negou sua capacidade de alterar sua aparência.

Desde então, Roja ficou permanentemente invisível. Ele rapidamente usou suas habilidades para fugir de Sodo e esconder-se na multidão de Paridon. Vários dias depois, o Jornal de Paridon publicou histórias de um "Homem Invisível" assombrando a cidade. Roja adotou o título com prazer.

Esboço Atual

Roja busca recuperar a Presa e substituir Jack Sangrento nos anais da história pelo Homem Invisível. Ele é obcecado por essa personalidade e iniciou uma onda de crimes para ganhar notoriedade. Pouco se importando com os despojos do crime, ele está apenas interessado na atenção que isso lhe traz. Ele agora está fazendo planos para o que chamou de 'O Assalto Final', envolvendo um grupo de mestres ladrões, cada um especialista em sua própria área de crime.

Como ele é invisível, Roja teme estar perdendo a si mesmo e sua identidade e está trabalhando duro para criar uma lenda e uma reputação. Ele também espera que, ao suplantar Jack Sangrento na psique da nação, ele prive Sodo de sua reputação e status entre os clãs doppelgangers.



Sodo levou tudo o que Roja amava, e Roja deseja realizar a mesma vingança. Ele sabe que a melhor maneira de fazer isso é expor Sodo e seus preciosos clãs doppelgangers pelo que eles são. A humanidade agora parece ser o melhor aliado para ele.

Roja se tornou um megalomaniaco durante os anos de prisão. Ele é charmoso e respeitoso com os humanos, mas apenas porque eles são um meio para ele destruir o Grão-Mestre.

Combate

Os 13 anos de tortura de Roja nas mãos de Sodo causaram-lhe algum desconforto com a brutalidade. Ele prefere táticas mais 'limpas', com mortes rápidas. Ao perseguir alguém, ele será paciente e preciso com seu arremesso de adagas, estudando seu inimigo por três rodadas para dar um golpe de misericórdia. Roja sempre usa sua invisibilidade ao máximo.



Ataques Especiais

Invisibilidade (Sob): Roja sempre conta como tendo o efeito da magia *Invisibilidade Maior* sobre ele, como se tivesse sido conjurada por um Feiticeiro de 8º nível. Este efeito é permanente e não pode ser anulado por uma magia *Dissipar Magias*.

Qualidades Especiais

Detectar Pensamentos (Sob): Conforme a magia.

Dificultar Detecção (Sob): Roja tem o efeito permanente da magia *dificultar detecção* sobre ele, como se tivesse sido conjurada por um Feiticeiro de 8º nível.

Além disso, as magias de *invisibilidade* e *visão da verdade* falham instantaneamente quando conjuradas sobre ele. Os únicos seres capazes de “ver” Roja são os gatos.

Poderes Ampliados

Encontrar Objeto Desejado e Mestre em Fechaduras.

Covil

Roja e sua equipe de ladrões experientes residem no porão de uma relojoaria na Praça Beira-Rio. Roja também tem acesso a uma pequena série de casas seguras em alguns dos outros bairros, caso sua casa em Beira-Rio seja encontrada.

Alfred Larner

Líder da Célula Paridon da Fraternidade das Sombras

Humano Mng 2/III 3/FoS 6: ND 11; Humanoide médio (humano); DV 11, PV 46; Inic +6; Desl 9m; CA 14, toque 14, surpresa 12; Atq Base +5; Agr +6; Ataque corpo a corpo desarmado +6 (1d6+1) ou à Distância Pistola +7 (1d10); AE Rajada de golpes, anel de estrelas cadentes, punho impressionante; QE Mente escorregadia; Tend. NM; TR Fort +7, Ref +8,

Vont +15; For 12, Des 15, Con 13, Int 18, Sab 14, Car 10.

Perícias: Acrobacias +9, Concentração +15, Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (geografia) +9, Conhecimento (local) +13, Conhecimento (Ravenloft) +18, Conhecimento (religião) +9, Diplomacia +7, Escalar +6, Identificar Magias +16, Observar +7, Ouvir +7, Saltar +9, Sentir Motivação +7.

Talentos: Ataque Atordoante, Ataque Desarmado Aprimorado, Dominar Magia (invisibilidade maior, imagem maior, relâmpago, leque cromático), Escrever Pergaminho, Estender Magia, Foco em Magia (Ilusão), Iniciativa Aprimorada, Magia Silenciosa, Mente Aberta, Reencarnação, Reflexos de Combate, Vontade de Ferro.

Idiomas: Zherisiano*, timorense, mordentiano, dracônico, lamordiano.

Magias de Mago (NC 11): Especialista em Ilusões, escolas proibidas de Conjuração e Necromancia.

Grimório: 0 – Todas, exceto conjuração e necromancia; 1º – *aura mágica de Nystul, compreender idiomas, enfeitiçar pessoa, escudo arcano, identificação, imagem silenciosa, mísseis mágicos, leque cromático, proteção contra o caos/mal/bem/lei, queda suave, salto, sono, toque chocante, transformação momentânea, ventriloquismo*; 2º – *agilidade do gato, alterar-se, arrombar, boca encantada, chama contínua, confundir detecção, detectar pensamentos, escuridão, imagem menor, invisibilidade, nublar, passar monstro, patas de aranha, pirotecnia, raio ardente, reflexos, tranca arcana, truque de cordas, ver o invisível, visão no escuro*; 3º – *clariaudiência/clarividência, deslocamento, dificultar detecção, dissipar magia, escrita ilusória, imagem maior, imobilizar pessoa, forma gasosa, página secreta, piscar, relâmpago, respirar na água*; 4º – *assassino fantasmagórico, conjuração de sombras, enfeitiçar monstros, globo de invulnerabilidade menor, invisibilidade maior, terreno ilusório, vidência*; 5º – *cancelar encantamento, compor, enviar mensagem, imagem persistente, miragem arcana, névoa mental, similaridade, sonho*.

Itens Pessoais: Bola de cristal, pistola, anel das estrelas cadentes, grimório.

Alfred Larner nasceu em Paridon em 718 CB em uma família de classe média baixa, o nono de onze filhos. Sua família pairava perpetuamente à beira da pobreza e sua casa nunca ficava quieta. Talvez esta seja a raiz da aversão que Alfred ainda

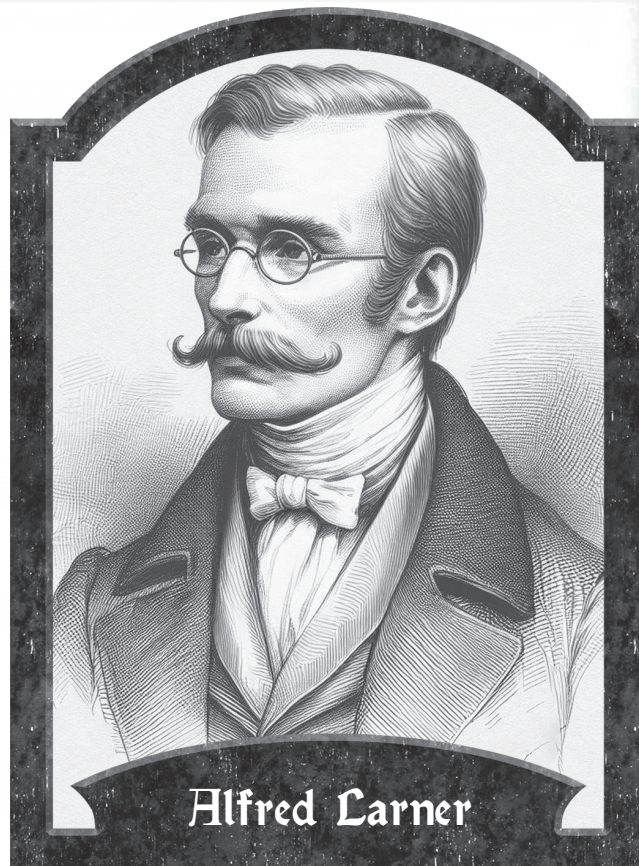


sente pelo barulho e pela desordem; seu desdém pelos de baixa posição social; e a sua ambição de se tornar um cavalheiro - ou, pelo menos, alguém tão poderoso que não possa ser ignorado.

Alfred se interessou pelos ensinamentos filosóficos e pelo treinamento físico da Divindade da Humanidade desde tenra idade - em parte pelo bem deles, e em parte como uma desculpa para deixar sua família para trás e encontrar uma atmosfera mais tranquila - e mais propícia ao progresso. O seu zelo na prossecução dos estudos, aliado ao apoio dos seus superiores na ordem da Divindade da Humanidade, levaram-no a obter uma bolsa para estudar filosofia no Núcleo. Considerações financeiras levaram-no a rejeitar Il Aluk e Porta-Lucine; em vez disso, ele começou a estudar na Universidade de Richemulot, onde logo chamou a atenção de Viktor Hazan e Erik van Rijn.

Vendo nele um Irmão em potencial, usaram sua formação filosófica para atraí-lo para os pontos de vista da Fraternidade. Afinal, a verdadeira diferença entre a humanidade e os animais era o seu poder de intelecto; por que, então, não deveria haver uma maior divisão dentro da humanidade, com aqueles de maior intelecto e capacidade mental governando sobre seus semelhantes inferiores? Após um breve período de ceticismo, Alfred ficou inteiramente convencido deste argumento e começou a aplicá-lo de uma forma que até os seus mentores consideraram surpreendentemente liberais. Se o intelecto fosse verdadeiramente a medida do valor, então por que um não-humano de grande inteligência não deveria ser aceito como igual? Por que, igualmente, uma mulher inteligente não deveria ser considerada igual a um homem inteligente? Apesar dessas formulações pouco ortodoxas, Alfred logo foi considerado digno de admissão na Fraternidade, com seus primeiros artigos sendo sobre a relação entre saúde física e respostas mentais, incluindo uma exploração de por que pessoas que sofrem de doenças tendem a ser mais suscetíveis a ilusões e encantamentos.

Depois de concluir sua graduação na Universidade, Alfred retornou a Paridon em 742 e imediatamente começou a tentar recrutar para a Fraternidade de lá. No início, ele voltou a trabalhar na Casa Capitular da Ordem da Divindade da Humanidade, mas sua visão filosófica mudou tanto que ele se viu continuamente em conflito com o corpo principal da ordem. Apático do conflito contínuo



e sabendo que dificilmente conseguiria persuadir a Ordem a adotar seus pontos de vista, ele saiu e começou a lecionar como professor particular para famílias nobres.

Seu apoio a candidatos incomuns para membros da Fraternidade (incluindo humanoides, bardos e mulheres, em ordem crescente de escândalo) é contado contra ele nos cantos mais doutrinários da Fraternidade, mas sua contínua erudição e esforços para expandir a Fraternidade em Paridon levaram a que ele mantivesse um avanço lento, mas constante, na hierarquia da Fraternidade. Alfred pastoreou seu rebanho de Irmãos com grande cuidado e determinação, pois está determinado a ver a Fraternidade ter sucesso em Paridon; apesar de sua posição relativamente obscura, a posição de Irmão Exaltado e até mesmo de Pai da Fraternidade pode não estar fora de seu alcance - ou assim ele espera.

Alfred teve algum sucesso em recrutar outros para a causa da Fraternidade, especialmente aqueles que estão fora das tradições alquímicas ortodoxas e filosofias da Divindade da Humanidade. Por causa de suas origens, aqueles que ele recru-



tou tendem fortemente a ser filósofos alquímicos e transmutadores. Sabendo que isto torna a célula de Paridon vulnerável às tentações de van Rijn, e esperando evitar insinuações de cumplicidade com o traidor máximo, Alfred resolveu pegar o touro pelos chifres e lançar uma extensa caçada humana a van Rijn em Paridon. Ele e seus colegas membros da Fraternidade estão compilando as informações que possuem sobre Paridon na esperança de encontrar quaisquer pistas que possam sugerir a presença de van Rijn em sua cidade, e estão até planejando uma expedição exploratória em grande escala nos esgotos para garantir que ele não esteja se escondendo da Fraternidade de lá.

Esboço Atual

Alfred Larner parece ser um paridonês bastante comum, não exatamente um cavaleiro de 40 e poucos anos. Ele está um pouco careca e usa o cabelo ruivo curto, com costeletas cheias e bigode em forma de guia; caso contrário, ele está barbeado. Ele é fisicamente franzino, mas um pouco mais forte do que parece; ele usa óculos por motivos puramente cosméticos, pois sente que isso lhe dá uma certa seriedade. Os óculos são de vidro simples e ele enxerga perfeitamente bem sem eles. Ele se esforça para cultivar uma personalidade pública dócil, mas por trás dela - e não muito abaixo dela, às vezes - está a mente ambiciosa e agressiva de um membro sênior da Fraternidade das Sombras.

Nevin, Ilusionista da Corte

Morto Vivo Ancestral de Grau 3 Humano Mago 11: ND 14; Morto-vivo médio (humanoide progredido); DV 11, PV 80; Inic +6; Desl 9m; CA 26, toque 13, surpresa 24; Atq Base +5; Agr +10; Ataque corpo a corpo pancada +10 (1d6+5 mais doença); AE Desespero (visão, paralisia); QE imunidade (frio), características de mortos-vivos, resistência (fogo 20), resistência à expulsão +4, RM 20, RD 10/mágico, resistência a ataques, vulnerabilidade a energia (ácido), poder ampliado (passagem), restauração; Tend. LM; TR Fort +4, Ref +8, Vont +12; For 20, Des 14, Con -, Int 17, Sab 18, Car 12.

Perícias: Concentração +14, Conhecimento (Arcano) +17, Conhecimento (Masmorras) +17, Decifrar

Escrita +17, Escalar +13, Esconder-se +10, Furtividade +10, Identificar Magias +19 (+21 Ilusão), Ofícios (Alquimia) +5, Ofício (Alquimia) +17, Sobrevivência (Subterrâneo) +6, Usar Instrumento Mágico (Pergaminhos) +5.

Talentos: Acelerar Magias, Elevar Magia, Escrever Pergaminhos, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Preparar Poção, Prontidão, Reflexos Rápidos, Vitalidade.

Idiomas: Timorense*, dracônico

Magias de Mago Preparados (NC 11); escolas proibidas Conjuração, Encantamento:

0º – *Som Fantasma, Abrir/Fechar, Raio de Gelo, Ler Magia, Toque de Fadiga;*

1º – *Toque Macabro, Compreender Idiomas, Mísseis Mágicos, Raio do Enfraquecimento, Escudo Arcano, Imagem Silenciosa;*

2º – *Alterar-se, Cegueira/Surdez, Névoa Tumular de Kelgore^{PHBII}, Reflexos, Atacantes Fantasmagóricos^{CAr}, Muralha de Escuridão^{CAr};*

3º – *Dissipar Magia, Raio do Enfraquecimento Elevado, Legião de Sentinelas^{PHBII}, Imagem Maior, Raio da Exaustão, Lentidão;*

4º – *Desolação^{PHBII}, Escaravelhos da Perdição^{PHBII}, Assassino Fantasmagórico, Metamorfose;*

5º – *Metamorfose Tórrida, Vira-Manto^{PHBII}, Escudo Arcano Acelerado;*

6º – *Sinal do Lacre Maior^{CAr}, Despistar.*

Nota: Algumas magias listadas acima foram retiradas dos livros **Completo Arcano (CAr)** e **Livro do Jogador II (PHBII)**. Se esses livros não estiverem disponíveis, substitua-os por magias apropriadas de seus próprios recursos.

Itens Pessoais: Pergaminho Arcano de Escaravelhos da Perdição, Varinha do Raio da Exaustão (27 cargas), Pergaminho Arcano de Teletransporte, Poção de Detectar Pensamentos, Manto de Resistência +1, Anel de Proteção +1, Braçadeiras de Armadura +2, Amuleto de Armadura Natural +1, Grimório.

Doença (Sob): Febre do Esgoto; CD 15; Incubação 1d3 dias; dano inicial:1d3 Des, dano secundário: 1d3 Con.



Medo (Sob): Qualquer um que veja Nevin deve fazer um teste de Vontade (CD 16) ou ficará paralisado de medo por 3d4 rodadas. Independentemente do sucesso ou do fracasso, o alvo fica imune ao medo pelo resto do dia.

Passagem (Sob): Pode conjurar Passagem Invisível 11/ hora, como um Feiticeiro de 11º nível.

Restauração (Sob): A menos que Nevin seja levado a -10 PV ou menos, depois de 1 dia inerte ele começará a Restaurar, curando a uma taxa de 12 PV/hora. Depois de estar totalmente curado, ele deve continuar adormecido por mais uma hora antes de poder se tornar ativo.

Resistência a Ataques (Ext): Nevin sofre apenas metade do dano de ataques físicos, aplicado antes da Redução de Dano.

O ser murcho que está diante de você tem membros finos e pele como papel, mas seu rosto se contorce com um ódio feroz por ser perturbado. Alguns adornos simples repousam sobre seu contorno, de alguma forma sobrevivendo aos tempos mais ou menos intactos.

Nevin já foi o mago da corte no palácio real de Timor. A maioria dos nobres e da realeza tinha pelo menos um conjurador contratado e a posição era bem remunerada. Nevin concentrou-se na escola da ilusão e foi totalmente devotado à família real que serviu em Timor. Ele conjurou suas magias servilmente para eles, acreditando que eles o mantinham a salvo das massas externas. Foi assim que ele começou a usar as suas ilusões para que a Rainha de Timor usasse o medo dos seus súditos para aumentar a sua produtividade.

A linda filha da Rainha percebeu o poder que Nevin detinha. Embora ele não fosse um mago mestre, ele tinha habilidades úteis. A filha seduziu Nevin e conspirou com ele para tirar o governo da Rainha. Porém, como conta a história, Nevin descobriu a infidelidade da princesa e se esforçou para punir a garota. Em vez de conjurar uma ilusão para fazê-la parecer uma marikith, ele a transformou em uma rainha. Quando a princesa ficou furiosa, Nevin foi o primeiro morto.

A Rainha da Colmeia foi para os esgotos após sua violência e o conselho foi deixado para limpar o massacre. Não confiando nos restos mortais do mago após ter 'amaldiçoado' sua princesa, mas não



desejando irritar seu espírito, eles o enterraram em uma tumba elaborada que havia pré-construído para a família real e o deixaram lá. As condições da morte do mago combinadas com os efeitos preservativos da tumba o transformaram em um dos Mortos Ancestrais. No entanto, Nevin só se levanta quando a santidade de sua cripta é violada.

Após a Grande Conjunção, quando os esgotos de Timor foram colocados sob Paridon, a cripta de Nevin foi transferida para lá também. Ele dormiu dentro de sua tumba até que uma força de batedores marikith a invadiu, acordando-o. Com pouco esforço ele despachou as criaturas e voltou a dormir. Mais marikith vieram e, com cada esforço, ele destruiu mais deles. A Rainha da Colmeia logo descobriu que um ser poderoso residia no sepulcro, mas não tinha ideia de sua natureza. Além disso, ela descobriu que ele só reagia quando seu covil era invadido e parecia não ter vontade de se expandir. Como os próprios marikith não sentiram medo dessa criatura que os destruiu, eles logo a deixaram sozinha em seu sono.

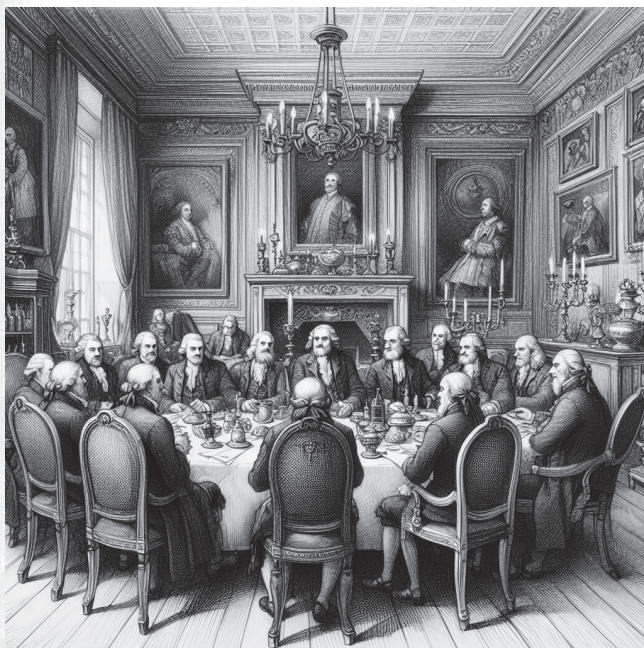


Agora, a tumba de Nevin é uma área desolada, evitada tanto por marikith quanto pelos Remanescentes. O próprio Nevin se contenta em dormir em sua tumba, a menos que ela seja violada. É um dos poucos seres que conhece a história de Timor e pode proporcionar aos aventureiros muito conhecimento do passado. Ele também gostaria de se vingar da Rainha da Colmeia, mas em seu estado atual não se dá ao trabalho de deixar sua cripta.

Clubes e Sociedades

A Sociedade do Espinho

Composta por membros muito seletos da nobreza que são recrutados por meio de uma complexa série de testes (dos quais o candidato desconhece), a Sociedade do Espinho está preocupada principalmente com o estudo da alquimia agrícola e o desenvolvimento de novas técnicas de processamento de alimentos (ou renascimento dos antigos) que aumentarão o domínio aristocrático sobre os mansos suprimentos alimentares de Paridon. Eles não estão isentos de usar métodos dissimulados para atingir seus objetivos, tornando relativamente perigoso inovar ou possuir informações alquímicas ou tecnológicas inovadoras.



Filhas da Luz Mística

Há rumores de que isso foi ideia de um grupo de bruxas de Hala que foram perseguidas nas Bru-mas pela Inquisição Tepestani. As Filhas estão preocupadas com a compaixão pelos doentes e famintos, com a criação de direitos básicos e igualdades para as mulheres (Eleitoras) e com a arrecadação de fundos para o estabelecimento de hospícios e abrigos secretos para mulheres e crianças vítimas de abuso.

As Filhas são a única sociedade secreta conhecida em Paridon exclusiva para mulheres. A atual Matrona Chefe, Agnes Hark, é uma mestra talentosa das artes arcanas e tem sido fundamental na manutenção dos princípios fundadores das Filhas.

Casa do Sábio

A história desta sociedade é sangrenta. Os três membros governantes da atual encarnação do Sábio ou “A Irmandade do Poliedro” são filhos de um clã não identificado de doppelgangers de alto escalão que foram dizimados por Sodo após um golpe fracassado. Tendo crescido escondidos para evitar que as forças de Sodo erradicassem sua linhagem, os três sobreviventes ressurgiram uma década depois sob o apelido de Casa do Sábio; uma sociedade dedicada a abrigar e planejar a destruição final de Sodo e seus aliados do poder.

Os Sábios não devem ser confundidos com benfeitores, pois não têm nenhum amor ou empatia particular pelos humanos, ou a intenção de governar com compaixão depois de assumirem o controle do governo.

Os Legionários da Confiança

Os Legionários são um conjunto de proprietários de fábricas, engenheiros e empresários de classe média que acreditam que a salvação de Paridon reside diretamente nos ombros da indústria e da reforma econômica. Contudo, as suas opiniões tendem a ser insensíveis para com os membros pobres e não qualificados da sociedade. As suas filosofias são assumidamente elitistas, à maneira social darwiniana, mas, ironicamente, encorajam e aplaudem aqueles que saem da pobreza e demonstram engenhosidade econômica ou técnica.



Os Irmãos Zherisianos da Terra

Os Irmãos zherisianos da Terra são um grupo ativista de homens e mulheres da classe trabalhadora de Paridon. Notória pelas suas táticas de guerrilha contra as fábricas de Beira-Rio, a Irmandade destrói as máquinas que considera estarem aprisionando a humanidade à servidão. “O homem nasceu livre”, dizem, “mas agora vive acorrentado”.

À noite, muitas vezes entram furtivamente em armazéns e destroem o máximo de máquinas que conseguem antes de fugirem das autoridades. Se atacam durante o dia, é em grande número, com muitas forças diferentes atacando de locais diferentes para confundir os guardas da fábrica. A maioria dos membros, muitas vezes chamados de Sabotadores, são ex-trabalhadores que foram substituídos por uma máquina, mas alguns são radicais que querem ver a humanidade liberta da tecnologia para sempre. Ocasionalmente, os guardas da

fábrica foram fisicamente nocauteados, até mesmo mortos, por esses ataques. Na maioria das vezes eles usam táticas de bater e correr.

Os trabalhadores das fábricas são frequentemente avisados de que haverá um ataque para evitar vítimas. Surpreendentemente, os trabalhadores não avisam os seus empregadores, apesar dos bônus oferecidos a qualquer um que se torne informante dos Irmãos Zherisianos da Terra. Isto deve-se em parte às condições cruéis em que são forçados a trabalhar. A pressão dos pares e a retaliação também contribuem para este silêncio. Ex-informantes tiveram seus pertences roubados e seus dedos quebrados, cortesia do “Rei das Favelas”.

Muitos acreditam que o Rei das Favelas é simplesmente um mito urbano criado para assustar as classes mais baixas e levá-las à obediência. Na verdade, ele existe e treina muitos membros da Irmandade. Muitos membros dos Irmãos Zherisianos da Terra têm níveis na classe de prestígio Sabotador.





Requisitos do Clube

Os clubes localizados no Distrito do Rei usam as seguintes modificações nas regras de afiliação descritas no Livro do Jogador II:

Variável	Bônus
Histórico de classe alta	+ 0
Histórico de classe média	- 2
Histórico de classe baixa	- 4
Estranho (não de Paridon)	- 2
Feminino	-4
Nível de personagem	+ 1/2
Bônus de carisma	+ 1/2
Diplomacia e/ou Conhecimento (nobreza e realeza) 5 graduações ou mais	+ 1
Diplomacia e/ou Conhecimento (nobreza e realeza) 10 graduações ou mais	+ 2
Talento Educação ^{FRCS} / Educação Universitária ^{HoL}	+ 1
Talento Riqueza ^{HoL}	+ 2
Título nobre	+ 1
Riqueza total de mais de 20.000PO	+ 1
Riqueza total de mais de 40.000PO	+ 2
Riqueza total de mais de 60.000PO	+ 3

FRCS - Cenário de Campanha de Forgotten Realms
HoL - Heroes of Light

Membros potenciais devem ser patrocinados por um patrono e pagar uma taxa de adesão inicial de (1000PO) e uma taxa mensal de 50 PO e ter uma pontuação de afiliação de 4 ou mais.

Benefícios do Clube

Uma vez aceito em uma organização, um personagem pode receber vários benefícios.

Os clubes e pousadas de Paridon oferecem muitos dos seguintes benefícios.

- Acesso a acomodações excelentes e de alta qualidade a preços acessíveis
- Um bar do clube com vinhos finos e destilados que custa um terço do preço normal para associados

- Uma excelente sala de jantar que custa metade dos preços normais do Livro do Jogador
- Acesso à biblioteca bem abastecida do clube (+1 nas rolagens de pesquisa)
- Pessoal discreto e prestativo
- Cofres e serviços bancários gratuitos para associados.
- Exclusividade (guardas e porteiros impedem a entrada da ralé e a melhor segurança disponível)

Benefícios Adicionais

À medida que um personagem aumenta seu destaque dentro de uma organização, ele ou ela ganha uma série de benefícios e responsabilidades.

Pontuação de Afiliação 11+

+2 em testes de Diplomacia e Obter Informações com membros

Serviçal/manobrista pessoal (ND1 ou inferior) fornecido durante a estadia no clube

Deveres: Espera-se que os membros deste nível ofereçam um jantar extravagante para os membros do clube uma vez por ano (valor do jantar 500PO)

Pontuação de afiliação 21+

Chamado ao Favor (dá uma redução permanente de -5 na pontuação de afiliação após o favor ter sido cobrado)

Audiência com os escalões superiores (pode reivindicar uma audiência com um dos membros mais antigos e influentes da sociedade Paridon uma vez por mês (leva de 1 a 6 dias para organizar a reunião)

Empréstimo (um item ou dinheiro no valor de até 1000 PO por 2d4 dias) uma vez por mês. Se o empréstimo não for quitado no prazo, a pontuação de afiliação diminui em 1 por dia de atraso. Se a pontuação de filiação cair abaixo de 4, a pessoa é expulsa do clube.

Deveres: Espera-se que os membros deste nível ofereçam um jantar extravagante para os membros do clube uma vez por ano (valor do jantar 1000PO)

Opções dos Jogadores





Novas Perícias

Falsificação de Arte:

Uma nova aplicação da perícia falsificação



perícia Falsificação do Livro do Jogador preocupa-se exclusivamente com documentos escritos: desde assinaturas duplicadas até a escrita de texto falso em livros completos. Para criar versões forjadas de itens que normalmente são fabricados através da perícia Ofícios (incluindo livros ou páginas envelhecidas artificialmente, aos quais o texto pode ser adicionado com a perícia Falsificação), o falsificador deve ter pelo menos 5 graduações no tipo apropriado de Arte.

Para criar uma falsificação, determine o preço de venda genuíno do item acabado e a CD necessária para criá-lo. Pague um terço do preço real do item pelas matérias-primas. Observe que você pode criar deliberadamente um item sem valor e depois aumentar seu valor aparente até que pareça vendável; as matérias-primas para tais itens custam nominalmente 1 PC por 0,5 kg de peso do item acabado (mínimo 1 PC).

Para aumentar o valor aparente do item além de seu valor real, você então adiciona um “bônus de falsificação” à CD do seu teste de Ofício, que pode ser qualquer coisa de +1 ao número de graduações que você possui na perícia Ofício. Por exemplo, se você tiver 10 graduações em Ofícios (joias), você pode adicionar um “bônus de falsificação” de +1 a +10 à CD do seu teste, para fazer uma joia que pareça mais cara do que realmente é. Role seu teste de Ofício contra esta CD, depois de aplicar outros modificadores relevantes aos testes de Ofício.

Se seu teste for bem-sucedido, multiplique seu resultado pela CD menos o bônus de falsificação. Isto representa o valor real agregado ao item em construção e conta para a conclusão do item. Em seguida, multiplique o resultado do seu teste bem-sucedido pelo bônus de falsificação. Este é o valor aparente da quantidade de moedas que foram adicionadas ao item, fazendo-o parecer mais caro. O tipo de moeda fica à escolha do falsificador:

- Uma simples falsificação aumenta o valor aparente do item em peças de prata (ou cobre, se o progresso na fabricação do item estiver sendo monitorado a cada dia).

- Uma falsificação arriscada aumenta o valor aparente do item em peças de ouro (ou prata por dia).

- Uma falsificação ousada aumenta o valor aparente do item em peças de platina (ouro por dia).

Se um falsificador desejar, um período inteiro de trabalho pode ser dedicado exclusivamente a fazer com que um item pareça mais valioso. Para fazer isso, use a mesma CD para o teste de Ofícios, mas o sucesso aumenta apenas o valor aparente do item (resultado X bônus de falsificação), e não seu valor real. Esse trabalho não conta para a conclusão de um item.

Para determinar se a falsificação acabada passa na inspeção no momento da venda, o potencial comprador faz um teste de Avaliação oposto ao teste de Ofício do falsificador. Assim como o teste de Falsificação para um documento falso, este teste de Ofício é rolado secretamente pelo Mestre. Os seguintes modificadores se aplicam ao teste de Avaliação do comprador:

Condição	Modificador
Falsificação simples	+ 0
Suposto estilo ou fabricante desconhecido pelo avaliador	- 2
Falsificação arriscada	+ 5
Suposto estilo ou fabricante conhecido pelo avaliador	+ 0
Falsificação ousada	+ 10
Suposto estilo ou fabricante conhecido pelo avaliador	+ 2
Item acompanhado de documentação falsificada de forma convincente	- 2
Documentação falsa suspeitada pelo comprador	+ 4
Documentação forjada identificada conclusivamente como falsa	+ 8
O vendedor acredita que o item é genuíno ou obteve sucesso em um teste de Blefar	- 2
O teste de blefar do vendedor contra o comprador falhou	+ 6

Se o teste de Avaliação superar o teste de Ofícios do falsificador e a CD usual para Avaliar um item desse tipo (por exemplo, CD 12 para itens comuns), o comprador não será enganado e perceberá o valor real do item. Se o teste de Ofício supe-



rar o teste de Avaliação, o comprador acredita que seu valor é o valor aparente, como o falsificador pretendia. Se o teste de Avaliação superar o teste de Ofício, mas não o CD padrão para avaliar tal item, o comprador estima seu valor (itens comuns) ou não pode fazer uma estimativa (veja a descrição do **Livro do Jogador** da perícia Avaliação).

Convencer um potencial comprador de que um item tem valor por razões puramente históricas e/ou culturais (“Esta espreguiçadeira já esteve no escritório do próprio Conde Strahd I!”) é julgado através de testes de Blear e Sentir Motivação.

Ofícios (fotografia)

(Int; somente treinado)

Esta nova versão da perícia Ofícios abrange tanto a fabricação e cuidado de equipamentos fotográficos – sensibilização de placas, construção e manutenção de câmeras, enquadramento e preservação de daguerreótipos acabados – quanto o próprio processo de tirar fotos. É uma perícia desenvolvida tão recentemente que não pode ser empregada sem treinamento; por enquanto, aulas de fotografia só podem ser obtidas na cidade de Paridon.

O uso desta habilidade para construir câmeras e outros equipamentos - a maioria dos quais os daguerreotipistas são obrigados a fabricar para si mesmos - é julgado de acordo com outras aplicações da Arte. Na verdade, tirar uma foto é um processo de três testes de ofícios: sensibilizar a chapa fotográfica é um teste, expor a chapa à luz é o segundo e revelar a imagem resultante é o terceiro.

As CDs dos testes de Ofício para cada etapa e o tempo necessário para completar as etapas são os seguintes:

Tarefa	Tempo Exigido	CD
Sensibilizar uma placa à luz	5 minutos	10*
Exposição (luz solar direta ou equivalente)	3 rodadas	12
Exposição (condições internas bem iluminadas)	6 rodadas	10
Exposição (iluminação sombria)	12 rodadas	25
Desenvolver uma imagem	10 minutos	12

*Um dos gases usados para sensibilizar as placas de daguerreótipos à luz é volátil e levemente tóxico. Em um resultado natural 1 na rolagem do teste, o usuário da perícia deve fazer um segundo teste de habilidade contra CD 5 para evitar que o gás escape de seu recipiente; se o teste falhar, o fotógrafo é exposto à fumaça (Veneno inalado CD 11, dano inicial 1 Int, secundário 1d3 Int; este gás requer uma chama aberta para ser produzido, por isso é normalmente inadequado para uso como arma). Um fotógrafo não pode escolher 10 no segundo teste para manter a fumaça contida.

Teste de Ofícios	Modificador
Fontes de luz internas não distribuídas uniformemente ao redor do objeto	-2
Fontes de luz extra internas pré-posicionadas para melhorar a qualidade da foto	+2 por fonte (+6 no máximo)
Nenhuma superfície estável ou tripé disponível para manter a câmera estável	-4 por 3 rodadas de tempo de exposição
O alvo é uma paisagem com elementos em movimento (ressaca, cachoeira, etc.)	-4
O alvo é uma “natureza morta” ou paisagem sem elementos móveis	+4
O alvo é um adulto vivo, parado e muito imóvel	-1 por 3 rodadas de tempo de exposição
O alvo é um adulto vivo e estacionário, mas não está parado	-2 por 3 rodadas de tempo de exposição
O alvo é um animal vivo, parado, cooperativo ou uma criança pequena	-4 por 3 rodadas de tempo de exposição
O alvo é uma criatura viva e não estacionária ou se recusa a ficar parado	-8 por 3 rodadas de tempo de exposição
O alvo é uma criatura viva e adormecida	+2
O alvo é uma criatura morta ou magicamente paralisada	+4
O alvo é um efeito mágico visível e não instantâneo	-6
O alvo está oculto devido a neblina, cerração, etc.	-5 por 10% de chance de erro
Alvo escondido	-(bônus de seconder-se do alvo)
Alvo distante (não aplicável para imagens de paisagem)	-2 de penalidade de alcance por 6 metros

Um teste bem-sucedido de Ofício (fotografia) para expor uma placa produz uma imagem de alta qualidade. Enquanto um teste que falha por me-



nos de 5 pontos produz uma imagem de baixa qualidade, um teste que falha por mais de 5 pontos não produz nenhuma imagem distinguível; placas tão estragadas podem ser limpas e reutilizadas.

Devido ao efeito do movimento, é comum que um quadro-daguerreótipo represente alguns de seus alvos com bastante clareza, enquanto outros são mais nebulosos ou até mesmo borrados demais para serem distinguidos. Não existe tecnologia para copiar daguerreótipos, embora as imagens existentes possam ser fotografadas por sua vez.

A sensibilização das placas e a revelação da imagem final devem ser realizadas em total escuridão.

Equipamentos Novos

Materiais Fotográficos

Daguerreótipo de Alta Qualidade: Imagens fotográficas primitivas em placas de cobre prateadas, esses itens são extremamente delicados, exigindo estojos de proteção para protegê-los de abrasão, manchas ou até mesmo poeira. Um daguerreótipo de alta qualidade é suficientemente preciso para que apenas ver o alvo em tal imagem conte como “visto uma vez”, para fins de adivinhação ou teletransporte. Se um personagem usando Observar para detectar um impostor (teste resistido contra Disfarces) tiver um daguerreótipo de alta qualidade do indivíduo genuíno para comparação, esse personagem recebe +3 de bônus de circunstância em seu teste de Observar.

Curiosamente, um daguerreótipo de alta qualidade de um alvo conta como uma “vestimenta ou posse”, e não como uma “semelhança ou imagem”, para fins de tentativas de vidência dirigidas a esse alvo específico.

Daguerreótipo de Baixa Qualidade: Uma consequência frequente de iluminação deficiente ou

de alvos que não conseguem ficar parados por tempo suficiente, os daguerreótipos de baixa qualidade têm, no entanto, algum valor como curiosidades, e nem todas as placas que saem mal são limpas para reutilização. Um daguerreótipo de baixa qualidade não oferece nenhuma vantagem especial para detectar imitadores ou para adivinhações e outras magias, mas retém detalhes suficientes para que as pessoas ou locais retratados possam ser reconhecidos pelos espectadores que já viram a foto (e vice-versa).

Moldura de Daguerreótipo: A imagem em um daguerreótipo é tão frágil quanto as escamas das asas de uma borboleta, por isso essas imagens são lacradas em caixas com frente de vidro para sua proteção. Se não for devidamente encerrado em uma moldura intacta, um daguerreótipo tem 10% de probabilidade de ser danificado toda vez que for manuseado, e manchas ou poeira reduzirão sua qualidade a cada três meses em que for deixado exposto (de alta qualidade para baixa, depois baixa qualidade para indistinguível e sem valor).

Placa Prateada, em Branco: Este retângulo de cobre revestido de prata é o “filme” usado nas câmeras da era do daguerreótipo. A maioria dos daguerreotipistas constrói suas próprias câmeras e encomenda suas próprias placas sob medida, de modo que o tamanho e a espessura exatos das placas não são padronizados e uma placa em branco específica pode não encaixar corretamente em uma câmera construída por um daguerreotipistas diferente.

Câmera: Frequentemente chamadas de “caixas de imagens” por não-daguerreotipistas, esses dispositivos são pouco mais que uma caixa de madeira com uma lente em uma extremidade, uma fenda para inserir placas na outra e um olho mágico de vidro colorido em um lado através do qual o daguerreotipistas pode verificar o progresso da imagem em formação. Uma escotilha na parte inferior

Item	Custo	Ofícios (CD) para Produzir	Peso
Daguerreótipo de alta qualidade	3 PO	Fotografia (ver descrição)	1 kg
Daguerreótipo de baixa qualidade	6 PP	Fotografia (ver descrição)	1 kg
Moldura de daguerreótipo	5 PP	Fabricação de vidro ou fabricação de joias (15)	0,25 kg
Placa prateada, em branco	2 PP	Ourivesaria (15)	1 kg
Câmera	250 PO	Fotografia (17) ou carpintaria (20)	2 kg
Tripé ajustável	40 PO	Ferraria (15)	4 kg
Kit de fotográfico	40 PO	alquimia (10) ou fotografia (12)	2,5 kg
Sala de trabalho de fotografia	400 PO	alquimia (12) ou fotografia (15)	125 kg



permite ao daguerreotipistas introduzir vapor de mercúrio na caixa, para “consertar” a aparência da imagem resultante ao final do tempo de exposição. Nenhum artesão em Paridon se especializou na venda de câmeras, então a maioria dos daguerreotipistas constrói suas próprias e encomenda placas que se adaptam às suas criações; as placas que cabem no encaixe de uma caixa de imagens podem não caber em outra.

Câmeras Obras-Primas ainda não foram construídas em Ravenloft, mas são teoricamente possíveis. Quando tais dispositivos surgirem da oficina de algum daguerreotipista inovador, eles provavelmente produzirão ambrótipos (imagens em vidro) em vez de imagens em metal. Somente a habilidade Ofícios (fotografia) é adequada para a produção de um modelo de câmera mais avançado; carpinteiros que tentam isso falham automaticamente.

Tripé Ajustável: Normalmente usado por astrônomos e topógrafos, alguns daguerreotipistas inteligentes especializados em paisagens os consideraram inestimáveis para apoiar com segurança suas câmeras no lugar.

Kit Fotográfico: Esta bolsa de couro contém todo o equipamento de campo necessário para a exposição e “fixação” inicial de daguerreótipos, exceto câmera ou tripé. Um kit completo inclui dez placas pré-sensibilizadas em capas de papelão pretas, fixadores de mercúrio, um pequeno queimador tipo “fogão de acampamento” para aquecê-las, um pano preto para proteger as placas que estão sendo inseridas ou retiradas da câmera, giz para etiquetar capas de placas acabadas e um gráfico bruto usado para estimar os tempos de exposição com base na luz ambiente. O conteúdo de um kit requer reabastecimento após dez usos e concede +2 de bônus de circunstância em testes de Ofício (fotografia) para o processo de exposição. Não é utilizável para sensibilizar ou revelar placas.

Sala de Trabalho de Fotografia: A contraparte de um daguerreotipista para um laboratório de alquimista, este conjunto de equipamentos inclui uma câmara de vapor e reagentes para sensibilizar placas, bacias de soluções de revelação e conservantes, suportes para secagem ao ar de daguerreótipos acabados e cortinas e outros excludores de luz suficientes para converter um quarto pequeno ou armário grande em uma câmara escura. Testes feitos para desenvolver um daguerreótipo sofrem

uma penalidade de circunstância de -10 se tal sala não for usada.

Os equipamentos para construção, reparo e manutenção de câmeras e para polimento de placas antes da sensibilização também estão incluídos no custo de uma sala de fotografia, mas geralmente são instalados em uma sala diferente, pois tais tarefas não requerem escuridão. Uma sala de trabalho não inclui lâmpadas, cenários, adereços para braços e cabeça ou outros equipamentos utilizados em estúdios de retratos.

Novos Talentos



Os talentos a seguir são particularmente apropriados para o cenário Ravenloft. Entretanto, os jogadores devem consultar seu Mestre para ver se ele permite esses talentos antes de realizá-los.

Apenas Outro Rosto

Pré-Requisito: 5 graduações em Esconder-se, deve ter vivido em uma área urbana (pelo menos uma cidade pequena) por 1 ano inteiro.

Benefício: Você pode usar a perícia Esconder-se quando estiver cercado por uma multidão de pelo menos trinta pessoas de atitude indiferente a você. A multidão deve ser predominantemente do mesmo tamanho que você ou um tamanho maior. Você sofre uma penalidade de dois pontos de Grau de Rejeição se a multidão for maior.

Normal: Você não pode usar Esconder-se se estiver sendo observado, mesmo que casualmente.

Especial: Para cada 10 PdMs ao seu redor acima de 30, você recebe um bônus cumulativo de +2 para se esconder.

Camaleão Urbano

Pré-Requisito: Deve ter vivido em área urbana (pelo menos uma cidade pequena) por 5 anos acumulados.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em Esconder-se e +2 de bônus em Belfar enquanto estiver em ambientes urbanos.



Novas Magias

Revelar Verdadeira forma

Abjuração

Nível: Brd 4, Fet/Mag 5

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura com a habilidade de alterar forma

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

A magia neutraliza os efeitos da habilidade de alterar forma de uma criatura. O conjurador eleva o foco (veja abaixo) até o olho e apenas olha para a criatura que está mirando. A criatura é então transformada de volta à sua forma verdadeira e fica presa nessa forma durante a duração da magia.

Se a criatura alvo não possuir a habilidade de alterar forma, a magia simplesmente não funciona. O mesmo ocorre se a criatura fizer seu teste de Vontade ou se a magia for negada por resistência à magia. Isso ainda conta como conjurar a magia. O conjurador não sabe se a magia funcionou ou não e, portanto, não sabe se a criatura fez seu teste de vontade ou não possuía a habilidade.

A criatura que falhar no teste é transformada em sua forma verdadeira e fica presa nessa forma durante a duração da magia. Esta magia funciona interrompendo a concentração da criatura para que ela não possa usar a habilidade.

Foco: Um monóculo com borda dourada no valor de 2.000PO.

Imitar Marikith

Transmutação

Nível: Fet/Mag 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você (apenas humanoides)

Duração: 10 minutos/nível (D)

Esta é uma magia altamente especializada desenvolvida por um estudioso zherisiano que afirmou que havia seres vivendo abaixo de Paridon. Ninguém acreditaria nele e então ele criou essa

magia. Os únicos registros sobreviventes desta magia foram encontrados entre seus pertences pessoais quando ele desapareceu logo após alegar que provaria a veracidade de suas afirmações.

Esta magia transforma o conjurador em um marikith enquanto durar a magia. Esta magia transforma o corpo do conjurador no de um marikith, mas mantém a mente do conjurador intacta. Ele não se torna parte da mente coletiva marikith e mantém sua individualidade.

Nota do Mestre: (PJs que descobrem esta magia não estão cientes deste efeito, pois ninguém que tenha usado esta magia retornou): Assim que o conjurador entra em Timor, o Mestre rola secretamente um teste de Vontade para o conjurador contra o controle mental da Rainha da Colmeia (CD 20). Se o conjurador tiver sucesso, ele/ela não precisará fazer outro teste de Vontade por 30 minutos. Se a Rainha da Colmeia tiver sucesso, o conjurador estará sob seu controle e alvo aos seus comandos. Se o personagem posteriormente inspirar medo, ele será permanente e completamente transformado em um marikith e a mente anterior do conjurador será perdida.

Classes de Prestígio

Caçador Real de Marikith

Fundados pela Rainha Orenia em 604 CB, os Caçadores Reais de Marikith foram treinados para a erradicação de predadores locais e para a proteção dos cidadãos de Timor. Eles são especialistas em sobrevivência e caça subterrânea, bem como em fugir dos perigos dos esgotos.

Os modernos Caçadores Reais de Marikith ou descobrem a tradição das ruínas de Timor ou são ensinados por alguém que conhece os métodos. Existem vários Remanescentes que ainda seguem o caminho do Caçador Real e podem ser convencidos a treinar estrangeiros. Existem até rumores de alguns espíritos, Caçadores mortos na Noite dos Gritos Desesperados, que não conseguem descansar até que suas terras sejam libertadas. Eles também podem ser persuadidos a ensinar seus métodos a alguém.

Os PdMs Caçadores Reais de Marikith são tipicamente Remanescentes timorenses que usam suas habilidades principalmente para sobreviver.



Eles fogem dos marikith e procuram comida para retornar ao Enclave. Alguns poderão sobreviver em outras terras, quer sejam descendentes de timorenses que partiram nas Décadas Negras depois de a Rainha da Colmeia ter tomado o poder, ou aqueles que foram educados em outros locais. Os Caçadores Reais poderiam facilmente encontrar um lugar em Richemolot ou Port-a-Lucine.

Dado de Vida: d8

Requisitos

Para se qualificar para se tornar um Caçadores Reais de Marikith, o personagem deve cumprir todos os critérios a seguir.



Perícias: Conhecimento (Masmorras) 8 graduações, Esconder-se 3 graduações, Observar 3 graduações, Ouvir 5 graduações, Procurar 3 graduações, Sobrevivência 12 graduações.

Talentos: Tolerância e Auto-Suficiente ou Foco em Perícia (Sobrevivência).

Especial: O treinamento de um Caçadores Reais de Marikith é especial e será o resultado de décadas de experiência. Para se tornar um Caçador, é preciso ser treinado por um Caçador experiente ou encontrar um livro que descreva o procedimento.

Perícias de Classe

As perícias de classe do Caçadores Reais de Marikith (e a habilidade chave para cada habilidade) são Adestrar Animais (Car), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (geografia) (Int), Conhecimento (masmorras) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Cura (Sab), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Identificar Magias (Int), Natação (For), Observar (Sab), Ofício (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Sobrevivência (Sab) e Usar Cordas (Des).

Pontos de Perícias a Cada Nível: 6 + modificador Int.

Características de Classe

Todos as habilidades a seguir são características da classe de prestígio Caçadores Reais de Marikith.

Proficiência em Armas e Armaduras: Um Caçador Real de Marikith é proficiente com todas as armas simples

Cabela 1: Caçador Real de Marikith

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Testes de Resistência			Especial
		Fort	Refl	Vont	
1º	+1	+2	+2	+0	Inimigo Marikith, Sobrevivência Subterrânea
2º	+2	+3	+3	+0	Ataque Furtivo +1d6
3º	+3	+3	+3	+1	Visão no Escuro, Sentido de Perigo
4º	+4	+4	+4	+1	Anatomia Anormal
5º	+5	+4	+4	+1	Ataque Furtivo +2d6



e comuns e com armaduras leves e escudos (exceto escudos de corpo).

Inimigo Marikith (Ext): Um Caçadores Reais de Marikith é treinado na erradicação dos marikith e de outras criaturas desumanas. Por causa deste treinamento eles recebem os benefícios da habilidade Inimigo Predileto do Ranger em relação a aberrações.

O Caçador ganha um bônus de +2 em testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência ao usar essas perícias contra criaturas deste tipo. Da mesma forma, ele recebe um bônus de +2 nas jogadas de dano de arma contra tais criaturas.

Esta habilidade se acumula com quaisquer bônus anteriores de um inimigo predileto se o Caçador tiver níveis de ranger e aberrações previamente selecionados.

Sobrevivência Subterrânea (Ext): Os Caçadores Reais de Marikith passam grande parte de seu tempo em túneis subterrâneos. Eles recebem um bônus de +2 em quaisquer testes de Sobrevivência feitos em situações subterrâneas. Eles também recebem +1 em qualquer teste de Ouvir, Procurar e Observar.

Dada a natureza íntima que os Caçadores têm com os túneis timorenses em particular, esta capacidade também anula quaisquer penalidades de sobrevivência naquela terra em particular.

Ataque Furtivo: Através de furtividade e anos de caça, os Caçadores Reais de Marikith são hábeis em derrubar presas rapidamente através do elemento surpresa. Eles podem usar a habilidade de ataque furtivo do ladino, conforme descrito no **Livro do Jogador**.

O dano causado por esta habilidade aumenta em 1d6 no 5º nível.

Visão no Escuro (Sob): Os Caçadores, apesar de suas origens humanas, passam tanto tempo na escuridão que se adaptaram de forma sobrenatural a ela. Eles ganham visão no escuro de 9 metros.

Aqueles Caçadores que já possuem visão no escuro de outras fontes (como traços raciais) não ganham essa habilidade, mas em vez disso têm sua visão no escuro natural estendida em 4,5 metros. Por exemplo, um caliban normalmente tem visão no escuro de 18 metros. Depois de se tornarem ca-

çadores de terceiro nível, eles agora têm visão no escuro de 22,5 metros.

Sentido de Perigo (Ext): Através de anos vivendo em túneis, os Caçadores ganham um sexto sentido em relação a terrenos inseguros. Isto inclui, entre outros, armadilhas, tetos soltos e paredes ou pisos enfraquecidos. Eles podem procurar perigos naturais e de pedra ou armadilhas de acordo com a habilidade de encontrar armadilhas de um ladino.

Se o Caçador já possuir a habilidade de encontrar armadilhas através de outra característica de classe racial (como a habilidade de Ligação com Pedras dos anões), ele receberá um bônus de +4 para procurar por pedras ou armadilhas e perigos subterrâneos naturais.

Anatomia Anormal (Ext): A experiência do Caçador com criaturas desumanas lhe concedeu um conhecimento quase natural de sua fisiologia. Eles têm uma chance maior de acertar um acerto crítico contra aberrações.

Enquanto lutam contra aberrações, eles são tratados como se tivessem o Talento Sucesso Decisivo Aprimorado com qualquer arma com a qual sejam proficientes. Eles ainda devem confirmar o crítico normalmente. Além disso, o Caçador deve ter lutado pelo menos uma aberração semelhante no passado para conhecer anatomia suficiente para fazer uso desta habilidade.

Capitão das Brumas

Nascer Meio-Vistani é não ter um verdadeiro lar; O sangue Vistani chama aqueles que o possuem para vagar pelas Brumas, mas o sangue giorgio coloca alguém para sempre fora do círculo dos vardos.

Mas a herança mista oferece algo que o mundo giorgio precisa e que os Vistani não se dão ao trabalho de fornecer: um sentido intuitivo das Brumas. Aquele que desenvolve essas sensibilidades pode controlar o caminho que percorre através das Brumas – não perfeitamente, mas bem o suficiente para se tornar inestimável para os outros.

Há uma grande demanda em toda a Terra das Brumas por mercadorias a serem levadas de um lugar para outro, sejam grãos do Núcleo para Paridon, sedas de Rokushima Taiyoo para Dementlieu, ou grãos de café dos Desertos de Âmbar para Ri-



chemulot. Este comércio é conduzido em grande parte por grupos liderados por capitães mercantes meio-Vistani, conhecidos como Capitães das Brumas, que usam sua habilidade de navegar com segurança pelas Brumas para acumular fortunas no comércio. Os Capitães das Brumas são comerciantes universalmente bem viajados, líderes de caravanas experientes ou capitães do mar, capazes de lidar com a competição em casas comerciais ou o ataque de bandidos com igual desenvoltura.

Os Capitães das Brumas formam uma associação frouxa – nada tão organizado quanto uma sociedade, simplesmente a fraternidade de um grupo de homens e mulheres com origem, vocação e conjunto de habilidades comuns. Prejudicar um colega Capitão das Brumas roubando uma marcha e chegando ao mercado primeiro é admirável, assim como enganar um colega Capitão nas negociações. No entanto, trapacear completamente um companheiro Capitão das Brumas é desaprovado; denunciar um colega capitão é vergonhoso; e abandonar ou trair um companheiro é uma marca negra que não pode ser apagada. O código dos Capitães das Brumas não está escrito e envolve sutilezas, mas para a maioria dos Capitães das Brumas esse código é sua bússola moral, e viver de acordo com ele é sua medalha de honra.

Dados de Vida: d8

Requisitos

Para se qualificar para se tornar um Capitão das Brumas (CoM), um personagem deve atender aos seguintes critérios.

Raça: Meio-Vistani.

Bônus Base de Ataque: +5

Perícias: Avaliação 6 graduações, Conhecimento (geografia) 6 graduações, Falar Idioma (pelo menos um idioma principal e um idioma não-essencial), Sobrevivência 6 graduações.

Especial: Deve ter conduzido com sucesso um grupo de pessoas através do Caminho das Brumas ao destino desejado pelo menos uma vez.

Perícias de Classe

As perícias de classe do Capitão das Brumas são Adestrar Animais (Car), Avaliação (Int), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (geografia) (Int), Conhecimento (local) (Int), Decifrar Escrita

(Int), Diplomacia (Int), Falar Idioma (Int), Falsificação (Int), Observar (Sab), Obter Informações (Car), Ofício (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Car), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 6 + modificador Int

Características de Classe

Todos os itens a seguir são características da classe de prestígio Capitão das Brumas.

Proficiência em Armas e Armaduras: Um Capitão das Brumas ganha proficiência com todas as armas comuns e armaduras leves, se aplicável. Ele não ganha proficiência com armaduras médias, armaduras pesadas ou escudos.

Bem Viajado: O Capitão das Brumas adiciona seu nível de classe a todos os testes de Diplomacia e Obter Informações como um bônus de competência.

Escrutínio Sombrio: O preço de uma maior intimidade com as Brumas é o aumento da atenção dos Poderes Sombrios. Um personagem com um ou mais níveis em Capitão das Brumas aumenta quaisquer Testes de Poder que ele deva fazer em metade (arredondado para baixo).

Linguista Dedicado: Um Capitão das Brumas deve gastar pelo menos um ponto de perícia em Falar Idioma em cada nível.

Enevoado: O Capitão das Brumas tem uma chance 5% menor por nível de classe de chegar a um local inesperado ao viajar por um Caminho das Brumas, até um mínimo de 5%. (Por exemplo, um Capitão das Brumas de 2º nível tem 40% de chance de ser desencaminhado em um Caminho das Brumas de Confiabilidade Fraca, 20% de chance de ser desencaminhado em um Caminho das Brumas de confiabilidade Moderada e 5% de chance de ser levado perdido em um Caminho das Brumas de excelente confiabilidade).

Líder da Caravana: No 1º nível, um Capitão das Brumas recebe +2 de bônus de competência em testes de Ouvir, Observar e Sobrevivência feitos para perceber as condições da trilha, a presença de bandidos ou monstros em uma área, mudanças no clima e outras condições que poderiam afetar o grupo comercial que ele lidera.



Negociante Astuto: No 2º nível, o Capitão das Brumas recebe +2 de bônus de competência em testes de Avaliação, Blear e Sentir Motivação.

Olhos das Brumas: No 3º nível, um Capitão das Brumas pode ver claramente na neblina ou brumas até uma distância de 18 metros. As Brumas não concedem camuflagem contra o Capitão das Brumas. Isso inclui neblina ou névoa gerada magicamente. Observe que esta habilidade **NÃO** concede visão na penumbra ou no escuro.

Trégua das Brumas: No 4º nível, criaturas com o descritor Brumas tornam-se relutantes em atacar o Capitão das Brumas, a menos que sejam provocadas.

Capitão das Brumas: No 5º nível o Capitão das Brumas pode entrar nas Brumas em qualquer lugar e tratá-la como um Caminho das Brumas de Baixa Confiabilidade (50% de chance de chegar ao local desejado, 50% de chance de ser desencaminhado). Seu bônus Enevoadado **NÃO** se aplica a este teste. Esta habilidade pode ser usada em um ponto nas Brumas que normalmente é um Caminho das



Tabela 2: Capitão das Brumas

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Testes de Resistência			Especial
		Fort	Refl	Vont	
1º	+1	+2	+0	+2	Bem Viajado, Escrutínio Sombrio, Linguista Dedicado, Enevoadado 5%, Líder de Caravana
2º	+2	+3	+0	+3	Enevoadado 10%, Negociante Astuto
3º	+3	+3	+1	+3	Enevoadado 15%, Olhos das Brumas
4º	+4	+4	+1	+4	Enevoadado 20%, Trégua das Brumas
5º	+5	+4	+1	+4	Capitão das Brumas



Brumas (ou seja, um Capitão das Brumas pode entrar no oeste do Mar das Mágoas, que é a entrada para o Caminho das Brumas de excelente confiabilidade para Saragoss conhecido como "O Abraço do Leviatã", e tem 50% de chance de chegar ao Mar Noturno perto de Vechor, que é seu destino desejado.)

Se o Capitão das Brumas falhar neste teste ao tentar usar um Caminho das Brumas estabelecido para viajar para algum ponto incomum, o Caminho das Brumas funciona normalmente (o Capitão das Brumas também não pode aplicar seu bônus de Enevoado a este teste). Se o Capitão das Brumas estiver entrando nas Brumas em um ponto aleatório e falhar neste teste, seu destino poderá ser determinado aleatoriamente.

Fraternidade das Sombras

A maioria dos membros da Fraternidade das Sombras são magos, e muitos desses magos são ilusionistas. Os magos podem se especializar em praticamente qualquer uma das diversas escolas de magia, embora a prática da necromancia seja estritamente proibida dentro da organização. Além disso, a organização tende a olhar com ceticismo para as áreas menos inclinadas mentalmente, como a evocação e a transmutação. Adivinhações e encantamentos são estudos mais favoráveis, mas apenas magos especializados em ilusões conseguem alcançar os cargos mais altos dentro da Fraternidade.

Outros conjuradores arcanos também podem ingressar, mas tendem a ser muito menos comuns na instituição do que os magos. A Fraternidade das Sombras tende a se concentrar fortemente no estudo e no aprendizado, o que tende a ir contra os princípios dos feiticeiros e bardos.

Contudo, se forem cumpridos os critérios adequados, mesmo estas classes podem tornar-se Irmãos.

Dado de Vida: d4

Requisitos

Para se qualificar para se tornar membro da Fraternidade das Sombras (FoS), um personagem deve cumprir todos os seguintes critérios:

Tendência: Neutro e Mal

Perícias: Conhecimento (arcano) 8 graduações, Conhecimento (Ravenloft) 8 graduações

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas de 2º nível ou superior.

Especial: Somente ilusionistas podem passar do sétimo nível, e necromantes estão proibidos de atingir qualquer nível nesta classe de prestígio.

Especial: Qualquer pessoa que deseje ganhar um nível na Fraternidade das Sombras deve fazer uma apresentação importante para um grupo de seus colegas que mostre uma nova visão sobre o Semiplano do Pavor. Ele deve receber a aprovação de pelo menos três membros com um título superior ao seu para ganhar esta promoção. (Por exemplo, um mago que deseja passar do 2º para o 3º nível na Fraternidade das Sombras está ganhando um nível como Irmão da ordem e deve obter a aprovação de pelo menos três outros membros com título de Irmão Honrado ou superior.)

Título do Nível

- 1º Iniciado
- 2º Irmão
- 3º
- 4º Irmão Honrado
- 5º
- 6º Irmão Estimado
- 7º
- 8º Irmão Exaltado
- 9º
- 10º Pai

Perícias de Classe

As perícias de classe da Fraternidade das Sombras (e habilidade chave para cada perícia) são Avaliação (Int), Blear (Car), Concentração (Con), Conhecimento (todas as perícias, escolhidas individualmente) (Int), Decifrar Escritas (Int), Falar Idiomas, Identificar Magias (Int), Ofício (Int), Procurar (Int), Profissão (Sab) e Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador Int.





Características de Classe

Todos os itens a seguir são características da classe de prestígio Fraternidade das Sombras:

Proficiência em Armas e Armaduras: A classe de prestígio Irmãos da Fraternidade das Sombras é proficiente com a clava, adaga, besta pesada, besta leve e bordão. Os irmãos não são proficientes com nenhum tipo de armadura ou escudo. Armaduras de qualquer tipo interferem nos movimentos, o que pode fazer com que suas magias falhem (se essas magias tiverem componentes somáticos). Observe que as penalidades de teste de armadura para armaduras mais pesadas que couro se aplicam às perícias Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Prestidigitação e Saltar.

Magias por Dia/Magias Conhecidas: Um Irmão da Fraternidade das Sombras continua a treinar magia arcana. Assim, quando um novo nível de Fraternidade das Sombras é adquirido, o personagem ganha novas magias por dia, como se ele também tivesse ganhado um nível em uma classe de conjuração arcana à qual pertencia antes de adicionar a classe de prestígio. Ele, entretanto, não ganha nenhum outro benefício que um personagem que aquela classe teria obtido (talentos metamágicos ou de criação de itens, e assim por diante). Isso essencialmente significa que ele adiciona o nível de Fraternidade das Sombras ao nível de alguma outra classe de conjuração arcana que o personagem possui, e então determina as magias por dia,

as magias conhecidas e o nível do conjurador de acordo.

Conhecimento da Fraternidade (Ext): Um Irmão ganha automaticamente 1 graduação bônus em Conhecimento (Ravenloft) e 1 graduação bônus em qualquer outra perícia de Conhecimento à escolha do Irmão para cada nível que ele atingir na classe de prestígio Fraternidade das Sombras.

Anel de Sigilo (SM): No 1º nível, o Irmão Iniciado recebe um anel de prata que lhe permite conjurar a magia escuridão profunda três vezes por dia como uma ação livre. Este anel não funcionará para nenhuma outra pessoa e é o símbolo da sua filiação à Fraternidade.

Talentos Bônus (Ext): O Irmão ganha um talento bônus no 2º, 4º, 6º e 9º níveis. Esses talentos devem ser escolhidos da seguinte lista: Vontade de Ferro, Foco em Perícia (somente da lista de perícias da classe Fraternidade das Sombras), Foco em Magia, Dominar Magia, Magia Penetrante ou qualquer talento metamágico.

Mente Escorregadia (Ext): No 5º nível, o Irmão Honrado da Fraternidade atingiu um grau de condicionamento mental que lhe permite a chance de evitar as fascinações mentais de outros. Se um Irmão com uma mente escorregadia for afetado por um encantamento e falhar em seu teste de resistência, uma rodada depois ele poderá tentar seu teste de resistência novamente. Ele só tem uma chance extra de sucesso em seu teste de resistência.

Tabela 3: Fraternidade das Sombras

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Testes de Resistência			Especial	Magias por Dia
		Fort	Refl	Vont		
1º	+0	+0	+0	+2	Conhecimento da Fraternidade, Anel de Sigilo	+1 nível de conjurador
2º	+1	+0	+0	+3	Conhecimento da Fraternidade, Talentos Bônus	+1 nível de conjurador
3º	+1	+1	+1	+3	Conhecimento da Fraternidade	+1 nível de conjurador
4º	+2	+1	+1	+4	Conhecimento da Fraternidade, Talentos Bônus	+1 nível de conjurador
5º	+2	+1	+1	+4	Conhecimento da Fraternidade, Mente Escorregadia	+1 nível de conjurador
6º	+3	+2	+2	+5	Conhecimento da Fraternidade, Talentos Bônus	+1 nível de conjurador
7º	+3	+2	+2	+5	Conhecimento da Fraternidade	+1 nível de conjurador
8º	+4	+2	+2	+6	Conhecimento da Fraternidade, Sombra Mental	+1 nível de conjurador
9º	+4	+3	+3	+6	Conhecimento da Fraternidade, Talentos Bônus	+1 nível de conjurador
10º	+5	+3	+3	+7	Conhecimento da Fraternidade, Forma Sombria	+1 nível de conjurador

Sombra Mental (Sob): No 8º nível, o Irmão Exaltado da Fraternidade das Sombras ganha a habilidade de dissociar temporariamente mente e corpo. Este processo cria uma sombra mental separada do corpo hospedeiro. A sombra mental, que pode se mover e agir como o Irmão, possui certas vantagens e desvantagens. Ativar esta habilidade leva cinco minutos completos de concentração ininterrupta.

A sombra mental funciona como uma projeção psíquica da mente do Irmão Exaltado no plano etéreo e, portanto, é incorpórea, capaz de se tornar visível ou invisível à vontade e caminhar através de estruturas com ressonância etérea de grau um. Somente armas mágicas ou magias podem afetar a sombra mental; tem pontos de vida, classe de armadura natural e taxas de movimento iguais às do Irmão Exaltado.

Ele pode manipular objetos físicos de cinco quilos ou menos, abrir portas normais e outras funções básicas. Ele conjura magias normalmente.

Equipamento: O Irmão Exaltado usando esta habilidade pode criar a sombra equivalente a meio quilo de equipamento por ponto de Sabedoria. Essa habilidade permite que ele equipe sua som-

bra mental com roupas, componentes de magias e assim por diante. Qualquer item assim “criado” deve estar fisicamente presente no mago quando ele cria a sombra mental de si mesmo.

Duração: Teoricamente, o Irmão Exaltado pode permanecer fora de seu corpo por qualquer período de tempo. No entanto, existem duas limitações

práticas a este poder. Primeiro, enquanto a sombra mental está separada do corpo, o corpo permanece em estado de coma. O corpo pode viver sem água por até cinco dias, devido à diminuição do metabolismo, mas ela acabará expirando. A morte do corpo físico transforma para sempre a sombra mental em um fantasma de grau 2. Segundo, o Irmão Exaltado só pode permanecer fora de seu corpo por um número de horas igual ao seu valor de Sabedoria antes de correr a chance de falhar em um teste de Loucura ao retornar ao seu corpo.

A dificuldade do teste de Loucura é igual a um por cento por hora adicional após ele passar do limite. (Por exemplo, se um Irmão com um valor de Sabedoria de 15 permanecer fora de seu corpo por 24 horas, ele terá 9% de chance de falhar em um teste de Loucura ao retornar ao seu corpo).





Frequência de Uso: O Irmão Exaltado que usa esta habilidade deve descansar seis horas para cada hora que passou na forma de sombra mental. Ele pode realizar alguma atividade, mas a atividade não pode ser exercício ou conjuração. Se ele não descansar, todas as suas magias arcanas terão 10% de chance adicional de falhar devido à fadiga mental. Ele não pode reentrar na forma de sombra mental até que descanse adequadamente.

Desvantagens: O Irmão Exaltado que usa esta habilidade corre vários riscos. Se a sombra mental sofrer dano igual ao total de pontos de vida do Irmão, ele automaticamente falhará no teste de Loucura e não poderá usar esta habilidade novamente por 3-6 meses. Além disso, o Irmão Exaltado que usa sua habilidade não tem controle sobre o que está acontecendo com seu corpo enquanto sua consciência está em outro lugar. Se seu corpo ouvir ruídos altos, ficar abalado ou for perturbado de outra forma, isso alertará sua consciência de que algo está errado. Ele deve retornar ao seu corpo de alguma forma “normal” (caminhando, teletransportando, etc.) para determinar o que exatamente está acontecendo. O uso desta habilidade pode, portanto, colocar o Irmão Exaltado em uma posição muito vulnerável.

Forma Sombria (Sob): Um Pai da Fraternidade das Sombras alcançou o verdadeiro domínio da mente sobre o corpo. Sem limite, como uma ação completa, ele é capaz de fundir seu corpo físico com as energias místicas do plano etéreo.

Em seu estado sombrio, um Pai da Fraternidade parece nebuloso, incorpóreo e translúcido. Ele pode se tornar visível ou invisível à vontade. Ele pode viajar em qualquer direção, até mesmo para cima ou para baixo (embora na metade da velocidade normal) e mover-se através de objetos sólidos. O Pai da Fraternidade ganha redução de dano 10/mágico enquanto está em sua forma sombria, embora não possa atacar fisicamente criaturas materiais. Quaisquer magias que ele conjure enquanto estiver sombrio, entretanto, terão seu efeito normal em objetos físicos e criaturas.

Um Pai da Fraternidade não envelhece mais, é imune a venenos e não está sujeito a doenças corporais (incluindo doenças sobrenaturais como a podridão da múmia). No entanto, esta imunidade não se aplica a maldições semelhantes a doenças, como o licantropo.

Sabotador

A classe de prestígio Sabotador está disponível para qualquer um que se junte aos Irmãos Zherisianos da Terra e à sua resistência subterrânea contra a tecnologia. Embora qualquer pessoa que se junte ao Rei das Favelas em seus ataques seja considerada um Sabotador pelo público, dentro da sociedade o termo é usado apenas para uma elite que é treinada pessoalmente pelo Rei das Favelas. Ele seleciona apenas aqueles em sua sociedade que demonstram uma raiva genuína contra as máquinas modernas, bem como a habilidade técnica para desmontá-las adequadamente.

A maioria dos Sabotadores são ladinos, mas alguns são guerreiros. Diz-se que o próprio Rei das Favelas é um ranger especializado contra construtos.

Dado de Vida: d6

Requisitos

Para se qualificar para se tornar um Sabotador (Sab), um personagem deve atender aos seguintes requisitos.

Bônus Base de Ataque: +2

Tendência: Não Leal

Perícias: Conhecimento (Arquitetura e Engenharia) 4 graduações, Operar Mecanismos 4 graduações.

Talentos: Apático, Ataque Poderoso, Separar Aprimorado

Especial: O personagem deve ser aceito nos Irmãos Zherisianos da Terra. O personagem deve fazer um juramento de evitar todas as formas de tecnologia avançada (NC9+), incluindo armas de pólvora.

Perícias de Classe

As perícias de classe do Sabotador são Abrir Fechadura (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Blefar (Car), Conhecimento (Arquitetura e Engenharia) (Int), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Ofício (Int), Operar Mecanismos (Int), Prestidigitação (Des), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Usar Cordas (Des).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 6 + modificador Int



Características de Classe

Todos os itens a seguir são características da classe de prestígio Sabotador.

Proficiências com Armas e Armaduras: O sabotador não ganha novas proficiências com armaduras ou armas. No entanto, veja Armas do Trabalhador.

Guerra Contra as Máquinas: No primeiro nível o sabotador recebe um bônus de +1 em todos os ataques, danos e testes de perícia contra constructos e objetos. Este bônus aumenta a cada dois níveis.

Armas do Trabalhador: No primeiro nível, o sabotador é capaz de usar qualquer objeto normalmente encontrado nas fábricas como arma como se tivesse proficiência para isso. Isso inclui marretas, pés de cabra, pás, picaretas, canos, correntes e similares. Detalhes dessas armas improvisadas podem ser encontrados no **Ravenloft Dungeon Master's Guide**.

Arrebatador: O sabotador pode pegar um item com uma ação rápida em vez de uma ação de movimento. O sabotador pode combinar esta ação com uma ação de movimento, pegando o item antes, durante ou depois do movimento.

Desconstruir: Qualquer arma de concussão que o sabotador empunhe conta como uma arma

mágica contra constructos com o propósito de sobrepôr a redução de dano (mas não as jogadas de ataque ou dano).

Desmantelar: O sabotador pode escolher 10 em todos os testes de Operar Mecanismos, mesmo se o sabotador estiver sob condições que normalmente o proibiriam de fazê-lo. Esta habilidade também pode ser usada para máquinas de alta tecnologia, como armas de fogo, mas não para constructos.

Ira da Irmandade: Se o sabotador estiver segurando uma arma de concussão, ele agora será capaz de obter acertos críticos ao quebrar uma arma, destruir máquinas ou atacar constructos (apesar de suas imunidades).

No terceiro nível, todos os acertos críticos causam x2 de dano. No 6º nível, a margem de ameaça do sabotador passa a ser 19-20. No 10º nível, o multiplicador passa a ser x3. Esses números são independentes da arma de concussão que o sabotador esteja empunhando e não se aplicam quando o sabotador está atacando um alvo que não seja um construto, maquinário ou arma.

Camuflagem Urbana: No quarto nível, o sabotador é capaz de usar sua habilidade Esconder-se em qualquer tipo de terreno urbano, mesmo que o terreno não conceda cobertura ou camuflagem.

Cabela 4: Sabotador

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Testes de Resistência			Especial
		Fort	Refl	Vont	
1º	+0	+0	+2	+0	Guerra Contra as Máquinas +1, Armas do Trabalhador, Arrebatador
2º	+1	+0	+3	+0	Desconstruir
3º	+2	+1	+3	+1	Desmantelar, Guerra Contra as Máquinas +2, Ira da Irmandade (crítico x2)
4º	+3	+1	+4	+1	Camuflagem Urbana
5º	+3	+1	+4	+1	Guerra Contra as Máquinas +3
6º	+4	+2	+5	+2	Ira da Irmandade (crítico 19-20)
7º	+5	+2	+5	+2	Guerra Contra as Máquinas +4
8º	+6	+2	+6	+2	Sabotar
9º	+6	+3	+6	+3	Guerra Contra as Máquinas +5, Desconstrução Aprimorada
10º	+7	+3	+7	+3	Ira da Irmandade (crítico x3)



Sabotagem: No 8º nível, se o sabotador for capaz de estudar um constructo ou objeto de alta tecnologia por pelo menos três rodadas a não mais de três metros de distância, ele pode tentar sabotá-lo.

O sabotador faz um ataque e, se acertar, ele faz um teste de Operar Mecanismos contra o teste de Ofícios feito durante a criação do alvo. Se um teste de Ofício nunca foi feito, use a CD de Ofício mínima necessária. Se tiver sucesso, o constructo ou objeto será desativado após 1d4 rodadas de mau funcionamento.

Durante esse período de mau funcionamento, o alvo só pode realizar ações de movimento (e no caso de um objeto de alta tecnologia, não pode ser utilizado). Um teste de Ofício de CD igual ao teste de Operar Mecanismos do sabotador é necessário para reparar o alvo. Este teste de Ofício recebe um bônus de circunstância de +4 se o alvo estiver apenas com defeito e não totalmente incapacitado.

Desconstrução Aprimorada: Qualquer arma de concussão empunhada pelo sabotador é considerada feita de um material especial para fins de sobrepôr a redução de dano. Isso inclui (mas não está limitado a): prata, ferro frio e adamantite.

A arma só pode replicar as propriedades de um único material por vez e apenas um material pode ser usado em cada batalha. O sabotador não precisa declarar isso no início do combate e pode decidir o material durante o combate. Essa habilidade se acumula com a desconstrução; por exemplo, uma arma pode ser mágica e prata.



Monstros





Novas Doenças

A Maldição do Chapelheiro



Assim chamado porque é mais contraído por fabricantes de chapéus que parecem estar expostos aos produtos químicos poluentes que causam esse mal. A doença não é exclusiva dos chapelheiros,

pois o poluente responsável é onipresente na comida e no ar de Paridon e nos esgotos abaixo.

Infecção: Inalação (CD 16).

Incubação: 1 - 4 dias. Dano: 1 - 3 pontos de Sabedoria e 1 ponto de Inteligência por dia. Além disso, a cada dia o afetado deve fazer um teste de Loucura (CD 8+ número total de pontos de dano de habilidade sofridos pela doença até o momento).

O Beijo da Nínfa

As favelas de Paridon estão cheias de cidadãos mostrando as cicatrizes reveladoras desta doença infame.

O paciente começa a apresentar pústulas distintas na face e nas partes íntimas. Essas pústulas são acompanhadas de coceira intensa na área afetada, o que faz com que a doença também seja chamada de “coceira” ou “arranhão”.

Infecção: Contato (íntimo) (CD 14).

Incubação: 1 - 2 dias. Dano: 1 - 3 pontos de Carisma. Após um total de 6 pontos de dano de Carisma ter sido acumulado, o afetado também sofre um ponto de dano de Inteligência e Constituição por dia.

Poderes Ampliados do Doppelganger

A principal habilidade do doppelganger é mudar sua forma para outras criaturas humanoides. À medida que envelhece e progride no uso da detecção de pensamentos e na prática de infiltração, ele desenvolve uma série de poderes importantes.

Esses poderes individualmente assumem a forma de uma magia conjurada por um Feiticeiro de 10º nível. Acredita-se que esses poderes só funcionam enquanto o doppelganger está em Paridon.

Mil Vozes (SM):

Ajuste de ND: +1/2

O doppelganger dominou a alteração de sua fala mental para soar como se alguém estivesse fa-



Doppelganger Assombrado

lando de muitos lugares diferentes ao mesmo tempo. Ele pode conjurar a magia *ventriloquismo* sem limites.

Sentir Portas Secretas (SM):

Ajuste de ND: +1/2

O doppelganger pode usar sua detecção de pensamentos para encontrar compartimentos e portas escondidas. Ele pode conjurar a magia *detectar portas secretas* sem limites.

Sentir Objeto Desejado (SM):

Ajuste de ND: +1

O doppelganger pode usar sua detecção de pensamentos para encontrar um objeto específico. Ele pode conjurar a magia *localizar objeto* sem limites.

Enganar Curiosos (SM):

Ajuste de ND: +1

O doppelganger pode usar sua detecção de pensamentos para bloquear magias de adivinha-



ção. Ele pode conjurar a magia *confundir detecção* sem limites.

Mestre em fechaduras (SM):

Ajuste de ND: +1

O doppelganger pode sentir uma maneira de contornar as fechaduras mundanas e arcanas. Ele pode conjurar a magia *arrombar* sem limites.

Novos Monstros

Vampiro Caliban

Dong... Dong... Dong... Dong.

Marie acordou com a Torre do Relógio marcando meia-noite e a chuva espessa e oleosa encharcando suas roupas. Enquanto seus olhos se concentravam, Marie soltou um grito de terror mal abafado pelo pano sujo enfiado em sua boca. De seu lugar no campanário mais alto da torre, ela podia ver os foliões bem vestidos lutando por abrigo, voltando de uma festa à qual ela planejava ir poucas horas antes.

“É uma grande ironia”, disse uma voz lá de cima, “que a sociedade gaste tanto tempo se preparando para ser tão bonita - e basta uma única gota de chuva para mostrar-lhes os ratinhos feios que são.”

Com um grunhido, o orador saltou da saliência de pedra, segurando-se por um antebraço grosso e retorcido na frente de sua vítima amarrada.

O sangue nas veias de Marie congelou quando ela olhou para o rosto horrível de seu sequestrador, uma massa retorcida de carne, osso e presas dominada por um enorme olho branco e pálido.

“Você os vê, meu lindo ratinho? Os rostos pintados, os embrulhos coloridos. Eles acham que serão lindos para sempre, mas nós sabemos... sim, meus lindos, sabemos que a tinta vai rachar e eles vão murchar e apodrecer em seus embrulhos. Mas eu não, minha adorável;

Continuarei tão lindo quanto no dia em que morri... E sintase à vontade para gritar, todos eles gritam eventualmente... isso adoça o sangue...”

Já as margens da sociedade, alguns calibans abraçam abertamente os mortos-vivos como forma de se vingarem de seus algozes. Para eles, a morte é um meio de compensar o nascimento disforme.

Os Vampiros Calibans aparecem como zombarias exageradas de sua forma normal, com até mesmo pequenas deformidades aumentadas e destacadas. Estranhamente, todos os vampiros calibans desenvolvem um cordão umbilical ao caírem no vampirismo.

Dados de Vida: Aumenta para d12

Deslocamento: Aumenta o da criatura base conforme determinado pela categoria de idade (veja a tabela Modificadores de Idade do Vampiro Caliban)

CA: A classe de armadura da criatura base melhora conforme determinado pela categoria de idade (veja a tabela Modificadores de Idade do Vampiro Caliban)

Ataques: Igual à criatura base.

Dano: O mesmo da criatura base

Ataques Especiais: O vampiro caliban mantém todas as habilidades da criatura base, bem como o seguinte:

Olhar Paralisante

(Sob): Qualquer um que encontrar o olhar do vampiro caliban deve fazer um teste de resistência de forte CD 15+1/2 do nível do vampiro ou ficará paralisado pelo medo por 2d6 rodadas. Este é um efeito mágico de medo.

Toque Mutante (Sob): Em um ataque de toque bem-sucedido, um vampiro caliban pode fazer com que o alvo agarrado sofra mutação e desenvolva grandes crescimentos fibrosos, tornando-o imóvel. Este ataque causa 1d4 pontos de dano de carisma.



Vampiro Caliban



Além disso, se o vampiro acertar um golpe crítico, ele atingirá o rosto da vítima.

Esse dano não se cura normalmente, mas uma conjuração de cura de doenças dentro de um minuto restaurará a área ao normal. Após esse período, os crescimentos anormais devem ser cortados causando 2d6 pontos de dano antes que o dano à habilidade comece a se curar.

Drenar Sangue (Ext): Igual ao vampiro base.

Filhos da Noite (Sob): Uma vez por dia o vampiro caliban pode invocar 1d6 ratos atroz, 2d6 aranhas grandes ou 2d4 sapos atroz para ajudá-lo na batalha. As criaturas aparecem em 2d6 rodadas e lutam por uma hora.

Cria (Sob): Se um humano for alvo ao toque mutante do vampiro caliban e subsequentemente drenado para 0 PV, ele ressurgirá em 1d4 dias como um vampiro caliban e seu tipo de criatura base será alterado para caliban. A nova geração permanece sob o controle mental do vampiro mestre até a morte.

Qualidades Especiais: O vampiro caliban mantém todas as qualidades da criatura base e ganha o seguinte:

Redução de Dano (Sob): A resistência a danos de um vampiro caliban é determinada por sua categoria de idade (veja Tabela de Modificadores de Idade do Vampiro Caliban)

Resistência à Expulsão (Ext): A resistência à expulsão de um vampiro caliban é determinada por sua categoria de idade (veja a Tabela de Modificadores de Idade do Vampiro Caliban)

Resistência (Ext): Igual ao vampiro base

Resistência à Magia (Ext): A resistência à magia de um vampiro caliban é determinada pela sua categoria de idade (veja Tabela de Modificadores de Idade do Vampiro Caliban)

Caminhar em Resíduos (Sob): Um vampiro caliban pode entrar em qualquer pilha de lixo do tamanho de um homem ou maior e reaparecer em qualquer outra pilha a até 100 metros de distância.

Habilidades (Sob): O aumento de habilidade de um vampiro caliban é determinado pela sua categoria de idade (veja Tabela de Modificadores de Idade do Vampiro Caliban)

Organização: Solitária ou em casal

Nível de Desafio: Igual à criatura base mais o modificador determinado pela categoria de idade (Ver Tabela de Modificadores de Idade do Vampiro Caliban)

Como Repelir um Vampiro Caliban

Os vampiros Caliban recuam diante dos espelhos, dos símbolos sagrados fortemente apresentados e de qualquer coisa relacionada ao nascimento ou aos bebês (como um cobertor de bebê). Eles não podem entrar em uma casa onde tenha ocorrido um parto normal entre a última lua cheia e a próxima. Estes não prejudicam o vampiro; eles apenas o mantêm sob controle.

Como Destruir um Vampiro Caliban

Simplemente reduzir um vampiro caliban para 0 PV o incapacita, mas não destrói o vampiro. No entanto, certas armas podem matar vampiros Caliban. Expor um vampiro caliban à luz solar por uma rodada completa faz com que crescimentos em sua pele se multipliquem e apodreçam até que o vampiro seja apenas uma massa de carne mutante antes de se dissolver em cinzas. O líquido amniótico de um parto normal queima o vampiro como ácido, causando 2d8 pontos de dano a cada

Tabela 5 - 1: Modificadores de Idade do Vampiro Caliban

Título	Mod. de Valores de Habilidades							Resist.			
	For	Des	Int	Sab	Car	Desl.	Red. Dano	Expulsão	CA	RM	ND
Neófito	+8	+1	+3	+1	-2	+0	15/+1	+5	+8	8	+3
Adulto	+10	+1	+6	+1	-4	+0	20/+1	+5	+8	10	+3
Velho	+10	+2	+6	+2	-4	+15	20/+2	+6	+9	12	+4
Ancião	+12	+2	+9	+2	-6	+15	20/+3	+7	+9	14	+4
Ancião Experiente	+12	+3	+9	+3	-6	+20	25/+3	+8	+10	16	+5
Patriarca	+14	+3	+12	+3	-8	+20	25/+4	+9	+10	18	+6



Caçador Marikith

rodada, até ser lavado. Empalar um vampiro caliban com uma estaca de marfim mata instantaneamente a criatura. No entanto, a criatura retornará à vida com pontos de vida completos se a estaca for removida. Se o cordão umbilical crescido da criatura for removido e o corpo é queimado, a criatura será destruída para sempre.

Raças Marikith

Transformação em Marikith: Nem todos os marikith são idênticos, embora apenas três tipos nasçam diretamente do ovo (caçadores, rainhas e zangões - este último é uma presunção, nunca tendo sido visto "na natureza"). Tipos mais exóticos são derivados de uma de duas fontes.

A primeira vem das alterações hormonais causadas nos caçadores quando alguém devora as partes apropriadas do corpo de pelo menos um de seus companheiros. Após tal refeição, o marikith se esconde sob uma camada de saliva branca e esponjosa e entra em um estado semelhante ao de uma crisálida. Permanece neste estado por um período de tempo que varia de acordo com o tipo de marikith que se tornará (dias a semanas); quando sua transformação é completada, o novo marikith muda sua antiga carapaça de caçador e emerge para os esgotos em sua nova forma.

A segunda fonte de abominações marikith surge quando um caçador é feito de uma criatura não-humanoide ou de um humano já mutante. Embora todos os semi-humanos, como elfos e calibans, se tornem caçadores, as outras raças mais raras às vezes produzem anomalias. No entanto, como estas raças são raras, as abominações resultantes são ainda mais raras.

Caçador Marikith

Este material apareceu pela primeira vez em *Secret of the Knife*; ele foi atualizado para um formato v3.5.

Dados de Vida	Aberração Média
3d8+3 (16 PV)	3d8+3 (16 PV)
Iniciativa	+8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento	12 m (oito quadrados), escalar 6 m.
CA	17 (+4 Des, +3 natural), toque 14, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar	+2/+5
Ataque	Corpo a corpo: Garras +5 (1d4+3)
Ataque Total	Corpo a corpo: 2 garras +5 (1d4+3) e mordida +0 (2d4+1)
Face/Alcance	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais	Mimetizar voz
Qualidades Especiais	Compressão, visão no escuro 36 m, RD 5/perfurante ou cortante, imunidades, sensibilidade à luz
Testes de Resistência	Fort +2, Ref +5, Vont +5
Habilidades	For 16, Des 19, Con 13, Int 6, Sab 14, Car 5
Perícias	Arte da Fuga +12, Esconder-se +10, Furtividade +10, Observar +5, Ouvir +5
Talentos	Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Clima/Terreno	Subterrâneo/Qualquer (Timor)
Organização	Casal, enxame (2-8) ou colônia (2-20)
Nível de Desafio	2
Tesouro	Nenhum
Tendência	Sempre Leal e Mau
Progressão	4-5 DV (Médio)



Os tortuosos túneis de Timor são habitados por uma colmeia aparentemente interminável de caçadores marikith, todos servindo uma única rainha marikith. Marikith são humanoides corpulentos e com mente coletiva, seus corpos cobertos por uma pele preta brilhante e emborrachada. Os corpos de Marikith não têm estruturas rígidas além de suas presas e garras quitinosas; eles mantêm sua forma inflando firmemente as bexigas interligadas com fluidos. Ao comprimir essas bexigas, um caçador pode espremer seu corpo através de pequenas aberturas, como janelas gradeadas ou canos de esgoto. Os olhos de Marikith brilham em um vermelho opaco, mas podem velar seus olhos com uma membrana especial, revelando o brilho apenas momentos antes do ataque.

Combate

Marikith se alimenta do medo de suas vítimas e também de sua carne. Assim, os marikith atormentam suas presas antes de partir para a matança. Fora de suas colmeias sem luz, os marikith operam em pequenos bandos. Dentro de seu reino, os caçadores atacam em ondas, começando com bandos de dois ou três e aumentando o número de marikith a cada ataque até que os inimigos sejam superados em número por dez para um ou mais.

Mimetizar Voz (Ext): Embora os marikith não possuam uma linguagem verdadeira, os caçadores podem imitar sons para enganar ou aterrorizar os outros. Muitas vezes imitam os gritos das vítimas recentes e podem ecoar os comentários das presas atuais. Para enganar um alvo, um caçador marikith deve fazer um teste resistido de Blefar (com um bônus racial efetivo de +8) contra o teste de Ouvir do alvo.

Compressão (Ext): Um caçador de marikith pode se espremer através de qualquer espaço de pelo menos 30 centímetros de diâmetro como uma ação livre enquanto se move. Ele pode passar por uma abertura de 18 a 28 cm de diâmetro como uma ação equivalente a um movimento. Ele pode passar por uma abertura de 7,5 a 17cm de diâmetro como uma ação completa. Os caçadores de Marikith não conseguem passar por aberturas menores que 7,5 cm de diâmetro.

Imunidades (Ext): Os caçadores Marikith recebem metade do dano de armas de concussão e são imunes a todos os efeitos de medo, horror e loucura. Todos os caçadores são considerados sob

a influência de sua rainha (veja o Capítulo Três do Cenário de Campanha de Ravenloft).

Sensibilidade à Luz (Ext): Marikith sofre uma penalidade de -1 em jogadas de ataque à luz de velas ou estrelas, uma penalidade de -2 à luz de tochas e uma penalidade de -4 sob luz solar intensa ou dentro do raio de uma magia *luz do dia*.

Perícias: Caçadores de Marikith recebem +8 de bônus racial em testes de Arte da Fuga e +4 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade.

Aranha Marikith

Ao comer os cérebros e membros de dois de seus companheiros e depois entrar no estado de crisálida por um período de cinco dias, um marikith pode fazer com que seu corpo desenvolva quatro membros extras.

	Aberração Média
Dados de Vida	4d8+4 (22 PV)
Iniciativa	+8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento	12 m (oito quadrados), escalada 12 m.
CA	17 (+4 Des, +3 natural), toque 14, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar	+3/+5
Ataque	Corpo a corpo: Garra +6 (1d4+3)
Ataque Total	Corpo a corpo: 6 garras +6 (1d4+3) e mordida +1 (2d4+1)
Face/Alcance	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais	Mimetizar voz
Qualidades Especiais	Compressão, visão no escuro 36 m, RD 5/perfurante ou cortante, imunidades, sensibilidade à luz
Testes de Resistência	Fort +2, Ref +5, Vont +6
Habilidades	For 16, Des 19, Con 13, Int 6, Sab 14, Car 5
Perícias	Arte da Fuga +8, Escalar +12, Esconder-se +10, Furtividade +10, Observar +5, Ouvir +5
Talentos	Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Clima/Terreno	Subterrâneo (Timor)
Organização	Casal, enxame (2-8) ou colônia (2-20)
Nível de Desafio	2
Tesouro	Nenhum
Tendência	Sempre Leal e Mau
Progressão	5-6 DV (médio), 7-8 DV (grande)

A aranha marikith resultante é ligeiramente mais resistente que o caçador marikith e ganha ataques de garras extras e um bônus racial de +8; ele ganha +8 racial em testes de Escalar e pode escalar



Aranha Marikith

com movimento base de 12 metros, mas seu bônus em testes de Artista da Fuga cai para +4 e ele não pode mais se comprimir para passar por qualquer espaço menor que 18 centímetros de diâmetro.

Estridor Marikith

Ao se empanturrar de pelo menos dez de seus companheiros e tomar uma refeição especial de geléia da Rainha da Colmeia, um marikith pode entrar em um estado de crisálida que dura cerca de um mês, que termina quando a pele do caçador marikith se divide para revelar dezenas ou mesmo centenas de marikith estridores.



Estridor Marikith

Aproximadamente do tamanho de um rato, os estridores podem ser considerados equivalentes a um enxame de ratos ou a ratos individuais para fins estatísticos, embora com o tipo Aberração em

vez do Animal. Todos os estridores formados a partir de um determinado caçador marikith compartilham uma mente coletiva entre si, além de sua ligação com a Rainha da Colmeia.

A Rainha da Colmeia costuma usar estridores como sistema de alarme para avisá-la da aproximação de oportunidades de comida ou de possíveis heróis, enviando-os pelos esgotos de Timor com instruções para sinalizar se encontrarem alguma vida humanoide. Cada estridor individual tem Int 1 - pode distinguir um humano de um lodo e ambos de um marikith, mas carece de qualquer distinção maior. No entanto, quando a menos de 6 metros um do outro, um bando de estridores com um "parentesco" comum pode exibir astúcia perturbadora, dividindo seus números e usando iscas para atrair oponentes para uma desvantagem antes de ataquem para matar.

Soldado Marikith

Um marikith que come a casca quitinosa de pelo menos oito outros caçadores marikith e entra em estado de crisálida por duas semanas emergirá como um soldado marikith.

Dados de Vida	Aberração Grande 8d8+32 (68 PV)
Iniciativa	+8
Deslocamento	12 m (oito quadrados), escalada 3 m.
CA	20 (-1 tamanho, +11 natural), toque 9, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar	+6/+16
Ataque	Corpo a corpo: Garra +12 (1d8+6)
Ataque Total	Corpo a corpo: 2 garras +12 (1d8+6), mordida +10 (2d6+3)
Face/Alcance	3m / 3m
Ataques Especiais	Mimetizar voz, dilacerar 2d8+9
Qualidades Especiais	Visão no escuro 36 metros, RD 10/ perfurante, imunidades, sensibilidade à luz
Testes de Resistência	Fort +6, Ref +2, Vont +8
Habilidades	For 22, Des 11, Con 19, Int 8, Sab 14, Car 5
Perícias	Esconder-se +4, Furtividade +3, Observar +5, Ouvir +5
Talentos	Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Pron-tidão
Clima/Terreno	Subterrâneo (Timor)
Organização	Casal, enxame (2-8) ou colônia (2-20)
Nível de Desafio	5
Tesouro	Nenhum
Tendência	Sempre Leal e Mau
Progressão	9-12 DV (Grande)



Essas abominações enormes e revestidas sacrificam grande parte da flexibilidade do caçador marikith para aumentar a força e a resistência. Ele perde os bônus raciais do caçador marikith para Arte da Fuga, Esconder-se e Furtividade, bem como a habilidade Compressão, mas sua carapaça muito espessa serve contra ataques de armas cortantes, bem como desvia danos de concussão. Um pouco mais inteligentes que seus companheiros caçadores, eles ainda preferem táticas diretas: aproximar-se dos oponentes e despedaçá-los.

Dilacerar (Ext): Se um soldado Marikith acerta com ambos os ataques de garra, agarrando-se ao corpo de seu oponente ele pode dilacerar sua carne. Este ataque causa automaticamente 2d8+9 pontos de dano adicionais.

Observador Marikith

Os observadores marikiths são produzidos quando um caçador marikith devora os olhos e o cérebro de dois de seus companheiros e entra em estado de crisálida por pelo menos duas semanas.

Ao emergir, o marikith é menor, mais rápido, mais delicado e consideravelmente mais inteligente. Eles são mais perceptivos e ainda mais difíceis de acompanhar; seu bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade aumenta para +8 cada. A Rainha da Colmeia os emprega em conjunto com os estridores como um sistema de alerta precoce para detectar intrusos e informá-la sobre sua localização, números e equipamentos.

Olhos de Luminosos: O Observador Marikith tem visão no escuro 72m, mas não pode mascarar o brilho vermelho de seus olhos. Este brilho só é visível se o observador marikith estiver a até 18 metros do observado, e nesse momento geralmente é tarde demais para evitar que o observador avise a Colmeia sobre o paradeiro do grupo visualizado.



Soldado Marikith



Observador Marikith



Dados de Vida	Aberração Grande 3d8+3 (16 PV)
Iniciativa	+9 (+5 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento	15 m (dez quadrados), escalada 9 metros.
CA	17 (+5 Des, +2 natural), toque 15, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar	+2/+2
Ataque	Corpo a corpo: Garra +2 (1d4)
Ataque Total	Corpo a corpo: 2 garras +2 (1d4), mordida -3 (2d4)
Face/Alcance	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais	Mimetizar voz
Qualidades Especiais	Compressão, visão no escuro 72 m, RD 5/perfurante ou cortante, imunidades, olhos luminosos, sensibilidade à luz
Testes de Resistência	Fort +2, Ref +5, Vont +5
Habilidades	For 10, Des 21, Con 13, Int 12, Sab 14, Car 5
Perícias	Arte da Fuga +15, Esconder-se +15, Furtividade +15, Observar +10, Ouvir +10
Talentos	Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Clima/Terreno	Subterrâneo (Timor)
Organização	Casal, enxame (2-8) ou colônia (2-20)
Nível de Desafio	2
Tesouro	Nenhum
Tendência	Sempre Leal e Mau
Progressão	4-5 DV (médio)

Dados de Vida	Aberração Média 3d8+3 (16 PV)
Iniciativa	+8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento	12 m (oito quadrados), voo 6 m (ruim).
CA	17 (+4 Des, +3 natural), toque 14, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar	+2/+5
Ataque	Corpo a corpo: Garra +5 (1d4+3)
Ataque Total	Corpo a corpo: 2 garras +5 (1d4+3), mordida +0 (2d4+1)
Face/Alcance	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais	Mimetizar voz
Qualidades Especiais	Compressão, visão no escuro 36 m, RD 5/perfurante e cortante, imunidades, sensibilidade à luz
Testes de Resistência	Fort +2, Ref +5, Vont +5
Habilidades	For 16, Des 19, Con 13, Int 6, Sab 14, Car 5
Perícias	Arte da Fuga +12, Esconder-se +10, Furtividade +10, Observar +5, Ouvir +5
Talentos	Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Clima/Terreno	Subterrâneo (Timor)
Organização	Casal, enxame (2-8) ou colônia (2-20)
Nível de Desafio	2
Tesouro	Nenhum
Tendência	Sempre Leal e Mau
Progressão	4-5 DV (médio)

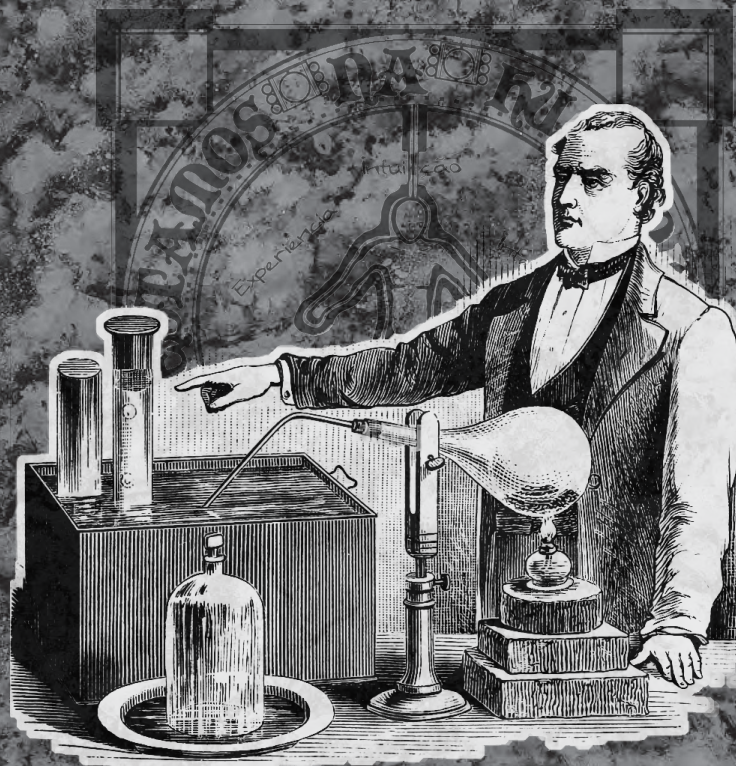
Marikith Alado

Talvez um em cada cinquenta caçadores marikith nasça com asas semelhantes às de um besouro, que se dobram nas costas. Embora não seja muito útil nos esgotos (o marikith pode correr mais rápido do que voar), ele tem valor tático acima da superfície, para não falar do valor chocante de abrir repentinamente as asas em combate e subir no ar! Assim como a aranha marikith, o marikith alado tem uma versão limitada da capacidade de compressão total; ele só consegue passar por espaços de pelo menos trinta centímetros de diâmetro, porque suas asas são relativamente rígidas.



Marikith Alado

Índice





A		D	
Alfred Lerner.....	105	Daguerreótipos	40
Apêndice do Mestre		Distritos	10
Monstros	128	Beira-Rio	13
Opções do Jogador	112	Capela Negra	15
Quem São os Condenado	96	Costa Sul	20
Arte e Entretenimento		Distrito do Rei	23
Cênicas	37	Docas.....	10
Imprensa	41	Entranhas	17
Literárias	41	Sombreado	19
Museus	39	Divindade da Humanidade.....	55
Visuais	39	Feriados	62
B		Filosofia	55
Brumas		História e Tradições	56
Paridon	10	Tradições	
C		Ápice da Experiência	56
Cidade Perdida	72	Ápice do Intelecto	60
Círculo Quadrado	62	Ápice da Intuição	58
Clima		Doenças	129
Paridon	9	Beijo da Ninfa	129
Timor	67	Maldição do Chapeleiro	129
Clubes e Sociedades	109	Doppelgangers	
Benefícios do Clube.....	111	Anatomia	33
Casa dos Sábios	109	Estrutura de Poder	47
Filhas da Luz Mística.....	109	Glândula da Metamorfose.....	31
Irmãos Zherisianos da Terra.....	110	Grão-Mestre	47
Legionários da Confiança.....	110	Líderes do Clã	48
Requisitos do Clube.....	111	Parasita Interior	24
Sociedade do Espinho.....	109	Poderes Ampliados	129
Colmeia	74	Vanguarda	48
Comércio		E	
Companhia Colonial Mercante	44	Enclave	70
Paridon	44	Comércio	86
Timor	86	Governo	87
Comida		Epílogo	94
Paridon	35	Era do Vapor	51
Timor	85	Esgotos	68
Companhia Colonial Mercante.....	44	f	
Corrupção do Medo	87, 92	Fotografia	40
		Fraternidade das Sombras	
		Alfred Lerner	105



G		Aranha	133
Geografia		Caçador	132
Paridon	8	Estridor.....	134
Clima	9	Observador	135
Sete Distritos	10	Soldado	134
Timor	66	Rainha da Colmeia.....	101
Clima	67	Miasma Sombrio	68
Regiões das Profundezas	68	Moda	
Gírias		Paridon	34
Capela Negra	34	Timor	84
Governo		Monstros	
Paridon	45	Dopplegangers	129
Timor	87	Vampiros, Caliban	130
		Museus	39
H		N	
Heróis		Nevin	107
Timorense	93	Noite dos Gritos Desesperados	89
Zherisiano	52	Notas Anexas: Apêndices do DM	95
História		P	
Paridon	48	Paridon	
Timor	87	Brumas	10
Noite dos Gritos Desesperados	90	Clima	9
I		Comércio	44
Idioma		Flora e Fauna	24
Paridon	33	Geografia	9
Timor	84	Governo	45
Cartilha	84	História	48
Imagens e Sons		Horrores Nativos	24
Paridon	26	Imagens e Sons	26
Imprensa	41	Lorde Negro	97
Interlúdio	64	Resumo	9
J		Religião	55
Jack Sangrento	49, 101	Sete Distritos	10
M		Sociedade	29
Marikith		Tamanho	11
Corrupção do Medo	87, 92	Plantas e Animais Nativos	
Governo	87	Timor	77
Princesa da Colmeia.....	91	Possibilidades Medonhas	
Raças		Comércio de Corpos	12
Alado	136	Daguerreótipos	40
		Destino de Jack Sangrento	101



Destino dos Chacais	21	S	
Dr. Niles Patterson	22	Sociedade	
Dr. Longwell.....	20	Paridon	29
Era do Vapor	51	Artes e Entretenimento	37
Fardo do Conhecimento	58	Comida	35
Galinheiros	18	Idioma	33
Guerra Oculta	81	Capela Negra	34
Parasita Interior	24	Moda	34
Ponte de Paridon	17	Perspectiva e Cosmvisão	36
Reencarnação Forçada	62	Vida Cotidiana	30
Teia de Aranha	63	Timor	
Willian Thompson	43	Comida	85
Yasuo Kumoda	23	Idioma	84
Princesa da Colmeia	91	Moda	84
Prólogo	6	Perspectiva e Cosmvisão	85
		Pessoas Nativas	81
Q		Vida Cotidiana	82
Quem São os Condenado	96	Sociedades Secretas	
Alfred Larnar.....	105	Capelães da 7ª Ordem	60
Clubes e Sociedades	109	Capitães das Brumas	22
Nevin	107	Especialistas	38
Rainha da Colmeia.....	101	Farol da Bondade	59
Roja	103	Patrulhado Telhado.....	47
Sodo	97	Sociologia	
R		Paridon	28
Rainha da Colmeia	101	Timor	80
Relatório Um		Sodo	97
Paridon	7	T	
Relatório Dois		Timor	
Timor	65	Clima	67
Religião		Comércio	86
Paridon	54	Flora	78
Remanescentes		Geografia	67
Comércio	86	Governo	87
Governo	87	História	87
Idioma	84	Horrores Nativos	79
Perspectiva e Cosmvisão	85	Locais	75
Ritual da Verdadeira Forma	86	Biblioteca	75
Vida Cotidiana	82	Grande Cisterna	75
Ritual da Verdadeira Forma	86	Jardim	76
Roja	103	Tumba da Rainha	76
		Lorde Negro	101



Orientação	73
Pessoas Nativas	81
Plantas e Animais Nativos	77
Regiões	68
Cidade Perdida	72
Colmeia	74
Enclave	70
Esgotos	68
Túneis	71
Remanescentes	81
Resumo	67
Sobrevivência	70
Túneis	71

W

Windsor, Casa de	46
------------------------	----

Outras Referências de Zherísia

3ª edição. Cenário de Campanha de Ravenloft, Livro do Mestre Ravenloft (O Cortiço da Rua do Açougueiro, p. 101), Arsenal de Van Richten (Agatha Clairmont, Divindade da Humanidade), Denizens of Darkness (Doppelganger Assombrado; Marikith: Caçador Marikith, Rainha Marikith), Shadow of the Knife.

2ª edição. Hour of the Knife, Domínios do Medo, Islands of Terror (Timor).

Criado por Fãs. Brotherhood of Mortis (Book of Sorrows 1998); Invisible Man (QtR 2), Shining Bay Cluster (QtR 2), Crown of Queen Anne (QtR 2).

Inspirações Sugeridas

Livros

- From Hell (história em quadrinhos de Alan Moore)
- From Hell (Graphic novel by Alan Moore)
- The League of Extraordinary Gentlemen (Graphic novel by Alan Moore)
- The works of Sir Arthur Conan Doyle
- The works of Charles Dickens
- The works of Edgar Allen Poe
- The works of H.P. Lovecraft
- Who Goes There? by John W. Campbell, Jr

Filmes

- Aliens (1979) and Aliens (1986)
- CHUD (1984)
- Dark City (1998)
- From Hell (2001)
- It (1990)
- Mimic (1997)
- Taking Lives (2004)
- The Thing (1982)

Markóvia

Propriedade Markovo
Monastério

Estado Némfrotúr
Domínia

Dementlieu

Castelo Barbazul
Blausteim

Propriedade Licine
do Noinne
O Mar das Magoas

Castelo Oriental

Mordent

Rüchemulot

Falkóvnia

Kechning

Cepest

H Greta Sombria

Borca

Verbrek

Valaéhan

Invidia

Baróvia

Nova Vaasa

Os Domínios

e Mares do Núcleo

Mapa Político



Vechor

L'île de la Tempete

Ilha dos Corvos

O Mar Noturno

Graben
Secheim
Knammen
Kirchenbäum
Ilha de Graben
Meerdorff

Vale da Lua
Ciffe
Claveria
Hmeikos

Necrópoles

Darkon

Falkóvnia

Kechning

Cepest

H Greta Sombria

Borca

Verbrek

Valaéhan

Invidia

Baróvia

Nova Vaasa

Os Domínios

e Mares do Núcleo

Mapa Político

Necrópoles

Darkon

Falkóvnia

Kechning

Cepest

H Greta Sombria

Borca

Verbrek

Valaéhan

Invidia

Baróvia

Nova Vaasa

Os Domínios

e Mares do Núcleo

Mapa Político

O ARAUTO DIÁRIO

Casa do Horror

Early Tuesday, investigators discovered the remains of no less than thirty human beings in a house on Turtle Bay. The royal constabulary confirmed the rumors in a public statement made to the press.

Constables were drawn to the house by complaints from neighbors regarding a foul smell emanating from the old two-story house. The owner, Tad Burgandy, a former constable, persuaded officials that the misdeed was caused by fertilizer in his backyard garden.

When Burgandy disappeared a week ago, police refused to allow neighbors to search the house, and even posted guards to protect the privacy of the former officer.

It was not until a neighboring dog broke into the garden that the hideous truth was revealed. The starving animal dug up and partially devoured the remains of Burgandy's wife, long believed to have run away. Police have since excavated the grounds and discovered numerous graves throughout the garden.

Worse still were the discoveries inside the house. Decomposing bodies were found crammed beneath floor, behind false walls, in closets, and even inside hollowed out furniture. Burgandy's study was a charnel house of hideous trophies displayed on his wall and shelves. The kitchen and pantry was a particularly gruesome scene, where parts of human flesh and organs

Eu não sou Louco!

Sentinela da No

Not many people know this, but I shot JR. And I'd do it again!

Vindo do Particular!

A Stanford man is in prison tonight, charged with the gruesome murder of his entire family, including his wife, four seniors, and three children. Police were summoned to the one room apartment in the East end by the sounds of screaming and howling all through the night.

Cha

know

the se

closet

strew

on the

part

Du

hera

been

furth

ruib

shap

dic

a pl

W

of

assi

one

cluc

vie

go

Impostor Louco Ataca Novamente!

Once more our city reels in terror as another in a string of impersonation murders has been revealed. Polite society is in a panic as evidence emerges revealing a plot of deception and murder.

Two months ago, detectives began an investigation into the dealings of Horace Windweather, a wealthy industrialist. A recluse for years, Windweather ascended into the public eye last fall, when he began a series of high profile business dealings. Though he quickly became a darling of high society, questions were raised regarding massive loans and suspect business practices.

When Windweather vanished in October, constables began searching his estate and offices looking for clues to the location of Windweather and his embezzled millions. Searchers recently uncovered a secret passageway beneath the estate, wherein they found the decomposing remains of Horace Windweather. The municipal coroner has declared the time of death to be at least half of a year previous.

Police have already found similarities in this gruesome case to a string of murder/impersonation cases leading back for decades. The search goes on for the mysterious impostor as well as his accomplices.

Criminologists fear that this impersonation murder represents the beginnings of a new wave of "identity thefts". The first such theft is believed to have occurred nearly one hundred years ago, when Lord Fitzbottom was murdered by a local look-alike, who replaced the Lord and spent the next fifty years funding his own debauchery with Fitzbottom's estate.

Experts from around the entire city converged on the lonely home of Lord Windweather to examine the mouldy remains. Many forensic physicians took turns juggling the skull, to determine the ammonia to brain matter still contained within.

Worms and maggots were recovered from the scene and processed to determine the amount of nutrients still available inside the body. Sadly, the pests had made short work of the carcass, leaving little of the tasty flesh.

be co
hang
inter
deter
in or

Th
Wed
reci
ent
and
cro
she
skin

punishments
crowd to begin a mass chanting.

O Inquisidor da

A cidade aleija os grevistas!

This evening, under the heroic leadership of Sir. Robert E. Stingely, a contingent of the Royal Horse Fusiliers descended on the unruly mob of socialists and waged a quick and decisive battle in the streets.

The conflict was short and bloody as the soldiers bravely fought the mostly unarmed, unwashed unionists. With sabers drawn, the cavalry charged into the human mass, laying waste to the treasonous insurrection that plagued Paridon for these last four days.

Cannons and musketeers were also drawn up, and but for a wiff of grape-shot, no shots were heard. Realizing that the mob was broken, the musketeers and artillery men conserved ammunition and used

clubs and bayonettes to further defeat the broken strikers.

Sir Stingely has been hailed as a hero by nobles and wealthy alike. A few critics suggested that Sir. Stingely might have spoken with the strikers first, rather than using violence as his first response. Stingely dismisses these critiques with his proud motto: "We don't negotiate with unarmed civilians!"

Union activists have been rounded up and imprisoned within the city dungeons. Magistrate Phillips assures that after a fair trial the suspects will

GAZETTEER

VOLUME VII

**Não Confie em Ninguém!
Bem Vindo a Paridon!**

Um posto avançado da civilização em meio às terras medievais das brumas. Aqui, na maior cidade de Ravenloft, você encontrará as maiores maravilhas da ciência esclarecida e os pesadelos mais mortais já sonhados pelo homem. À noite, as ruas enevoadas são rondadas por predadores enlouquecidos em busca de presas, enquanto feras horríveis assombam as profundezas úmidas dos esgotos. Todos os tipos de demônios se escondem nas sombras, mas o inimigo mais mortal de todos se esconde à vista de todos. Paridon é o local de desova dos dopplegangers assombrados; uma raça nojenta de metamorfos que atacam os homens. Mais letal do que qualquer selva ou deserto, a cidade é o terreno mais perigoso de todos. Pois aqui, nas sombras bruxuleantes da luz a gás, você não distinguirá amigo de inimigo.

Para uso com estes livros básicos de Dungeons and Dragons: Livro do Jogador, Livro do Mestre e Livro dos Monstros, bem como os livros principais de Ravenloft: Ravenloft Cenário de Campanha 3 ed, Ravenloft Player's Handbook e Ravenloft Dungeon Master's Guide.



Tradução BR: JamesLoyo

The Fraternity of Shadows